Джон со стоном открыл глаза. Он потер глаза, избавляясь от сонливости, и ощутил что-то необычное на своем предплечье. Внимательно осмотрев свою руку, юноша вскочил на ноги с быстро бьющимся сердцем. Его глаза полезли из орбит, когда он понял, что на его предплечьях все еще надеты вчерашние "браслеты". Он было решил, что это сон, и ущипнул себя; но лишь вскрикнул от боли.

Сноу неуверенно потер указательным пальцем правой руки наруч на левом предплечье, и перед ним появился еще один зеленоватый экран с теми же красными буквами.

****

Добро пожаловать, Чемпион!

Ты спал в своей кровати, она восстановила твое здоровье, выносливость и ману до максимального уровня. Все недуги, которыми вы могли страдать, аннулированы.

Перейти к экрану персонажа Чемпиона?

Да / Нет

****

Джон не мог понять, что происходит. Он пытался снять наручи со своих рук, но не смог сдвинуть их ни на миллиметр. В попытках стащить ненавистные браслеты, он нажал на что-то, что активировало команду "Да". Новый экран.

****

Экран персонажа Чемпион

Имя: Джон Сноу

Из дома(ов): Старк

Возраст: 10 лет

Описание: Джон Сноу) - сын ??????? и ?????? ?????????. В настоящее время он известен как внебрачный сын лорда Эддарда Старка или бастард Винтерфелла.

Уровень: 1

Опыт: 0/100

Здоровье: 50/50

Выносливость: 50/50

Мана: 50/50

Сила: 2 (Насколько вы сильны физически)

Стойкость: 2 (Стойкость показывает, сколько урона вы можете выдержать. Каждое очко стойкости добавляет 10 очков здоровья)

Восприятие: 2 (Восприятие - это ваша способность видеть, слышать, чувствовать вкус или замечать необычные вещи)

Ловкость: 2 (Ловкость - это координация и способность хорошо двигаться, будь то передвижение на ногах или как хорошо вы владеете руками)

Интеллект: 1 (Знания, мудрость и способность быстро думать)

Воля: 2 (Сила воли влияет на вашу общую выносливость и количество маны. Как долго вы сможете продолжать, прежде чем устанете. Каждое очко Воли добавляет 10 очков маны и 5 очков выносливости соответственно)

Харизма: -2* (Харизма относится к тому, насколько вы обаятельны. Также она влияет на то, что другие думают о вас)

Удача: 1 (Ваша общая удача)

НОА* (10)

*(НОА - Нераспределенные очки атрибутов)

Титул: Бастард Винтерфелла

Черты: Волчья кровь: В ваших жилах течет кровь Первых людей. Вы можете стать могущественным варгом, или, как это называют свободные люди за Стеной, сменщиком шкур. Способности зеленокожего также возможны для человека вашей крови. Обычно вы невосприимчивы к холоду.

Приметы - (1) Разум Чемпиона: Как Чемпион, избранный богами, чтобы предотвратить всемирную катастрофу, вы получили перк "Разум Чемпиона". Это означает, что вы всегда будете контролировать свое психическое состояние. Внешние влияния, такие как Боевая жажда, могут влиять на вас в течение некоторого времени, но вы всегда будете отвечать за свои действия.

(2) Тело Чемпиона: Как Чемпион, избранный богами для предотвращения всемирной катастрофы, вы получили перк "Тело Чемпиона". Это означает, что вы будете исцеляться быстрее, чем обычно, и любые негативные эффекты, такие как отравление, алкоголь или одержимость, не повлияют на вас в долгосрочной перспективе. После хорошего ночного отдыха вы автоматически восстанавливаетесь до оптимального физического состояния.

(3) Бастардство: Этот перк позволяет вам быстрее сблизиться с низкорожденными, поскольку они воспринимают вас как одного из своих, но ценой насмешек и презрения со стороны высокорожденных. Кроме того, пока этот перк активен, ваш атрибут Харизма может иметь

отрицательный эффект.

Текущая потеря атрибута: -4 Харизма

Очки перков (2)

Доступные перки:

*Владение мечом: Как указано в названии, вы становитесь искусным мастером владения мечом. Продолжая практиковаться и становясь увереннее, вы откроете дальнейшие улучшения этой категории.

