Странно, я ничего не чувствовал и не видел так, как это привычно человеку, но точно знал, что вокруг меня ничего нет. Я нахожусь в неком бесконечном и в тоже время очень небольшом пространстве, в котором собственно кроме меня ничего нет. Вообще-то я и сам нахожусь тут не физически, скорее тут находится моя душа, так как мое тело умерло, впрочем, я ничего не помню о своей жизни, ни где я жил, ни как меня звали, ни знакомых или родных, ничего.

Но с другой стороны и сожалений о том, что я умер нет, потому что я даже не знаю, как умер и сколько мне было тогда лет. Так что могу сам себе придумать, например, что я умер, когда мне было почти сто лет, от оргазма, на красивой молодой жене, которой оставил свои несметные богатства. Или еще что-то в этом роде, осталось только понять, а что меня ждет теперь, вроде люди верят в рай и ад, но я не помню был ли я там уже или еще на пути в одно из этих мест.

Вас приветствует Система!

Поздравляю вы умерли и были отправлены на перерождение. Из-за сбоя, при очистки души у вас были сохранены остатки воспоминаний о прежней жизни. В связи с этим в качестве моральной компенсации вам была установлена «Великая Система» версии 2334876238.234, определенны начальные характеристики и направление развития. В качестве бонуса вам выдан статус «Хозяин Пещеры» и выделена межмировая Пещера IFD3ОПРК27%$^#, в качестве стартовой локации места воскрешения.

Добро пожаловать в вечность!

Вот чего-чего, а такого я точно не ожидал. Стоило мне дочитать сообщение как все вокруг как будто померкло, а когда я осознал, что снова вижу, то уже был как я понимаю в той самой Пещере. Темные своды терялись в темноте, еще не привыкшее к мраку зрение плохо различало что находится вокруг.

Огромная пещера не была абсолютно темной, то тут, то там на потолке и стенах попадались наросты из светящихся грибов которые давали пусть и не слишком яркое, но приличное освещение. Можно было не бояться наткнуться в темноте на какой-то камень или сталагмит. У

одной из стен был виден ручей берущий начало в расщелине под потолком, стекал по стене и образовывал небольшое, примерно два на два метра озерцо с идеально чистой и прозрачной водой.

Попробовав воду на вкус я понял, что от жажды точно не умру, вода была прохладной, но не такой холодной как бывает в родниках, когда даже зубы ломит. Пожалуй, этой водой даже помыться можно будет, конечно прохладновато, но терпеть можно. Осталось понять где взять еды и на чем тут можно спать, впрочем, при необходимости поспать можно будет и на полу, просто убрав все камни и подложив под голову плащ. Тем более что в пещере была вполне комфортная температура, и я не ощущал ни холода, ни сырости.

На то чтобы обойти пещеру много времени не потребовалось, она представляла собой почти круглый зал с несколькими проходами заканчивающимися тупиками. По сути выйти из нее куда-либо было невозможно и это если честно меня приводило в ступор. Я не понимал зачем такое делать, выдавать мне новое, вроде как бессмертное тело, систему и эту пещеру если я тут просто с голоду помру. Вспомнив о системе я попытался мысленно к ней обратится и тут же получил ответы на все свои вопросы.

Данная Пещера, как и Великая Система является частью вашей бессмертной души, из нее вы можете перемещаться в доступные вам «данжи» и в нее же вы будете возвращаться после «зачистки данжа» или в случае вашей смерти. Находясь в Пещере вы не можете умереть не испытываете необходимости в еде или сне, но вполне можете всем этим заниматься для поддержания привычного образа жизни и психического здоровья.

Пещера будет развиваться вместе с вами расширяясь по мере того как вы будете получать новые уровни и навыки. Также со временем вам станет доступна возможность изменять некоторые параметры как всей Пещеры, так и отдельных ее частей.

Вообще объяснение от Великой Системы было очень даже полезными, и я уже другим взглядом окинул пещеру, теперь многое встает на свои места. Понятно почему вода в ручье хоть и прохладная, но не слишком холодная, да и яркость освещения как мне показалось стала чуть выше, теперь я довольно отчетливо мог рассмотреть стены Пещеры.

