

Глава 3. Серый кардинал. (Часть 2)

□

□

Открыв глаза, герой увидел, что находится в каком-то туннеле, с одной стороны туннель заканчивался тупиком, а уходил вдаль. Поднявшись, Иосиф провёл рукой по каменной кладке стен, и облокотившись на тупиковую стену, посмотрел туда, куда вёл туннель.

“А тут довольно темно, хорошо что хоть глаза привыкли, хотя дальше десяти метров всё равно ничего не видно... Ладно, я создавал персонажа, значит я в какой-то игре? Ладно, попробуем проверить... «статус»”

===== Статус =====

Имя: Абсоль

Класс: Мироход, игрок

Уровень: 1

Здоровье, HP: 100/100

Мана, MP: 100/100

Сила: 10 +/-

Выносливость: 10 +/-

Ловкость: 10 +/-

Интеллект: 10 +/-

Мудрость: 10 +/-

Удача: 10 +/-

Очки характеристик: 13 705 540

Деньги: 0

=====

“Хм, теперь меня зовут Абсоль, но почему статус поменялся? Хотя статус у меня и в реальном мире менялся, это ладно, но почему у меня так много очков характеристик?”

Тыкнув пальцем в «Очки характеристик», поверх статуса появилось ещё одно системное окно.

=====

Очки характеристик - с помощью них можно изменять свои характеристики. Накапливаются при повышении уровня. Имеется - 13 705 540 очков.

=====

“Ага, хорошо, тогда что будет если...”

Посмотрев на силу, герой нажал на плюсик рядом и увеличил силу до 20.

“Хмм, почти ничего не чувствую... Ладно, всё равно. Но где навыки, они же были? Может надо вызвать их отдельно... «Навыки»”

===== Навыки =====

Разум игрока - пассивный навык, позволяющий сохранять спокойствие в любой ситуации. Даёт иммунитет к ментальным атакам.

Тело игрока - пассивный навык. Человек по-прежнему чувствует боль и получает повреждения, однако при этом тратятся очки жизни (НР), и если их восстановить, то раны и боль полностью исчезнут. Если же полоска НР упадёт до нуля, человек умрёт.

Инвентарь - карманное измерение, позволяющее перемещать в него вещи и доставать их обратно при необходимости.

Предчувствие - пассивный навык, позволяющий заранее прочувствовать приближение какой-либо опасности.

=====

“Ага, значит всё вызывается по отдельности... Хорошо, ладно, стоя здесь многого не сделаешь, надо осмотреться...”

Закрыв все системные окна, герой, теперь уже Абсолю, направился вглубь подземелья, в котором он сейчас находился. Пройдя где-то 20 метров Абсоль нашёл первую развилку.

“Так, походу это лабиринт... Ха, да пройти его легче лёгкого! Всего то надо придерживаться правила передерживания стены, так что просто пойду вдоль... Ну допустим правой стены, и рано или поздно выберусь отсюда...”

Итак, проложив руку на стену, герой пошёл дальше, как вдруг услышал шорох. Шум становился сильнее, и Абсолю было件нятно, что к нему что-то приближается, из-за чего он напрягся, появилось чувство опасности... Резко из темноты проявилась фигура метровой крысы, стоящей на задних лапах, и держащих в руках ветку-дубинку.

Как только крыса заметила Абсоля, то прыгнула к нему, замахиваясь своим оружием.

“Вот чёрт!”

Прикрывшись рукой, в момент удара Абсоль видел над своей головой красную полоску здоровья, которая сократилась на четверть.

“Ох, ну ничёсе! Под удары лучше не подставляться!”

Отпрыгнув, герой попытался ударить его, и так как крыс не заботился сильно о защите, то удар попал точно по нему. Тут же над крысой высветилась полоска жизнью, и от неё отнялась треть.

“Отлично! Похоже из-за того, что я вкачал тогда силу, то мой урон больше... Осталось всего три удара...”

Бой продолжился, Абсоль пытался уклоняться, но всё же получил ещё один удар, хотя после этого он добил крысу, и она исчезла, оставив после себя маленький камень и несколько бумажек.

Открыв статус, герой увидел, как его шкала здоровья медленно восстанавливается, и тыкнув по ней, перед ним высветилась дополнительная информация.

=====

НР - уровень здоровья, вы почти не чувствуете боли от ударов и не получаете повреждений, но у вас отнимаются НР, при 0 вы умрёте. Сейчас у вас - 53/100. Восстановление - 1 в минуту.

=====

“Ясно-понятно. Что ж, значит надо сразу вкачать побольше очков в характеристики...”

Недолго думая, Абсоль нажал на плюсик у силы и повысил с 20 до 100. И уже собирался увеличить выносливость, но вдруг появилось окно уведомления.

===== Уведомление =====

Сила достигла 100, вы получаете дополнительный навык связанный с силой.

Получен навык «Серьёзный удар (активный) ур 1»

=====

“Ого, круто. Похоже за достижение различных показателей, даётся награда... Ладно, продолжим...”