Стоимость: 1 очко перков

*Владение луком: Как указано в названии, вы овладеваете навыком использования лука. Продолжая практиковаться и становясь увереннее, вы откроете дальнейшие улучшения этой категории.

Стоимость: 1 очко перков

* Кентавр: Насколько хорошо вы управляетесь с лошадью. Достаточно ли вы хороши, чтобы вас называли полулошадью-получеловеком? Этот навык помогает вам в обращении с лошадьми, будь то неспешная прогулка, поединок или сражение. Лошадь и человек становятся почти единым целым.

Стоимость: 1 очко перка

*Варг: В вас течет кровь Первых людей. Вы можете разделить разум и тело выбранного вами спутника (спутниц). Но берегитесь, если ваша психическая стойкость низка, зверь может взять верх (обнуляется благодаря перку "Разум чемпиона").

Стоимость: 1 очко перков

*(Вы будете зарабатывать 2 очка перков за 2 уровня. По мере развития персонажа вам будет доступно больше перков. Внимание - перки более высокого уровня будут стоить значительно дороже)

** Знак ? показан потому, что определенная информация будет доступна вам по мере продвижения по уровню, или она может быть разблокирована при выполнении заданий.

Перейти к экрану навыков?

Да / Нет

****

Джон сидел ошарашенный. Он не мог понять, что именно происходит! К чему все эти описания? Почему на его имени или, скорее, вместо имен его родителей стоят вопросительные знаки? Что он должен был с этим делать? Не решив пока ничего, он протянул руку и снова коснулся слова "Да". Как и раньше, на месте предыдущего экрана появился другой.

****

Экран умений чемпиона

Навык: Боевой

Раздел: Меч (1 уровень 10/100)

Лук (1 уровень 10/100)

Дубина (1 уровень 10/100)

Стратегия (1 уровень 10/100)

Лидерство (1 уровень 10/100)

Верховая езда (1 уровень 10/100)

Охота (1 уровень 10/100)

* Чем больше вы изучаете или практикуете боевой навык, тем выше будет расти ваш уровень и, в конечном итоге, вы можете перейти к более полезным навыкам.

Навык: Социальный

Раздел: Оратор (1 уровень 10/100)

Певец (1 уровень 10/100)

Танцор (1 уровень 10/100)

Разговорщик (1 уровень 10/100)

* Чем больше вы практикуете социальный навык, тем более высокого уровня вы достигнете и, в конечном итоге, сможете перейти к более полезным навыкам.

Навык: Ученый

Раздел: Язык

Старый язык (1 уровень 0/100)

Общий язык (2 уровень 10/100)

Валирийский (1 уровень 0/100)

Наука

Кузница (1 уровень 0/100)

Сельское хозяйство (1 уровень 0/100)

Травник (1 уровень 0/100)

Алхимия (1 уровень 0/100)

Биология (1 уровень 0/100)

Бестиарий (1 уровень 10/100)

Экономика (1 уровень 0/100)

Политика (Уровень 1 0/100)

Магия (Lvl. 1 0/100)

* Чем больше вы изучаете навык Ученого, тем выше будет расти ваш уровень и даже может помочь вам в других аспектах вашей жизни.

Навык: Интриган

Раздел: Красться (1 уровень 10/100)

Карманник (Lvl. 1 0/100)

Взлом замков (1 уровень 0/100)

Выслеживание (1 уровень 10/100)

Хитрость (1 уровень 0/100)

Смешивание (1 уровень 10/100)

Ложь (Уровень 1 10/100)

Наблюдение (1 уровень 0/100)

* Чем больше вы практикуете навык интриги, тем выше будет расти его уровень, и он может даже перерасти в гораздо более полезные навыки или стать необходимым в других аспектах вашей жизни.

Перейти к экрану инвентаря?

Да / Нет

****

И снова все пролетело мимо бедной головы Джона. Он не понимал ничего из того, что пытались сказать ему эти экраны. Ему даже стало немного жаль себя из-за ужасного состояния своих атрибутов и навыков. С угрюмым вздохом он выбрал "Да".

****

Экран инвентаря чемпиона

****

Вдруг Джон едва не упал с кровати. На экране, который теперь был открыт перед ним, была видна миниатюрная версия его самого. На нем была та же одежда, что и на нем. Вокруг его (аватара?!) были пустые слоты. В данный момент они были пусты, но Джон мог видеть неясные отпечатки в этих слотах, словно они указывали, для чего эти слоты должны быть использованы.