Разобравшись с Пещерой я понял, что надо было начать-то собственно с самой Системы, или точнее Великой Системы. То, что это совсем не простая система, было понятно хотя бы с того что она свободно отвечает на мои вопросы, и судя по тому как звучали эти ответы, Система как минимум имеет продвинутый искусственный интеллект, если не является полноценной личностью.

На мое пожелание увидеть свою статистику Система ответила запросом.

Укажите ваше имя?

Это было необычно я ведь и персонажа не создавал, а как мне кажется именно с этого все должно было начаться, однако я вижу у себя две руки и две ноги, лишних конечностей не наблюдается, как и хвоста или крыльев, так что есть надежда что я все же человек. Однако, сейчас это наверно не так и важно, немного подумав, я указал свое имя как Лик, почему именно так - не знаю, просто это первое что пришло мне в голову и покрутив его и так, и сяк, понял, что отторжения оно у меня не вызывает.

Имя принято.

Статус:

Имя: Лик

Раса: Человек

Класс: Не выбран (будет выбран при первом входе в данж)

Статус\Титул: Хозяин пещеры.

Уровень: 1 (0/10)

Свободных очков: 0

Характеристики:

Очки жизни: 100\100 (+0.2 в секунду)

Очки манны: 50\50 (+0.2 в секунду)

Сила: 5

Ловкость: 5

Выносливость: 5

Интеллект: 5

Сила воли: 5

Харизма: 5

Удача: 5

Навыки:

Открыть портал в данж: 1 ур.

Возврат: 1 ур.

Инвентарь: 1 ур.

Магазин: 1 ур. (временно недоступно)

Для расширенного описания статуса, характеристик и навыков, используйте команду «Расширенный Статус».

Довольно интересно, хотя меня смутило что все мои характеристики имеют одно и то же значение, но система пояснила, что при выборе класса, характеристики будут автоматически подстроены под него, а дальше я уже смогу развиваться как душе будет угодно. За каждый уровень я по умолчанию получаю десять очков, которые затем могу самостоятельно распределить по характеристикам и навыкам, а также за них покупать и продавать товары в магазине, который мне пока не доступен, но будет открыт после прохождения первого данжа.

Еще откровением стало что у меня имеется инвентарь в котором я могу держать некоторое количество различных вещей. В ходе эксперимента было выяснено что в него на первом уровне влезает примерно пол куба камней или воды. А вот вес того что помещается в инвентарь я оценить не смог, не с чем было сравнить, и я даже примерно не знал, как много может поднять это тело, чтобы оценить вес. Но через пять минут я таки, как тот индеец с отсутствующей стеной, из анекдота, догадался спросить у системы, и она ответила, что на первом уровне навыка я могу переносить до одного куба, но не более пятидесяти единиц разных предметов, но хорошо, что предметы, собранные в стек считались за один, а вот ограничений по весу нет.

Порасспрашивав систему о всех моих навыках, я быстро пришел к выводу что сама их прокачка чем-то напоминает то, как это реализовано во вселенной «Древних свитков» о которой, как выяснилось, я знал не мало. А уже из этого выходило что я в общем-то мало завишу от выбранного класса, он скорее служит отправной точкой и увеличивает скорость прокачки некоторых навыков. А как утверждала система, и не верить ей не было никакого смысла, класс можно и сменить, но только раз в десять уровней. А вот различные навыки надо вкачивать или через свободные очки или используя их в данжах, в Пещере навыки не качаются.

Еще у Системы удалось выяснить что типов данжей довольно много, но пока мне доступны только данжи категории «подземелье». Собственно, из самого названия понятно, что они будут представлять из себя либо пещеры, либо катакомбы и населять их будут соответствующие мобы.

Так как складывать в инвентарь мне пока было нечего, я решил не откладывать в долгий ящик поход в первый данж и выбрав подходящую площадку, я использовал навык «Открыть портал в данж».

http://tl.rulate.ru/book/3448/82748