Дальше герой увеличил выносливость до 100, и сразу заметил с её увеличением, увеличивается показатель НР. Теперь уровень здоровья был - 955/1000, а восстановление - 10 в минуту. И вновь появилась окно уведомления.

===== Уведомление =====

Выносливость достигла 100, вы получаете дополнительный навык связанный с выносливостью.

Получен навык «Грубая кожа (активный) ур 1»

=====

“Ага, значит сила отвечает за урон, а выносливость за здоровье... Понятно...”

Дальше была увеличена ловкость.

===== Уведомление =====

Ловкость достигла 100, вы получаете дополнительный навык связанный с ловкостью.

Получен навык «Ускорение (активный) ур 1»

=====

“Хм, похоже ловкость отвечает за мою скорость...”

Далее интеллект, и вместе с его увеличением, увеличивалась и мана. Теперь запас маны равен 1000, но восстановление маны не изменилось...

===== Уведомление =====

Интеллект достиг 100, вы получаете дополнительный навык связанный с интеллектом.

Получен навык «Контроль маны (пассивный) ур 1»

=====

“Ага, интеллект отвечает за запас маны, что ж, значит, чтобы увеличить НР и МР, надо качать выносливость и интеллект...”

После интеллекта пошла мудрость.

===== Уведомление =====

Мудрость достигла 100, вы получаете дополнительный навык связанный с мудростью.

Получен навык «Регенерация МР (пассивный) ур 1»

=====

“Ага, значит мудрость отвечает за восстановление маны... Так, теперь восстановление равно 10+1 (основное плюс навык) ...”

Последнее осталось удача. К ней герой отнёсся с небольшим скептицизмом...

===== Уведомление =====

Удача достигла 100, вы получаете дополнительный навык связанный с удачей.

Получен навык «Анти критический (пассивный) ур 1»

=====

“Это конечно хорошо, но что это за навык? Хмм, что ж, почитаем что за новые навыки я получил... «Навыки»”

===== Навыки =====

Разум игрока (пассивный) ур МАХ - пассивный навык, позволяющий сохранять спокойствие в любой ситуации. Даёт иммунитет к ментальным атакам.

Тело игрока (пассивный) ур МАХ - пассивный навык. Человек по-прежнему чувствует боль и получает повреждения, однако при этом тратятся очки жизни (НР), и если их восстановить, то раны и боль полностью исчезнут. Если же полоска НР упадёт до нуля, человек умрёт.

Инвентарь (пассивный) ур МАХ - карманное измерение, позволяющее перемещать в него вещи и доставать их обратно при необходимости.

Предчувствие (пассивный) ур 1 - пассивный навык, позволяющий заранее прочувствовать приближение какой-либо опасности.

Серьёзный удар (активный) ур 1 – дополнительный урон. +10%

Грубая кожа (активный) ур 1 – увеличивает выносливость на 1.

Ускорение (активный) ур 1 – увеличивает скорость движения тела. +5%

Контроль маны (пассивный) ур 1 – способность контролировать ману.

Регенерация МР (пассивный) ур 1 – увеличивает восстановление маны. +10%

Анти критический (пассивный) ур 1 – уменьшает вероятность того, что вы умрёте с первого удара. -10%

=====

“Ого, а «анти критический» полезный навык. Если я встречу с кем-то настолько сильным, что смогу умереть от одного его удара, то будет 10% вероятность того что я выживу... Мда, надо будет как-нибудь улучшить этот навык, тогда процент увеличится и никто не сможет меня мгновенно убить.”

Закончив со статусом, Абсоль поднял камушек и бумажки. Бумажки оказались деньгами, хоть и неизвестной для героя валюты, а что это за камушек, герой не понял, так как у него не было навыков, показывающих информацию о других. Покрутив их в руках, герой хотел уже положить их в карманы и пойти дальше, как вспомнил что у него есть навык «Инвентарь».

“Ах да... «Инвентарь»”

Появилось окно с инвентарём. Сам инвентарь был пуст, и посмотрев на предметы у себя в руках, Абсоль дотронулся ими до системного окна, и они исчезли, погружаясь внутрь. И вот, в инвентаре появился камушек с названием «малый камень душ». Но деньги исчезли, так и не появившись там...

“Какого?! А где... Точно! «Статус»”

===== Статус =====

Имя: Абсоль

Класс: Мироход, игрок

Уровень: 1

Здоровье, НР: 1000/1000

Мана, МР: 1000/1000

Сила: 100 +/-

Выносливость: 100 +/-

Ловкость: 100 +/-

Интеллект: 100 +/-

Мудрость: 100 +/-

Удача: 100 +/-

Очки характеристик: 13 704 940

Деньги: 1 000

=====

“Вот оно что, деньги отображаются в самом статусе, и сейчас у меня тысяча... Хорошо, что ж, пойду дальше...”

Осмотревшись, Абсоль понял откуда пришёл, и пошёл дальше, держась правой стены. И пройдя ещё поворот, он опять наткнулся на крыс. В этот раз их было трое, и стояли они вокруг чьего-то лежащего тела... Но заметив героя они вновь бездумно напали.

