

Единственное, что увидел Такума - была тьма. Он почувствовал сильную волну энергии, текущую по его телу, его конечности сжались, он ощутил боль, сковывающую суставы, и, наконец, ничего – непреодолимая тьма.

Только звук его дыхания, пусть даже слабого, и хаотичное биение его сердца были доказательством того, что он каким-то образом выжил. Невозможно было сказать, как долго он пролежал там, не в силах пошевелиться. Его тело мучала боль. Только когда начали падать капли дождя, он наконец опомнился.

В этот момент было больно даже открыть глаза. Его зрение затуманилось, когда он открыл их. Над ним клубились плотные серые дождевые облака. Большие толстые капли дождя падали на его измученное тело. Было больно даже пошевелить мышцами, и ощущение падающих капель не помогало. Более того, его зрение все еще было нечетким, перед глазами вспыхивал слабый красный цвет. В правом верхнем углу своего HUD* он заметил две прямоугольные полосы. Верхняя планка, которая, как он предположил, представляла его здоровье, была опасно низкой. Осталась мельчайшая красная полоска, что свидетельствовало о том, что он сейчас в ужасном положении. Его одежда превратилась в лохмотья, большая часть ткани сгорела во время удара, так что теперь он мог полностью ощущать воздействие холодной воды, которой лежал. Ему нужно было найти убежище, иначе он наверняка умрет от холода и травм.

- Черт возьми — пробормотал Такума, пытаясь перевернуться на живот. Он чувствовал ожоги и онемение на своем теле. Не было сомнений, что удар молнии чуть не убил его и теперь его жизнь висела на волоске.

- Я не умру. Я не умру... — повторял он про себя, старательно волочась по земле. Он перестал чувствовать пальцы, и его плечи дрожали. Каждый отчаянный рывок причинял ему неопишемую боль. Но ему нужно было срочно спастись от дождя, и эта мысль придала ему сил, когда он потянулся к единственному углу часовни, который остался нетронутым. Было примерно два метра крыши, которую он мог использовать, чтобы защитить себя от непогоды. Решимость, горячее желание не умирать - это все, что у него было на тот момент. Возможно, это была лишь его гордость - но это послужило ему стимулом.

Этот день казался ему вечностью.

Он сумел подползти достаточно близко, чтобы упереться торсом в стену. Давления на его тело было достаточно, чтобы заставить его кричать, его руки и ноги были обуглены до неузнаваемости. Он едва мог шевелить кончиками пальцев, а в некоторых случаях пальцы вообще не двигались. Хотя он не мог чувствовать большую часть своего тела, холод проникал глубоко в его плоть - до костей, пока продолжал литься дождь. Волны боли, обрушившиеся на его тело - вполне могли довести до безумия.

Помня об этом, Такума предпринял единственное возможное действие: он свернулся в углу и впился взглядом в Статую Богини. Квест все еще был активен:

«Выжить»

- Слово парило в правом верхнем углу его зрения, словно заповедь, которой он должен был следовать. Такума решил сражаться до последнего вздоха. Он раскачивался взад и вперед, его взгляд был сосредоточен только на статуе перед ним, когда он повторял одно слово - «выжить». Он сосредоточился только на звуках своего дыхания и сердцебиения...

Он понятия не имел, когда дождь наконец утих, и не помнил, как терял сознание. Когда его глаза открылись, он увидел яркое полуденное солнце. Все вокруг, включая его самого, было залито предыдущим ливнем, но теперь погода была приятной и ясной. Ни единого признака дождевой тучи. Его тело стало менее вялым, и большая часть его боли ушла, хотя ноги и руки все еще болели. Он также заметил, что большинство его ран заметно зажили.

"Как это возможно? Я был почти мертв... - прошептал он себе, осматривая свои руки.

«Выжить - квест завершен».

-Предупреждение появилось перед ним вместе с несколькими другими строками текста:

«Дарован класс, Relic Meister. Рейтинг 0/10 ”

«Классовая способность - «Пожиратель проклятий» — приобретен»

«Классовый навык — «Охотник за реликвиями» — приобретен».

