

Рейн вздрогнул, проснулся и тихо застонал. У него болело все тело, но особенно громко протестовали ноги. Он явно не привык целый день ходить и спать на твердой земле. Рейн поморщился, сел и огляделся. Антон бодрствовал и охранял лагерь. Но остальные еще спали. Антон взглянул на него. Мягкие лучи раннего солнца проходили сквозь него. Он покачал головой и выглянул наружу, явно довольный тем, что продолжает дежурить. Должен ли я предложить взять дежурство на себя? Он, вероятно, все равно недостаточно мне доверяет. К черту, если он не попросит, я не буду предлагать. Ох, как все болит.

Рейн решил лечь на спину, вместо того чтобы будить всех, пытаясь пробраться мимо их спящих тел на поляну. Он закрыл глаза и попытался заснуть. Но твердой земле далеко до постели, к которой он привык. В конце концов, он сдался.

Он тихо сел и начал немного потягиваться, напрягая протестующие мышцы, пока не смог сесть, скрестив ноги, без особого дискомфорта. Почувствовав себя немного лучше и не имея других дел, он решил еще раз просмотреть меню, чтобы увидеть, есть ли там что-нибудь еще, чего он не видел раньше.

Характеристики (+20)

Навыки (+2)

Статистика

Опции

Я посмотрю на навыки позже. Не думаю, что они будут спать достаточно долго, чтобы я успел закончить... Давайте изучим другие вещи. Опции.

Перед Рейном открылась простая панель с несколькими элементами.

Опции

Интерфейс

Тактильный [Вкл / Выкл] [Жесты]

Мысленный [Вкл / Выкл] [Ключевые Слова]

Вербальный [Вкл / Выкл] [Ключевые Слова]

ИЛС* [Вкл / Выкл] [Настройка]

[* ИЛС - дословно "индикатор на лобовом стекле" или часть визуального интерфейса со всеми индикаторами - здоровье, мана и прочие значки и бары]

Ничего сложного, да? Все это выглядит как пользовательский интерфейс. Включить ИЛС. Опять ничего.

Рейн протянул руку и нажал кнопку включения. Ничего не изменилось кроме опции Применить, появившейся в нижней части меню. Как только он нажал кнопку, меню автоматически закрылось, и его глаза снова сфокусировались на его окружении. Он сразу заметил, что в левом верхнем углу его поля зрения находится маленькая синеватая полоска. Она двигалась вместе с его глазами, оставаясь в верхнем левом углу, куда бы он ни смотрел.

Здоровье

200/200

Выносливость

157/200

Манна

200/200

- О, круто. Это будет удобно, - задумался Рейн, проводя рукой по панели. Она слегка покалывала, но не создавала сопротивления, и его рука прошла прямо сквозь нее.

Кроме того, черт, у меня закончатся силы, если мы будем продолжать в том же духе. Вчера я начал с 200. Она восстанавливаются? Должна, иначе, в чем смысл... Черт возьми, что это за статистика? Черт возьми, Характеристики.

Характеристики

Ричмонд Рейн Страудвотер

1 Уровень

Опыт: 26/100

Без класса

Здоровье

200

Выносливость

200

Мана

200

Сила

10 (+)

Восстановление

10 (+)

Прочность

10 (+)

Мощность

10 (+)

Фокус

10 (+)

Ясность

10 (+)

Неиспользованные очки

20

Мощность, вот в чем дело. Могу я получить больше информации об этом? О, подождите, там была другая панель. Статистика.

Вместо того чтобы заменить панель Характеристики, рядом с ней просто появилась другая панель. Рейн провел несколько минут, глядя на панель, пытаясь переварить информацию.

Статистика

Всего

База

Модификатор

Здоровье

200

200

0 | 0%

Регенерация 3

100 / день

100 / день

0 | 0%

Выносливость

200

200

0 | 0%

Регенерация В

100 / день

100 / день

0 | 0%

Мана

200

200

0 | 0%

Регенерация М

100 / день

100 / день

0 | 0%

Скорость передвижения

10

Восприятие

10

Сопротивление

Жар

Холод

Свет

Тьма

1 | 0%

1 | 0%

1 | 0%

1 | 0%

физ

Тайное

Ментальное

Химическое

1 | 0%

1 | 0%

1 | 0%

1 | 0%

На первый взгляд, на панели не было ничего, с чем он мог бы взаимодействовать. Также не было никакого объяснения того, как производить вычисления, хотя имелось несколько подсказок, основанных на форматировании.

