

Исследования в себе

Очнулся я от жуткого голода. Судя по времени (а у меня в потихоньку появляющемся интерфейсе уже есть часы), я провалялся недолго для реала и очень долго для этого мира. Где-то четыре часа. Почему долго? Меня могли убить зомби. В системной справочке сказано, что зомби атакуют всё живое. И умеют отличать живое от мёртвого. Мне ОЧЕНЬ повезло, так как тут сдохнуть можно за пять минут сна, а я на четыре лёг, и жив здоров. Так, а что мне тут система прислала?

[Так как в вашем организме недостаточно питательных веществ, самовосстановление остановлено. Ваша жизнь: 17/30]

Да, действительно, спина ещё болит. Сильный, гад. Я вообще удивляюсь, как я в битве не надорвался. Статус.

[Статус:

Имя: Алекс ХР

Уровень: 3

НР: 17/30

МР: 90/90

Характеристики:

Сила: 5

Ловкость: 5

Телосложение: 5

Интеллект: 5

Выносливость: 5

Свободные очки характеристик: 9

Тип: не установлено

Навыки: Владение кинжалом: ур. 1, Владение дубиной: ур. 1

Заклинания: Огненный шар: ур. 1, Рывок огня: ур. 1, Огненное зачарование: ур. 1]

Ого! Так ещё и мысленно можно! По одному очку в каждую характеристику, Остальные в интеллект! Погодите, а почему тип не установлен? У меня ж боец?

[Вы не установили тип.

Выберите тип: Боец]

Ну вот его и выбираю!

[Тип боец установлен.]

[Статус изменён.]

[Статус:

Имя: Алекс ХР

Уровень: 3

НР: 17/30

МР: 100/100

Характеристики:

Сила: 6

Ловкость: 6

Телосложение: 6

Интеллект: 10

Выносливость: 6

Свободные очки характеристик: 0

Тип: Боец

Навыки: Владение кинжалом: ур. 1, Владение дубиной: ур. 1

Заклинания: Огненный шар: ур. 1, Рывок огня: ур. 1, Огненное зачарование: ур. 1]

«Блиин, жрать хочу.» Я огляделся. Неподалёку стоял полуразрушенный продуктовый магазин.

Я пошёл к нему. Там стояли какие-то воняющие консервы, и ещё валялись какие-то крошки. Консервы валялись на полу, наверное, кто-то пытался их открыть, но не смог. Рядом валялось несколько дохлых крыс. Я открыл консервы ножом и в одно мгновение всё съел. Но я не насытился. Я съел почти все консервы, когда наконец насытился.

[Ваша жизнь: 18/30]

Я сделал себе более менее прочный шалашик из досок и пары дверей, залез в него и заснул.

[Ваша жизнь: 30/30]

Проснулся я опять голодным. Доел оставшиеся консервы, полез в кладовку. Там я нашёл пару кусков заплесневелого хлеба, кусок мяса (какого не знаю, но вроде говядина), труп работницы магазина в жёлтой униформе (я думал, тут всё трупы зомби). У неё я нашёл бутылку с водой (их там несколько, но только эта целая) и небольшую сумку со всякой хренью. Хрень я сразу же выбросил (нафига мне косметика в апокалипсис?) и положил туда свою провизию. Я осторожно выглянул на улицу, убедился, что никого нет, и вышел сам. И вспомнил, что у меня есть огненный рывок. Я тут же его скастовал, и почувствовал тепло в ногах. Я посмотрел вниз, и увидел, что у меня горят (не сгорают!) подошвы ботинок. И огонь нарастающий, как будто

готов выстрелить. Я тут же всё понял, и наклонился, как будто я ракета, а мои ноги – турбины. И в тоже мгновение я взлетел. Однако невысоко, всего лишь до уровня крыши двухэтажного дома, какие тут и стояли. Ещё горящие «турбины» смягчили мою посадку.

- Круто!

Особенно если учитывать, что тратит это всего десять маны. И из описания системы я узнал, что можно сделать двойной прыжок. Я побежал по крышам, при максимальной мане кастуя рывок. Если принять стойку бегуна на старте, то рванёшь вперёд и чуть-чуть вверх. И это позволяет обходиться без дополнительных затрат маны. Если сделать просто прыжок вверх, то при приземлении нужно потратить ещё две единицы маны. А без этого приземляться будет ОЧЕНЬ больно, если у тебя плохо прокачана выносливость. Кстати, тут есть естественный прирост характеристик. Если ты делаешь определённые действия, то ты прокачиваешь определённую характеристику. Например, за время бега я прокачал ловкость. Немного пробежав на адреналине (так как силы уже закончились), я повысил выносливость.

Я добежал до центра города. И тут я обнаружил того, о котором я вряд ли забуду. Если выживу.

<http://tl.rulate.ru/book/17903/367518>