«Классовый навык -«Оценка реликвии»- приобретен»

«Проклятая система поднялась с уровня 0 на уровень 1. Подсистема меню разблокирована. Дополнительная информация о персонаже доступна в меню состояния. Теперь доступны меню квестов, знаний и инвентаря ».

«Меню знаний обновлено (3) новыми записями».

«(3) добавлены новые квесты».

-Что за? — заметил Такума, прочитав всю информацию, большая часть которой не имела абсолютно никакого смысла. Когда предупреждения исчезли, Такума заметил небольшой круглый значок в правом нижнем углу экрана. Он постучал по нему указательным пальцем и был потрясен, обнаружив, что из-под него выскользнули несколько маленьких круглых значков, на каждой из которых был свой символ.

«Посмотрим ...» - сказал он, щелкнув значок, на котором была изображена книга. Это открыло меню «История», подраздел системы меню, посвященный «ведению хроники жителей и информации о мире». Первый заголовок был озаглавлен, как «Relic Meister»:

«Специализированный класс, подходящий только самым отважным искателям приключений. В отличие от традиционных классов, Relic Meister не может прокачиваться за счет прогресса на основе заданий или получения опыта обычными способами. Чтобы повысить уровень, вы должны...»

- Что? — недоверчиво сказал Такума, продолжая читать.

«...Принять проклятия и очистить их.»

- Что это за класс мусорных авантюристов!!? — Он чуть не заорал.

Он быстро проверил две другие записи в меню «Знания».

«02. Классы. У классов есть десять уровней мастерства. Повышение уровня класса вознаграждает пользователя различными бонусами, обычно это: повышение характеристик а так же получение новых навыков или способностей, характерных для класса ».

«03. Система проклятий. Выполняя различные задачи, можно повысить уровень системы проклятий, получая широкий спектр улучшений, которые облегчают дальнейшие приключения».

- Какого хрена тут нет ничего полезного? — Такума сжимал руку, закрывая меню знаний. Затем он решил посетить меню статуса.

- Давайте посмотрим. — Сказал он, читая там информацию вслух.

«Характеристики в этом мире действуют как модификаторы естественных способностей человека. Есть два типа характеристик: модификаторы и базовые характеристики. Базовые характеристики используются в качестве основы для всех расчетов, а модификаторы предлагают различные бонусы, часто в процентах, для определения конечного эффекта ».

- Хм. Посмотрим... — сказал Такума, продолжая читать.

«Базовые характеристики:

Здоровье, Мана, Выносливость, Сила, Ловкость и Интеллект»

- Но никаких описаний ... хм.

Рядом с каждой базовой характеристикой было указано число - рейтинг, который, как предположил Такума, представлял его текущее значение в каждой характеристике. Во всех отношениях он был довольно ровным. Здоровье, Мана и Выносливость были на 50, 50 и 25 соответственно. Сила, ловкость и интеллект имели по 2 поинта.

Хотя числа казались Такуме относительно низкими, он не мог делать поспешных выводов, ведь у него было очень мало информации для сравнения. Ему все-таки удалось пережить удар молнии, поэтому, возможно, удар, нанеший сорок или более единиц урона, можно было бы считать «разрушительным».

Список модификаторов, который находился в столбце справа, назван идентично. Единственная разница в том, что все они имеют нулевой рейтинг. Прокручивая меню дальше, он заметил изображение себя (в довольно плачевном состоянии) и кнопку с надписью «Навыки и способности».

«Может, от этого мне станет легче». Такума невольно поморщился, глядя на опаленный аватар самого себя. Он быстро нажал кнопку «Навыки и способности», чтобы проверить свои недавно приобретенные навыки...

HUD (head-up display) - графический интерфейс пользователя. Во всех играх обычно отображает значения основных показателей, например здоровья или маны.

Level up!

Сладкий пирожочек -> сладкая булочка с корицей :*

<http://tl.rulate.ru/book/46657/1127988>