Хм, хорошо, научный метод, поехали. Гипотеза: энергия увеличивает регенерацию выносливости. Эксперимент: добавим очко к силе. Результат: проверим состояние экрана.

Рейн медленно протянул руку и коснулся (+) рядом со статистикой энергии. Он с облегчением увидел, что внизу меню появилась кнопка "Применить", и поискал другие изменения.

Хорошо, нельзя случайно все испортить. Давайте посмотрим. Регенерация выносливости теперь показывает 110/сутки. Потрясающе. Вывод: гипотеза верна. Так 10 пунктов регенерации в день в пункт в силе.

Нажав кнопку (-), появившуюся рядом с Мощностью, Рейн начал проверять другой навык, добавляя и вычитая очки. Все работало так, как он и ожидал. Это было 20 здоровья на единицу силы, и то же самое для пар выносливость/прочность и ясность/мана. Выздоровление также соответствовало восстановлению здоровья, а ясность - восстановлению маны.

Ничто не влияло на сопротивляемость, пока он не добавил полные 10 пунктов к выносливости. Когда он это сделал, они все дошли до 2/0%. Итак, 1 сопротивление на 10 очков выносливости. И что? Это уменьшит повреждения? Говоря о единицах, что, черт возьми, означает "Скорость движения 10"? Или "10 зрение"? Кажется, ничто не влияет на них. И еще кое-что. Статистика.

Рейн отклонил панель статистики, но панель атрибутов осталась открытой. Он протянул руку и потянул ее вправо, что к его счастью сработало. Теперь он мог видеть окно, показывающее его текущее здоровье, выносливость и ману. Со смирением он увидел, что его выносливость в настоящее время показывает 157/200. Добавленные, но неприменимые очки выносливости, похоже, не повлияли на его текущую статистику. Он не мог сказать, будет ли он в конечном итоге 357/400, а не 157/400, если он применит очки. Он подтащил окно к тому месту, где оно было, вычел все пункты, которые он добавил, и затем отклонил его.

Я действительно должен набирать очки, но я вроде как не хочу. Я почти уверен, что хочу быть заклинателем. Что хорошего в силе для заклинателя? Я чувствую себя в безопасности с этими парнями. Если я немного прокачаюсь, мои шансы против волка не изменятся. Они обращались с ним, как с незначительной помехой. Уровень 18, не так ли? Я не буду тратить очки сейчас. 150 выносливости или около того просто должно быть достаточно на сегодня.

Рейн слышал, как зашевелились остальные, поэтому он медленно поднялся на ноги и потянулся, морщась.

- Наверное, здоровье не убирает мышечную боль, - подумал он, взглянув на свое полное здоровье. - К этому окну тоже придется привыкнуть. О, подождите. Параметры, Настроить

ИЛС.

В море доступных предметов Рейн отыскал и нашел то, что хотел. Он смог изменить числовые дисплеи на бары, чтобы он мог видеть свои статистические проценты с первого взгляда. Он также мог поднимать или убирать таблицу, а также перемещать ее, включая разделение на несколько частей.

Он переместил зеленую полосу здоровья в нижний левый угол, желтую полосу выносливости - вниз посередине, а белую полосу маны - в нижний правый. Затем, передумав, он переместил их все наверх. Потом он изменил настройки цвета и прозрачности, скрыв синий фон окна. Он оставил решетку, хотя и установил ее на 50% прозрачности. Наконец, он изменил цвет полос на красный для здоровья, зеленый для выносливости и синий для маны.

