

"И все же у меня такое ощущение, что я сейчас открою глаза и увижу потолок какой-нибудь японской больницы, а мои конечности будут все переломаны."

«Размышляешь: сон это или нет, подумай лучше как распределить свои очки, ты же еще помнишь, что в первую очередь нужно прокачать?»

«Хмм...ну, да»

"Конечно я помню какие у меня были прокачены навыки, и какие должны быть вкачены первыми. Если я перерожусь в другом мире.... и вправду нужно подумать на счет скиллов.

Хах ...Эта богиня ей даже интересно, что я вкачаю.... Она что помешана на играх?"

Хоть она и услышала, о чем я подумал, но похоже богиня нисколько не расстроилась...

"Для такого продвинутого игрока, как я, тратить бонусные очки на всякую ерунду непростительно.

Так какой же навык мне необходим в новом мире...

Конечно же мне нужно только..."

«Об-общение»

" 'Техника переговоров' Мне необходимо вкачать это умение на максимум."

Хоть я и не могу сказать это вслух... но мой внутренний голос кричит жать на эту кнопку!

«Как я и ожидала... Интересно, что ты будешь делать с оставшимися 155?»

«Эт-это все...»

Сказав это, я снова начал думать в своей голове. Я знаю, что все о чем я подумаю, богиня услышит — это очень удобно, но я все еще стесняюсь.

"В игре есть множество сильных. Некоторые из них можно получить, не тратя бонусные очки, поэтому я не буду тратить все остальное сейчас ...но я очень "везучий" парень...

Пожалуй 30 очков потрачу на 'Удачу' "

Так как бонусные очки могут быть использованы когда угодно, я сохранил оставшееся 125 очков на будущее.

«Если ты потратил 30 очков на скилл 'Удача', то он будет разблокирован, верно?»

(Прим: После достижения определенного лвл в умении оно разблокируется, т.е. в данном случае поднимается шанс успеха, в общем оно становится более менее полезным)

"Да, на начальном уровне 'удача' очень полезна, например есть большой шанс выпадения дропа с монстров, у удачи есть и другие хорошие эффекты, в целом это неплохой пассивный навык."

В игре при прокачке умения могли открыться специальные навыки на атаки мечом, магией и другие действия, такие как навык 'Вор'.

'Удача' – это пассивный навык, который, по сути, нужен всегда.

"В прошлом 'Удача' и 'Техника переговоров' были очень полезны. Так теперь мне придется выбрать мою стартовую работу...."

«Кстати о птичках... Когда ты перевоплотишься, работа будет выбрана случайным образом. Хотя я уверена на 90%, что ты будешь крестьянином »

«Ч-черт... Ты должна была позволить выбрать мне начальную специальность!»

"Крестьянин да... Когда я только начал играть, было трудно менять специальность, мне пришлось сначала стать 'Продвинутым крестьянином'... Хотя за аристократа играть легче, ну да ладно это не критично."

В игре крестьянин мог получать различные навыки и скиллы, хотя навыки будут более эффективнее, если они будут подходить к твоей специальности. И еще, крестьянин не мог стать например 'оруженосцем' или 'музыкантом', так как с прокачкой умения повышался твой статус, и ты не мог сменить профессию на другую, у которой статус ниже чем у твоей.

При повышении уровня вы получаете 3 роинта, которые можно потратить на прокачку навыков.

В игре было множество профессий и более 300 навыков. С релиза игры прошло уже около 6 лет, но список навыков все пополнялся.

«... Не понимаю почему все пришло к такому...»

"И в правду масштаб игры был огромен. Все эти навыки, методы развития, фарма опыта... я понимаю, почему она решила перемещать в свой мир игроков вечной магии, ведь никто другой не сможет разобраться в новом мире и скорее всего погибнет!" (Прим: Как Дота, пока тебе кто-нибудь не объяснит, хрен ты что-то поймешь.)

«Твой мир и мой мир... есть связь между ними. Думаю, что в качестве одного из основных квестов это реинкарнировать и показать мне, как ты разгадаешь все загадки моего мира.

После чего найти способ вернуться ко мне. Ну а сейчас дай мне ответ.... ты готов?»

Реинкарнировать в мир, так похожий на игру, ставшей всем для меня, выполнить квест и снова встретиться с богиней. Звучит крайне заманчиво, учитывая, что до этого я был жалким затворником без будущего.

«...Да, хорошо»

"Я не думаю, что больше не погибну....

