

Время замедлилось до полной остановки, когда звук загрузки пип-боя эхом отразился в голове Аластера, и перед Аластером возник знакомый зеленый экран, сильно удививший его, прежде чем он насильно успокоился и увидел, что на экране ждут его слова. подтверждение.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ СООТВЕТСТВУЮТ НАЧАЛО АКТИВАЦИИ Т/Н?

Аластер поднял правую руку, прежде чем нажать «да», и наблюдал, как экран на секунду заполнился рунами неизвестного значения, прежде чем смениться знакомым изображением мальчика из хранилища, поднявшего большой палец вверх. появляются на мгновение, прежде чем появится знакомый экран состояния.

Экран состояния показывал мультяшное человеческое тело с разным процентным соотношением каждой части тела, а именно головы, груди, рук и ног. в верхней части экрана он показал его общее состояние как здоровое. посмотрев в нижнюю часть экрана, он увидел пять других опций с пометками «перк», «инвентарь», «навык», «квест» и «персонаж» рядом с подсвеченной пометкой «статус». Заинтересованный Аластер щелкнул следующую вкладку с надписью льготы, но в списке была только одна. (СВЕТИЛЬНИК: вы реинкарнация светила. +10 к речи, физической форме и стрелковому оружию.)

Аластер был немного знаком с историей светила, так как почти все смотрели на светило как на великого героя, победившего темного много лет назад. он был немного удивлен, обнаружив, что он реинкарнация такой фигуры, но решил, что это, вероятно, была шутка, которую неизвестный сыграл с ним, прежде чем двигаться дальше. вкладка инвентаря показала ему, что было в его бесконечной сумке, разделив ее на четыре категории: оружие, доспехи, лекарства и прочее. Увидев, насколько прямой была вкладка инвентаря, Аластер перешел к следующей вкладке.

Вкладка навыков удивила и разозлила Аластера, потому что он мог сразу сказать, что именно по этой причине он не мог продвинуться дальше уровня новичка ни в одной из вещей, которые он изучал. было ровно пятнадцать навыков, которые покрывали буквально все, что можно было выучить, а также числовое значение для каждого, которое, как он предположил, имело предел в сто очков, как в Fallout 3. Аластер самые высокие навыки были усилены перком светила, доводящим их до двадцать, каждое из которых, как он подозревал, является серединой следующего уровня, обычно называемого уровнем ученика. Однако все другие навыки Аластера на данный момент были ограничены десятью.

Перейдя на вкладку квестов, Аластер увидел, что у него есть только один квест, который заключался в том, чтобы завершить церемонию взросления, и наградил его 200 очками опыта. перейдя на последнюю вкладку, Аластер увидел свой лист персонажа, помеченный следующим образом.

ИМЯ: Аластер

ВОЗРАСТ: 16 лет

НАЗВАНИЕ: Новичок

1-Й УРОВЕНЬ

ОПЫТ:10/100

СНАРЯЖЕНИЕ: оловянный меч, крышка горшка, потертая одежда, импровизированное ожерелье.

Узнав об использовании систем, Аластер повелел закрыть экран, что на самом деле сработало,

поскольку экран исчез, и его зрение вернулось к норме, за исключением трех полос в стиле выпадения в нижней части его зрения, которые он распознал как здоровье, прочность оружия и боеприпасы. и полосы компаса почти такие же, как в Fallout. Аластер был вполне доволен полосками компаса и оружия, так как на самом деле ему не нужно было бы использовать дополнительную концентрацию, чтобы следить за этими вещами, которые теперь делают его жизнь намного проще.

Сразу же после закрытия системного экрана Аластер почувствовал, как теплый поток знаний о трех навыках, усиленных люминесцентным перком, беспрепятственно хлынул в его разум, позволяя ему точно сказать, как правильно использовать эти навыки до их текущего предела. если бы ему пришлось сравнить это чувство с чем-либо, Аластер сказал бы, что это было похоже на первый прием кокаина, поскольку это было немедленное ощущение того, что он становится сильнее, и это определенно вызывало привыкание, если вы не были осторожны. К счастью, это чувство исчезло так же быстро, как и вернулось к Аластеру, за вычетом дополнительных знаний, которые он приобрел.

«Слава богу, ты и Сэнди были здесь, иначе я бы не знал, что делать». — с облегчением сказала Эмма, привлекая внимание Аластера к текущему моменту и отвлекая его от мыслей. «Да, к счастью, мы смогли справиться с ними всеми, даже несмотря на то, что они превосходили нас численностью на одного». — сказал он, кивнув. Аластер задумчиво посмотрел в ту сторону, откуда пришли монстры. «Поскольку похоже, что они пришли из горы, я бы сказал, что можно с уверенностью думать, что нам придется сразиться еще с несколькими, прежде чем мы достигнем вершины». он серьезно сказал, что Эмма выглядела взволнованной, но кивнула в знак согласия, прежде чем заговорить.

«Я бесполезен в бою, но я постараюсь, чтобы вы и Сэнди выздоровели, пока вы сражаетесь». — сказала она серьезно. Аластер кивнул в знак согласия, прежде чем они направились вверх по тропе к входу в пещеру у подножия скалы, где они подождали немного, чтобы привести глаза в порядок, и пошли дальше по тропе пещеры, которая шла вверх. пройдя некоторое время, они натываются на уступ, по которому можно взобраться, на правой стороне тропы, который при исследовании обнаружил заброшенный склад с несколькими старыми урнами и гнилыми деревянными ящиками, которые после обыска нашли в сетке аластер немного ржавого металла и странную золотую монету с звездочка на ней, которую система пометила как мини-медаль.

Вернувшись на тропу, они вступили в еще две схватки с монстрами. Первой была группа из трех игольщиков с гномьими чертами лица и странной маской с ватными шариками с обеих сторон и комично большой иглой в руках. Этот бой был тяжелее, так как и Аластер, и Сэнди пару раз познакомились с острым концом этих больших игл, что привело к поверхностным, но раздражающим травмам. этот бой дал Аластеру три опыта за игольник, что, по крайней мере, убедило его, что он не был ранен напрасно.

<http://tl.rulate.ru/book/93362/3107054>