

Глубоко вздохнув, Майк что-то проворчал и встал.

Весь в крови, он направился в ванную и повернул синюю ручку крана. Умыв лицо холодной водой и протерев рубашку, он вздохнул с облегчением. Взяв полотенце с сушителя, он вспомнил, что он принадлежало Джеффу, но все же вытерся им.

Посмотрев в зеркало, чтобы проверить не осталось ли на нем фрагментов зомби, Майк замер.

Лицо, смотрящее на него из зеркало, было неправильным.

Оно казалось немного шире, слегка квадратным и более плоским. Нижние клыки торчали над верхней губой на долю дюйма, а его уши были заостренными и торчали перпендикулярно к голове, словно маленькие свиные ушки.

Протягивая руку и дотрагиваясь до своей челюсти, Майк все еще находился в шоковом состоянии.

Рука в зеркале тоже выглядела иначе. Она словно стала в полтора раза больше, чем раньше. Вытянув руки перед собой, он заметил, что они и вправду стали больше. Ногти выглядели толще и жестче, а пижама, которая была на нем, стала ему мала.

Оттянув резинку на штанах, он наклонился и проверил, все ли там в порядке.

Определенно, все части его тела стали немного больше.

Майк не понимал, радоваться ему или огорчаться. С одной стороны, ему всегда хотелось стать немного крупнее и выше, чтобы его руки не казались такими маленькими. Но теперь он был не просто крупнее, он выглядел устрашающе.

Однако не показалось ли ему, что сейчас он похож на монстра? Его уши не походили на человеческие, и, к тому же, у него были небольшие клыки, которые пока были не очень заметны, но что если они станут больше?

Если он не сошел с ума, если все это происходит на самом деле, как сказал голос в его голове, то где-то есть и другие "игроки", не станут ли они атаковать его с такой внешностью?

Майк не паниковал. Но годы игр подсознательно подтолкнули его на мысль, о том, как же выглядит его [Статус], ведь теперь он выглядел по другому. Внезапно в его голове возник экран.

Имя: Майк Таннер - Раса: Полуорк

Профессия: Нет - Уровень: 1

Кошелек: 1010 Кредитов

Сила: 1.4/ Ловкость: 0.8 / Телосложение: 1.3 / Дух: 1.1 [ОХ: 0.2]

Навыки: [Грубая сила] [Твердость] [Ночное зрение] [Тугодум]

Еще даже до того, как он заметил свою расу [Полуорк], Майк уже успел повысить ловкость до 1.0, используя все очки, полученные за новый уровень. Все эти знания - это следствие его зависимости от ролевых игр, появившейся еще в десять лет, когда он нашел старую коробку с DnD играми его отца.

С ростом ловкости, Майк почувствовал, что его шаги стали легче.

Все таки ему пришлось признать, что он не сошел с ума.

Открыв статус, Майк мельком все рассмотрел, сопоставив информацию с той, которую он получил став игроком, и игровыми знаниями, которые он приобрел за эти годы.

После он коснулся своего [Кошелька].

Он узнал, что кредиты могут быть переведены в физическую форму в любое время, нужно было лишь произнести [Кошелек] в своей голове, так же, как и со [Статусом], но для удобства они хранились в цифровой форме.

Достав всего один кредит, он увидел, что тот выглядел как маленькая золотая монетка размером с настоящую, но только имеющая квадратное отверстие в центре и толщину в два раза больше обычной. Положить ее обратно было так же легко, нужно лишь просто обратить процесс вспять.

Кредиты могут быть получены несколькими способами, наиболее очевидным было убийство

монстров. За каждого убитого монстра, кредиты будут непосредственно начисляться в [Кошелек].

Еще один способ заработать кредиты, это выполнить определенные условия системы, известные как достижения, выполнять квесты [Системы] или продавать предметы [Системы] зарегистрированным торговцам, торговым автоматам или переносным прилавкам, которые установлены по всему городу.

Он перешел к атрибутам. Коснувшись небольшого [+] рядом с каждым из них, Майк мог узнать за что он отвечает.

Сила представляла собой физическую силу. Она определяла максимально переносимый вес, а так же силу удара.

Ловкость являла собой скорость и мелкую моторику.

Телосложение отвечало за здоровье, выносливость и устойчивость к боли, а также сопротивление к ядам и элементарному урону. В игре оно увеличивало полоску здоровья и выносливости. Но в реальности никакой полоски не было, значит, Телосложений больше выступает как числовое представление силы воли.

Дух - определяет интеллект, мудрость и ману. Таким образом, он отвечает за магию. И снова, в реальном мире нет полосок отображающих значения маны, поэтому, когда Майк овладеет магией, ему придется быть осторожным, чтобы не переутомиться и не потерять сознание.

Теперь осталось рассмотреть только четыре навыка. Все они были дарованы родословной полуорка, таким образом, эти навыки можно расценить как расовые. Майк коснулся их, чтобы узнать специфику каждого.

Навыки [Грубая сила] и [Твердость] были очень простыми. Будучи полуорком, Майк будет получать за каждый новый уровень +0.1 к силе и телосложению.

Действие навыка [Ночное зрение] было еще проще, все было так, как и написано в названии, оно позволяло видеть в темноте.

Навык [Тугодум] был немного сложнее. Он был негативным и призван сбалансировать плюсы родословной полуорка. Ведь эта раса не была настолько хороша, чтобы не иметь недостатков. Этот навык требовал в два раза больше очков характеристик для увеличения духа, в отличии от других атрибутов.

Как человек, которому нравилось играть воином или чем-то похожим, Майк был не очень обеспокоен медленным ростом духа. Ведь он не влиял на использование магии или что то такое. К тому же если он в будущем найдет навык, который дает дополнительный дух или что-то схожее, то рано или поздно он сможет его отменить.

Учитывая изменения, Майк был доволен своим внешним видом, в отличии от прежнего.

Он прибавил в росте пару дюймов, а так же около ста фунтов мышечной массы. Стал выглядеть значительно здоровее, объемнее и более устрашающе по сравнению с его «милым» видом до этого, когда он жил за счет игр, оплачивая ими свои счета.

Не считая ушей, он выглядел более или менее обычным парнем.

В любом случае, у него никогда не было цели стать моделью.

Уверенный в том, что разобрался с тем, что есть в «Системе», Майк решил, что настало время узнать, как обстоят дела вне квартиры.

Перешагнув через тело Джеффа, Майк нашел самую легкую и самую свободную одежду, в надежде обмануть зомби несоответствием. А также, надел черную шапку, чтобы скрыть свои уши и тот факт, что он больше не человек.

После чего обыскал шкаф на наличие оружия, где нашел клюшку для гольфа, принадлежащую Джеффу и старую деревянную биту.

Предвидя ситуации, в которых он мог потерять свое оружие, Майк взял сумку для гольфа и одел ее как рюкзак.

Взяв биту в правую руку, он направился к двери.

Прижав ухо к толстой деревянной двери, Майк прислушался. Шумы были слабыми, прямо за дверью ничего не происходило, но в холле наверняка были люди.

Улыбнувшись, Майк почувствовал знакомое желание поднять себе уровень.

<http://tl.rulate.ru/book/761/229056>