Я ничуть не жалею, что погиб, спасая Хину. Можно сказать, что я добровольно отдал, нет скорее выбросил свою жизнь..."

Хоть я и пошутил, не думаю, что богиня посмеется над этим.

Пока я нахожусь в раздумьях, она напряженно смотрит на меня.

«Да не беспокойся, этот мир не будет похож на твой. Меня не интересует, каким жалким ты был, твоя улыбка... , каким ты добрым можешь быть ...вот главная причина, почему ты мне понравился.» (Прим: здесь используется глагол like — нравится, а не love — любить не путайте.)

«...Зачем»

"Хотелось бы вас поправить, я простой неудачник."

Отвечая ей, я мельком глянул на нее, даже если бы я был без расстройства общения, я бы не смог взглянуть на нее спокойно ведь... Она совершенно другой уровень по сравнению со всеми мое героинями из игр, в которые я играл. Они, по сравнению с Ней, просто второстепенные персонажи...

«Ты, кто презирает реальный мир... теперь Сигрид.

Я буду наблюдать, как ты меняешься.... Наслаждайся!»

С этими словами богиня подняла руку, окно перед моими изменилось.

'Хотите перевоплотиться в новом мире Да/Нет'

Я колебался. Согласившись я выбрасывал все... моих родителей, которые воспитали меня.

Перед тем, как мой аккаунт взломали я успел вывести часть средств. Это совсем немного, но я хотел отблагодарить своих родителей хоть чем-то.

Если я соглашусь, я смогу жить в мире — точной копией моей игры...

Я не жалею, что большую часть своей жизни я провел перед монитором компьютера, играя в игры.

Мое сознание становится туманным, я словно отдаляюсь от храма богини..... следующий момент, когда я проснулся...

«Поздравляю! Это мальчик!»

«Фух... Он родился! Спасибо за ваш труд Ремилия!»

«хаха.. Покажи мне его лицо.»

Мальчик был похож на своего отца, похоже это я....

Сейчас я ужасно орал... Говорят, что при рождении ребенок ругается. Эту байку я слышал давным давно.

Похоже я и вправду переродился. Теперь я могу оставить свою прошлую жинь и начать все с чистого листа!

На данный момент идет 'Эпоха завоевания'. Я знаю 3 варианта развития событий, но вот проблема в том, что остальные 7 вариантов для меня загадка.

Вообще с момента выхода игры сюжет мог пойти по 10 разным путям. Он пошел по одному, 2 других были слиты в интернет, но остальные 7....

Шанс завоевать мир.... существует ли?

«Хоней(Прим: Honey с английского мёд) как мы назовём сына?»

«Ребенок, которого мы так долго ждали, наконец был дан Богом. Имя его будет....»

Мой отец, у которого волосы были каштанового цвета с радостью произнес имя ребенка.

Нирото Сигрид

Стоп... Что.... Пусть я плохо видел, но моя фамилия.....

Я мог лишь кричать.....

Кстати, официальным языком игры был 'Элгер', если вы хоть немного знаете английский, вы без труда разберетесь в нем.

Сейчас, смотря на мое имя, которое было криво написано на листе бумаге.... Я так писал в начальной школе....

Лишь спустя 3 дня я смог открыть меню и посмотреть мои характеристики. Глядя на невидимое другим окно, я прочитал....

◆Состояние после перевоплощения◆

Хирото Сигрид

Человек, Мужчина, 0 лет, 1 уровень

Профессия — Крестьянин

Хп — 40/40

Мп(мана) — 24/24

Навыки:

'Техника переговоров' — 100

'Удача' — 30

Активные навыки:

(Прим: Во время прокачки навыка, могут открываться дополнительные)

'Сделка' — (Техника Переговоров 10)

'Убеждение' — (Техника Переговоров 30)

'Запрос' — (Техника Переговоров 40)

'Обмен' — (Техника Переговоров 60)

'Второстепенные задачи' — (Техника Переговоров 95)

Пассивные навыки:

"Харизма" — (Техника Переговоров 50)

[Противоположный Пол] 'Очарование' — (Техника Переговоров 80)

[Однополые] 'Очарование' — (Техника Переговоров 80)

[Монстр] 'Очарование' — (Техника Ведения Переговоров 80)

'Выбор' — (Техника Переговоров 100)

'Дополнительная награда' — (Удача 10)

'Выбор пункта' — (Удача 20)

'Удача' — (Удача 30)

Оставшиеся Бонусные Баллы: 125

<http://tl.rulate.ru/book/1181/25598>