

Ну и голова у этого человека — при такой-то смышлёной внешности.

Впрочем, это нападение послужило ей предупреждением: если не заняться лечением своего тела, она склеит ласты раньше, чем главные герои явятся к ней с разборками.

Бай Цингэ вызвала интерфейс Системы. Как бы это сказать... Он был слишком лаконичным. Даже проще, чем в некоторых текстовых квестах.

[Обнаружен Враг На Всю Жизнь носителя в зоне действия. Начинается загрузка Симулятора.]

[Симулятор Пожизненных Сожалений загружен.]

[Данный Симулятор стремится изменить трагическую судьбу, направить на путь мира и построить гармоничное общее будущее.]

[После запуска симуляции носитель столкнётся с Врагом На Всю Жизнь. Вы должны глубоко понять суть Симулятора. Только успешно пройдя его, вы сможете вернуться в исходный мир.]

[Просим носителя использовать Симулятор с умом и прийти к идеальной жизни.]

Сразу слышно — очень даже хорошая Система. Обожаю такие мирные и дружелюбные Системки.

Интерфейс был прост: помимо этих системных записей, справа находился только магазин, а рядом с ним — лотерея.

Количество попыток в лотерее — ноль. Магазин при открытии тоже оказался пуст.

[Магазин пополняется...]

[Все способности, полученные носителем в Симуляторе, появятся в магазине для продажи.]

Похоже, у неё действительно появился шанс на спасение. Надежды стать псиоником с её нынешним телом почти не осталось. Но если обрести абсолютно новое тело, всё будет совершенно иначе.

К тому же, она сможет расти во всех направлениях, полагаясь на Симулятор. И она была не одна: стоило только заполучить хоть какие-то полезные знания, как она немедленно превращала их в реальную помощь для себя.

Хм, жалкая группка главных героев — уж я позабочусь, чтобы вы вошли и не вышли.

Видно, и Небесам стало жаль, что такая милая беловолосая красавица, как она, вот так преждевременно угаснет.

Бай Цингэ мысленно подала Системе команду, нажав на кнопку «Продолжить».

Очки Судьбы: 13

Похоже, Судьба пока не на моей стороне. Но скоро всё изменится.

Когда она завершит симуляцию, ещё поглядим, кто тут настоящий главный герой.

[Выберите мир, в котором вы родитесь.]

Прозрачный световой экран мгновенно превратился в огромное дерево.

Знания, вложенные Системой, позволили ей легко понять, что каждый лист на этом дереве — это мир.

Так вот оно какое, легендарное Мировое Древо. Впечатляет.

Здесь были всевозможные миры: миры cultivation, магические миры, миры Пустошей...

Знакомые и незнакомые — все они были заключены в этом Мировом Древе.

И зачем же волноваться, что мою маленькую болезнь не вылечить? Я пойду прямо в cultivation и обрету бессмертие.

А её родная Материнская Звезда была как раз миром Пустоши.

В такой момент, конечно, надо выбирать мир cultivation. Серьёзно, это же cultivation!

Не то что здесь — фальшивые летающие мечи, созданные технологией, годные только чтобы убивать.

В мире cultivation можно совершать Полёт на Управляемом Мече! Это же настоящий летающий меч! Кто ж устоит?

Как говорится, выбирать надо лучшее. Бай Цингэ выбрала на Мировом Древе самый верхний мир cultivation. Она хотела утвердить симуляцию, но Система выдала предупреждение.

[Сложность данного мира зашкаливает, смертность зашкаливает. Пример: в любой момент вы можете пострадать от магической битвы проходящих мимо заклинателей. Пожалуйста, носитель, будьте осторожны в выборе, пока у вас недостаточно Очков Судьбы для симуляции.]

Э...

Короче, как говорится, кашу маслом не испортишь, а путь надо мерить шагами. Важнее всего сначала заложить основу.

Бай Цингэ за один присест опустилась с вершины до середины, но Система выдала всё то же предупреждение.

На этот раз она ещё и добавила фразу, высмеивающую её слабость.

