

[Ты одолел Волка - Ур 2]

[Ур 0 > Ур 1]

После нескольких минут отдыха, прислонившись к шине автобуса, я получаю сообщение, что волк наконец-то умер. Либо он поддался ранам, либо его добило другое животное. Что ж, по крайней мере, я получил достаточно опыта для повышения уровня.

[Имя: Натаниель Гвин]

Сложность: Ад

Этаж: 1

Оставшееся время до принудительного возвращения: 4г 364д 23ч 12м 3с

Ур. 1

Сила: 6

Ловкость: 8

Выносливость: 3

Мана: 2

[Основной класс: Недоступен]

[Подкласс: Недоступен]

Навыки:

Фокус — ур. 3

Манипуляция маной — ур. 1

[Очки навыков: 0]

[Очки характеристик: 3]

Я получил три очка характеристик, и мой уровень изменился. Также, каким-то образом, мои Мана и Ловкость повысились на 1 пункт каждая.

Один час. Не могу поверить, что мы здесь так мало времени. Как-то кажется, что прошло гораздо больше.

Я пытаюсь коснуться голографического окна пальцем, но ничего не происходит. Мой палец просто проходит сквозь него.

— Объяснение характеристик.

Ничего.

Хааа. Опять. Я слишком устал для этого. Уверен, в автобусе есть геймеры, так что могу заставить их сделать всю работу, но пока есть одна характеристика, с которой я не ошибусь.

— Добавить 1 очко характеристик в Выносливость, — пробую я, и одно очко исчезает. Хм? Это сработало.

Теперь я пытаюсь сосредоточиться и представить, что хочу добавить 1 очко в Выносливость. Проходит мгновение, и я ощущаю, будто кто-то спрашивает у меня подтверждение, но в мыслях. Это немного беспокоит, но я мысленно говорю «да», и ещё одно очко исчезает. Это может быть полезно.

Быстро добавляю последнее оставшееся очко в Выносливость и закрываю окно статуса.

Теперь обратно к характеристикам.

Сила и Ловкость должны быть понятны сами по себе, а Выносливость — это что-то вроде стойкости, жизненной силы, здоровья или всё в одном. Надеюсь, это поможет мне быстрее заживать или требовать меньше отдыха.

Нет необходимости жадничать в силе или скорости. Как я уже заметил, я могу повышать свои характеристики даже без очков, а выживание сейчас самое важное. Не знаю, плацебо это или нет, но уже чувствую себя лучше. Что ж, подождём и увидим.

Теперь мана. Я уже использовал ману для усиления своего тела. Думаю. Движения, которые я показал в бою с волком, были бы невозможны для меня час назад. Возможно, это Фокус, возможно, Манипуляция маной, или оба навыка. Если я научусь их контролировать, это повысит мои шансы на выживание.

Ладно, разберусь с этим позже.

Моё имя. Как-то система знает моё настоящее имя. Лучшее, что я могу сделать сейчас, — быть готовым не удивиться, если какая-то моя личная информация всплывет из ниоткуда.

Замереть от удивления в разгар опасной ситуации может быть смертельно, поэтому пока давайте предположим, что сущность, контролирующая систему, знает обо мне всё. Пока мы здесь, мне нужно отпустить свою жизнь на Земле и сосредоточиться на выживании здесь.

Это может быть довольно радикально, но я во власти этой сущности, системы, и единственное разумное — сосредоточиться на выживании. Лучше думать, что я застрял здесь ещё на пять лет, а это достаточно долго, чтобы люди объявили нас погибшими.

Давайте забудем обо всех на Земле — моей семье, друзьях, обо всех. Время оплакивать или праздновать будет после принудительного возвращения, поэтому лучше приятно удивиться, чем любая другая альтернатива.

Ну, не то чтобы было так много людей, о которых я забочусь. Честно говоря, список может быть очень коротким.

Самое важное сейчас — моё выживание, и я не могу позволить ничему отвлечь меня. Давайте также использовать других пассажиров. Я должен вести себя достаточно дружелюбно, но держаться на расстоянии, и в то же время не позволять им использовать меня. Нужно вести себя немного более отстранённо. Могу также показать сильную сторону. Если всё правильно устроить, это будет хорошее сочетание «давать и брать», где я беру больше, чем отдаю.