Например, те, что находились сразу слева и справа от него: справа был отпечаток меча, перекрещенного с топором, а перпендикулярно кресту была изображена утренняя звезда. На левой стороне был отпечаток щита, над ним виднелось изображение лука. В прорези вокруг головы было изображение шлема, под ним - изображение медальона/ожерелья. В слоте рядом с его торсом был отпечаток доспехов. В слотах рядом с его руками были изображения перчаток. Джон думал, что они будут показывать вамбрас, который он уже носил, но оказалось, что это его обычное одеяние. Он не мог этого понять.

Там также были слоты для двух колец, пояса/куртки, бриджей и сапог. В правой части аватара было несколько пустых слотов, расположенных в несколько рядов.

В самом нижнем ряду рядом с надписью "5 золотых драконов 10 серебряных оленей 30 медных звезд" лежала одна золотая монета. Это была та же сумма денег, что была и у Джона.

Пораженный, юноша сидел и думал, что ему теперь делать. Его мысли почему-то постоянно возвращались к экрану персонажа. Он пробормотал слово "Персонаж". Перед ним тут же появился упомянутый экран.

Джон внимательно осмотрел каждый угол экрана. Его атрибуты довольно низкие, на его вкус. Он подумал, что нужно их поднять.

Но как это сделать?

В качестве эксперимента он коснулся слова "Стойкость", и значение показателя поднялось на 1 пункт. Обрадованный, он принялся распределять оставшиеся 9 АР. Он вложил по 1 очку в Силу, Ловкость и Интеллект. Из оставшихся 6 пунктов он положил 2 на Волю, 2 на Харизму, 1 на Удачу и 1 на Восприятие.

Джон чувствовал себя вполне довольным своими решениями. Далее шли перки. Перки "Разум" и "тело Чемпиона" были очень полезны. Но какие из новых перков выбрать? Все они выглядят очень полезными. После долгих раздумий Джон решил пока выбрать "Владение мечом" и "Владение луком". Довольный своим выбором, он выбрал "Применить изменения". Теперь его экран персонажа выглядел следующим образом

****

Экран персонажа чемпиона

Имя: Джон Сноу

Из дома(ов): Старк

Возраст: 10 лет

Описание: Джон Сноу - сын ??????? и ?????? ?????????. В настоящее время он известен как внебрачный сын лорда Эддарда Старка или бастард Винтерфелла.

Уровень: 1

Опыт: 0/100

Здоровье: 60/60

Выносливость: 60/60

Мана: 70/70

Сила: 3

Стойкость: 3

Восприятие: 3

Ловкость: 3

Интеллект: 2

Воля: 4

Харизма: 0

Удача: 2

НОА (0)

Титул: Бастард Винтерфелла

Черты характера: Волчья кровь: В ваших жилах течет кровь Первых людей. Вы можете стать могущественным варгом, или, как это называют свободные люди за Стеной, сменщиком шкур. Способности зеленокожего также возможны для человека вашей крови. Обычно вы невосприимчивы к холоду.

Привилегии -

(1) Разум чемпиона

(2) Тело чемпиона

(3) Бастардство

Текущая потеря атрибутов: -4 Харизма*

(4) Владение мечом

(5) Мастерство владения луком

На экране умений навыки меча и лука также изменился статус -

Меч (2 уровень 40/100)

Лук (2 уровень 40/100)

****

Джон подумал, что без перков он был на 1-м уровне с эффективностью 10 из 100, и его положение было лучше, чем у Робба. После применения улучшений он стал лишь немного лучше своего прежнего состояния, которого, как он был уверен, мог бы достичь усердной практикой. Он мог бы купить перк варга вместо того, чтобы тратить очки перков на владение мечом и луком. Он решил, что должен быть очень осторожен в своем выборе.

Хотя смысл всех этих действий и экранов все еще ускользал от него. Он чувствовал, что должен быть готов к любому исходу этих странных событий.

Его размышления прервал стук в дверь. Он услышал, крики Робба, что пора вставать. Джон провел рукой по экрану, пытаясь как-то рассеять его. К его огромному облегчению, экран исчез, как только его рука прошла сквозь него. Он глубоко вздохнул и сказал себе: "Хорошо, Сноу, пойдем и посмотрим миру в лицо".

http://tl.rulate.ru/book/70415/1880995