[Просим носителя больше не стараться изо всех сил отправиться на тот свет, потому что вы вот-вот умрёте.]

Ладно, ладно, поняла. Выберу с самого низа, устроит?

И ещё: она берёт назад свои слова. Эта Система совсем не дружелюбная.

В конце концов Бай Цингэ выбрала ближайший мир от своей Материнской Звезды — пришедший в упадок мир cultivation. Только тогда сложность изменилась с зашкаливающей на трудную.

[Выберите ваше происхождение.]

Принцесса императорского дома — требуемые Очки Судьбы: от десяти тысяч до пятидесяти тысяч.

Дочь князя — требуемые Очки Судьбы: от десяти тысяч до ста тысяч.

Купец или богатый землевладелец — требуемые Очки Судьбы: от ста до десяти тысяч.

Из обедневшей семьи — требуемые Очки Судьбы: от десяти до пяти тысяч.

Беженец — требуемые Очки Судьбы: от нуля до пятидесяти тысяч.

Дальше шли какие-то бессмысленные описания вроде человека, годного в пищу, или человека как материала, а требуемые Очки Судьбы становились отрицательными.

Почему же дочь князя дороже, чем императорская принцесса? А ещё страннее — Беженец. Его верхняя планка такая же, как у императорской принцессы.

Неужели императорская семья так дешёва? Но даже если и дешёва, ей это не по карману.

Она не понимала, как Симулятор определяет статус персонажей, и решила не забивать себе голову.

Судя по её бедным 13 Очкам Судьбы, выбрать можно было только Из обедневшей семьи или Беженца.

Что касается тех бессмысленных вещей — она не собиралась выбирать наугад.

Сразу видно, что это начало, в котором трудно выжить даже в ранний период. Раз уж начало с отрицательным счётом, она несколько не удивится, если станет тем самым ребёнком, которым меняются, чтобы съесть.

Если думать только о еде и питье, то и речи быть не может о cultivation.

Но если выбрать Из обедневшей семьи, даже вложив всего десять очков (минимум), у неё останется только три Очка Судьбы на использование.

А ведь потом нужно ещё распределять таланты. Без таланта какой, к чёрту, cultivation?

Поэтому я, конечно же, выбираю талант.

К тому же это ещё и пришедший в упадок мир cultivation. Неизвестно, что там внутри творится. Талант надо ставить повыше.

Раз уж решено было выбрать Беженца, коли делать, так делать — вообще не вкладывать ни очка.

Подумать только: в реальном мире она была крупным магнатом, а теперь ей идти в Беженцы. Жизнь всегда любит пошутить.

И это точно была шутка с плохим юмором.

[Выберите ваш талант — Духовный корень.]

[Тёплое напоминание: вещи, обменянные в магазине, автоматически преобразуются в состояние, адаптированное для мира, в котором находится носитель.]

В таком случае ей не придётся волноваться, что обменянный Духовный корень нельзя будет использовать после возвращения в исходный мир.

Возможно, талант Духовного корня преобразуется в талант псионика. Так что выбор этого Духовного корня довольно важен.

Впрочем, Духовные корни в этом мире были какие-то странные.

Два отверстия ушей — развитие для почек и мозга. У того, кто их откроет, мысли чисты, эссенция обильна, злые духи не проникнут. Требуемые Очки Судьбы: от нуля до пятидесяти тысяч.

Два отверстия глаз — развитие для печени. У того, кто их откроет, никакие яды не страшны. Требуемые Очки Судьбы: от нуля до пятидесяти тысяч.

Два отверстия носа — развитие для лёгких. У того, кто их откроет, ци и кровь долговечны. Требуемые Очки Судьбы: от нуля до пятидесяти тысяч.

Отверстие рта — развитие для селезёнки. У того, кто его откроет, отрубленные конечности могут отрастать. Требуемые Очки Судьбы: от нуля до пятидесяти тысяч.

Семь отверстий — это что ещё за Духовный корень?

И какое это, к чёрту, cultivation?

Если бы не появилось слово злые духи, она бы и правда не смогла определить, что это за чудной мир.

<http://bllate.org/book/18858/1839485>