На секунду мысль мелькает в голове — возможно ли повысить уровень, убив их? На этот раз я думаю об этом немного дольше, но в конце концов решаю отказаться от этой идеи. Я начал с уровня 0, и у остальных, вероятно, то же самое. Даже если возможно повысить уровень, убивая людей, я сейчас на 1 уровне, и мне, вероятно, пришлось бы убить большинство из них. Если вообще возможно получить опыт с 0 уровня или с человека.

Возможно, это даже специально, что все на нулевом уровне.

К тому же, я уже решил использовать их — по крайней мере, сначала и пока не соберу больше данных или не стану сильнее, так что не будем идти по этому пути.

Звучит хорошо.

Хорошо.

Я снимаю рубашку с груди и не знаю, только ли мне кажется, но рана уже выглядит лучше.

Ещё одна вещь из статуса — слово «принудительное» возвращение. Если бы мне пришлось сказать, это значит, что есть способ вернуться на Землю, не дожидаясь 5 лет. Не принудительный способ возвращения. Но... Хочу ли я этого?

Ну, наверное, да, так как это гораздо безопаснее, однако... позже... Я подумаю об этом позже.

Раздел «Этаж 1» в статусе тоже интересен. Это значит, что есть больше этажей, и если думать об этом как об игре, нам придется выполнить какие-то требования, чтобы перейти на нижний или верхний этаж, или нас переместят туда через какое-то время. Может быть, через 5 лет? Это не звучит правильно — мы никогда не были на другом этаже, так что нам некуда возвращаться. Единственное подходящее место для возвращения — Земля.

Сначала соберём больше информации, а затем подумаем об этом снова.

Число уровня в моём статусе, вероятно, показывает только, сколько раз я получил 3 очка характеристик. Но это может быть полезно и в другом смысле. Возможно, мне нужно быть на определенном уровне, чтобы иметь возможность что-то сделать, или это просто какая-то мера силы.

Сложность довольно тревожная — Ад.

В играх сложности обычно классифицируются как лёгкая, нормальная и сложная, где «Ад» представляет самый сложный уровень. Поэтому я должен быть крайне осторожен. Сталкиваясь с врагом, я должен убедиться, что не недооцениваю его, даже если он кажется слабее.

Мне также интересно, почему я получил эту сложность, которая может быть самой высокой, но в данный момент у меня нет способа это выяснить. Есть также вероятность, что существует ещё более высокая сложность, но нет способа это подтвердить сейчас, или, по крайней мере, я не знаю о такой.

Классы звучат интересно, но у меня нет возможности выбрать один. Возможно, есть особые требования, или мне нужно повысить уровень.

Уже ясно, что система многое знает обо мне, и вполне возможно, что она наблюдает за мной даже сейчас. Это даже не обязательно кто-то лично следящий за мной, а просто какая-то программа, записывающая мои действия и мысли.

Теперь, когда я думаю об этом, даже процесс повышения уровня кажется странным. У меня есть представление о том, как это работает в играх, но, оказавшись в этой ситуации, хочется подумать об этом более логично.

Есть возможность, что повышение уровня — просто награда от сущности/системы за убийство монстра. То есть я получил очки характеристик от неё после выполнения требований для повышения уровня.

Другой вариант — я получил очки характеристик, убив волка: волк умер, и его жизненная сила или что-то подобное передалось мне и, вероятно, парню с пистолетом. Возможности такие: его жизненная сила разделилась между нами двумя. Другой вариант — нам, людям, нужно больше жизненной силы, чем волку, чтобы достичь 2 уровня. Третья возможность, о которой я могу подумать, — потеря во время передачи его жизни или «вырезка» системы.

Мне больше нравятся варианты с жизненной силой. Они звучат более логично, и мне всегда нравилось думать о магии как о науке, которую мы не понимаем.

Глубоко вздохнув, я медленно встаю, но, к счастью, голова не кружится, и, учитывая всё, я чувствую себя довольно хорошо.

Пора пообщаться и найти кого-то полезного.

<http://tl.rulate.ru/book/116353/4982313>