В этот раз бой прошёл относительно легко, так как ловкость была высокой, то герой мог спокойно уклоняться от прямых атак, и буквально за удар уничтожать их.

Убрав в инвентарь камни и зачислив в статус деньги, Абсоль подошёл к телу, над которым раньше стояли крысы. Это был человек, в кожаной рубашке и небольшим шлемом на голове, рядом с ним лежал метровый посох. Смотря на него, любой геймер сказал бы что перед ним обычный нуб...

Подняв посох, Абсоль осмотрел его, и собирался уже положить его в инвентарь на всякий, вдруг в будущем понадобится, как появилось системное окно.

===== Уведомление =====

Получен навык за действие, «Осмотр (активный) ур 1»

=====

“Можно получить навыки за действие? То есть если я буду махать мечом, то получу навык «мечник» или «владение мечом»? Хм, ладно, что это за навык... «Навыки»”

===== Навыки (новые) =====

Осмотр (активный) ур 1 - навык собирающий и показывающий информацию о том или ином предмете или человеке.

=====

Обрадовавшись такой удаче, Абсоль сразу же использовал его на посохе.

=====

Магический посох - Выпавший предмет из подземелья. Даёт -10% к трате маны на использование навыков.

=====

“Ага, отлично, вот только я не знаю не одного атакующего навыка...”

Убрав посох в инвентарь, он наклонился к телу, как вдруг оно исчезло, точно так же как исчезают крысы, только после себя ничего не оставило.

Вздохнув, Абсоль вновь отправился дальше, и обнаружив очередного крыса, убил его, деньги зачислил в статус, а камень перед тем как убрать, осмотрел.

=====

Малый камень души – камень хранящий в себе небольшое количество энергии. Можно поглощать для восстановления маны.

=====

Какое-то время герой бродил по лабиринту, пока, не убив очередного крыса не появилось уведомление.

===== Уведомление =====

Ваш уровень повысился на 1.

=====

“О, отлично, поднял уровень. Надо продолжать, может до того, как выберусь, ещё уровень подниму”

И вот, отправившись дальше, вскоре герой находит выход и оказывается в большом зале, посреди которого небольшое возвышение с тронem, на котором сидел здоровый крыс, и увидев его Абсоль сразу активировал навык «Осмотр (активный) ур 1»

=====

Крысиный король. ур 10. НР – 1000/1000. МР - 200 – босс первого этажа.

=====

“Ого, обычные крысы были по 100 НР, а у этого 1000... Что ж, попробую...”

Пока герой стоял и бездействовал, босс этажа тоже сидел на троне и не двигался, но стоило Абсолю приблизиться, как он обратил на него внимание и поднялся.

Поднявшись, крысиный король сделал несколько шагов к Абсолю и взревел. Его тело засветилось, что означало что он использовал на себе усиливающий навык. Больше он не ждал, и достав меч, рванул к Абсолю.

В этот победить было сложно. Противник был более быстрый и сильный, тем более вооружён мечом, а под усилениями наносил удары быстрее...

Пригнувшись от горизонтального выброса, Абсоль прыгнул из-под меча и использовав «Серьёзный удар (активный) ур 1», апперкотом по голове крысиного короля. От такого удара он пошатнулся, и на секунду зашатался, а герой, не теряя времени, вновь накинуся на него.

Успев нанести ещё несколько ударов и понизив уровень НР противника на две трети, Абсоль получил порез и удар, от которого отлетел.

Порез моментально исчез, а полоска НР сократилась на 150.

“Ого, если бы я не поднял выносливость и НР, то умер бы от одного такого удара... Надо добить его поскорее”

Так как король крыс был воином ближнего действия, то ему вновь пришлось сблизиться с героем, и сделав пару выпадов, от которых герой уклонился, получил удар в живот с ноги и чуть не упав, сделал несколько шагов назад. К сожалению для него, Абсоль не собирался ждать пока он вновь нападёт, и прыгнув на него, нанёс обивающий удар.

===== Уведомление =====

Ваш уровень повысился на 1.

=====

Наконец босс пал, оставив после себя деньги, несколько камушков душ, и какую-то книжку. Поняв их, деньги и камни он убрал в инвентарь, а подняв книгу, появилось системное окно.

=====

Крысиная ярость (активный) ур 1 – усиливающий навык, даёт +10 к выносливости и +10 к силе.

=====

“Отлично, что дальше?”

Осмотревшись, Абсоль заметил дверь, и подойдя к ней, дотронулся до ручки двери. И вновь появилось системное окно.

=====

Вы прошли 1 этаж, поздравляем.

Желаете выйти/перейти на следующий этаж?

=====

“Отлично, наконец выход...”

Нажав на «выйти», прикрыл глаза из-за вспышки, герой подумал, что выбрался на поверхность, но открыв глаза оказался у себя в кровати...

□

□

P.S.

К сожалению, хоть это и 2 часть 3 главы, но к названию она почти никакого отношения не имеет. За это извиняюсь.

Кстати, напишите интересней читать за жизнью гг в реальности или когда он спит? Мне просто самому интересно.

<http://tl.rulate.ru/book/15866/336464>