2 глава

Я шел по лесу в поисках опушки или на худой конец небольшой поляны где можно будет наконец сделать самое главное. По пути пытался найти камень потяжелее, и если по близости окажется зверек попытаться его схватить. Надо прокачать статус до одинаково значения, чтобы получить самый главный начальный навык. Но вот на пути попалась поваленное бело-чёрное деревце самое то для нагрузки. Ломать его оказалось довольно легко, значит оно одно ранговое, как и весь этот лес. Это утешает, не хотелось начинать новую жизнь с череды смертей. Наломав дерево до удобной длины чтобы нести их в охапке, побрел дальше теперь не так резво как в начале, как не крути, но с грузом всегда тяжело бежать.

Наконец выбравшись на небольшую поляну, выбросил свой груз у ближайшего дерева, тут же присел рядом передохнуть и взглянуть на девственно чистую статистику.

Ранг I

Опыт: 0

статичные

прогресс

навыки

предметы

всего

Сила

1

3/8

1

Ловкость

1

1/8

1

Выносливость

2

5/8

2

Интеллект

3

1/8

3

Память

2

2/8

2

Мудрость

1

3/8

1

Стойкость

1

3/8

1

Воля

2

1/8

2

Дух. Сила

1

4/8

1

Не густо, как в первый раз. Ну ничего все поправимо, дайте только время. Сейчас займусь ловкостью, для начала хватит. Следом обычные силовые тренировки с собственным весом,

хватит и на силу и на выносливость. Во время тренировок главное безостановочная работа над собой до предела и немого сверху, тогда будет улучшаться не только тело, но и душа. А напоследок оставлю разум, его можно улучшить и в спокойной обстановке.

+2 Ловкость

+1 Стойкость

+1 Ловкость

+1 Сила

+1 Выносливость

+1 Дух. Сила

+1 Сила

+1 Воля

Пока приостановимся, главное не увлечься и заработать себе еще дополнительных проблем. Сейчас поработаем над разумом, это не однозначная троица. Главное просто существовать и получать маломальскую информацию и хотя бы не пропускать ее мимо мозга, что бы со временем подойти ко второму рангу. Ну а дальше, наоборот, без усильного внимания на эти параметры или специфической работы они будут стоять на месте. А мне на данный момент хватит и обычного анализа и детальных воспоминаний моих первых шагов в новом мире.

Начнем с того, что как я и думал вначале это почти девственно чистый мир, связанный с разумным видом. И по окружению могу предположить, что они млекопитающие. Я конечно не очень в этом силен, но из них в ИГРЕ почти на 2/3 человекообразных, а из них еще чуть менее половины сами люди. Что приводит нас к тому, что этот мир может принадлежать еще одной человеческой расе, а может и нет, что, кстати, не исключено. На это стоит обратить внимание, так как насколько мне известно, на ранних стадиях развития почти каждый новый вид в ИГРЕ враждебен к непохожим на свой. Конечно это не очень сильная проблемы здесь, если захотеть остаться инкогнито, то всегда можно найти выход, но мне будет жалко потраченного на это время и усилий.

А план на начало у меня простотой найти ближайший так называемый данж, так как мир новый врятли у него найдется хозяин из местных. Получить там достаточно опыта для открытия основных навыков. Еще бы не помешало найти маломальский источник магии, но сделать это без прокаченного поискового и магического навыка будет довольно сложно, только если найти очень сильно выделяющиеся из окружающего мира места, и то не быть уверенным что это не локация с дополнительным бонусом к кому-то навыку, к примеру росту растений для

землепашцев или повышенному увяданию живого для тех кто балуется с трупами. Конечно это в своем вроде тоже источник магии, но только узкоспециализированный, о использовании его сейчас и думать, можно забыть.

+2 Мудрост

+1 Память

Сейчас нужно быстро найти мелкого хищника, благо вокруг их уже промелькнуло не меньше десятка, в битве особенно в начале пути душа улучшается очень быстро, ей очень полезны состязания или другие места, где можно показать стойкость характера. Еще есть маленькая хитрость, если перед собой ставить маленькие, но довольно значительные цели и быстро их выполнять сила духа будет расти значительно быстрее обычного.

http://tl.rulate.ru/book/13311/328377