Удовлетворенный, он поискал другие варианты. Это меню, в отличие от других, было довольно интуитивно понятным и имело множество опций для настройки его ИЛС, включая другие экраны меню. Не найдя больше ничего, что он хотел бы изменить в данный момент, он закрыл меню и посмотрел на дверь. Его жизненно важные показатели плавали там, где он мог их

видеть, но не мешали. Прежде чем он успел пройти мимо громко храпящего Хегара, в центре его зрения возникло окно.

Сводка

Получено Общего Опыта

70 - Использование Выносливости

Рейн подпрыгнул, но сумел сдержать встревоженный крик. Все еще не привык к этому. Изучив новую информацию, Рейн улыбнулся, а затем отмахнулся от окна взмахом руки.

Приятно знать, что убийство - не единственный способ повысить уровень. Полагаю, это было вчера?

Пройдя мимо Хегара, он вышел на свет рядом с Антоном и огляделся. Солнце просачивалось сквозь деревья, создавая приятные пятнистые узоры на траве луга. Он слышал журчание ручья неподалеку. Рейн прошел немного вглубь леса, пытаясь найти место, где можно было бы облегчиться в уединении. Антона, казалось, не волновало, что он уходит один, поэтому Рейн чувствовал, что это будет достаточно безопасно. Он изо всех сил старался не обращать внимания на внутренний голос, говоривший ему, что настоящая причина в том, что Антону все равно, если его съест дикий зверь. Он побрел на шум ручья, собираясь искупаться после того, как закончит свои дела.

Найдя ручей, Рейн с радостью увидел, что он достаточно глубокий, чтобы погрузиться в воду. Он прошел немного вниз по течению ручья, ухватился за удобную ветку и выкопал себе отхожее место. Выпрямившись, он огляделся и пожал плечами.

Ну, или я схожу сейчас, или позже, когда все встанут. Скромность - это роскошь.

Рейн разделся, позаботился о своих делах, спрятал улики и прыгнул в ручей, чтобы помыться. Вода была абсолютно ледяной, поэтому он не стал тратить много времени на мытье, используя песок вместо мыла.

Хорошо, нужно добавить мыло в список вещей, о которых я должен спросить.

Выбравшись из ручья, он смахнул с себя как можно больше воды и решил использовать рубашку вместо полотенца. Обсохнув, он натянул трусы и пижамные штаны, перекинул промокшую рубашку через плечо и вернулся на поляну.

Антон заметил, что он возвращается, и сказал несколько слов остальным, которые явно уже встали и были готовы идти. Не было никакого упоминания о завтраке, Антон просто пошел по дороге, не дожидаясь остальных, просто продолжая идти в том направлении, в котором они двигались накануне. Амелия и Бровос последовали за ним, Хегар заворчал и медленно зашаркал в их сторону, и Рейн догнал остальных с другой стороны поляны быстрее, чем Хегар добрался до дороги.

Черт, ему нужна чашка кофе даже больше, чем мне.

Когда он подошел к ним, Амелия приветствовала его, как он предположил, "добрым утром", поэтому он ответил тем же. Бровос уставился на него, приподняв бровь при виде мокрых волос и обнаженного торса. Рейн мялся в нерешительности. Он не был толстым, но и не пребывал в отличной форме, и оставаться без рубашки посреди леса было не совсем то, к чему он привык.

Бровос протянул руку и сказал: - рубашка. - Рейн нерешительно протянул ему одежду. Как

только он это сделал, тот сказал Слово, и волна жара вырвалась из его руки, где он держал хлопчатобумажную одежду. Рейн зачарованно смотрел, как рубашка высыхает даже быстрее, чем можно было предположить по уровню жара. Вернув рубашку, Бровос вернулся к наблюдению за дорогой.

- Спасибо, - сказал Рейн. Это была одна из фраз, которые он выучил накануне.

Хегар догнал их, и группа молча шла около часа, прежде чем Амелия полезла в рюкзак и раздала какие-то коричневатые батончики, похожие на крекеры. Она раздала их всем, протянув Рейну его долю. Он был твердым, как камень, и имел примерно такой же вкус. Но Рейн не собирался жаловаться. Бесплатная еда всегда бесплатная еда. Он грыз свой паек, пытаясь смягчить его, но чувствовал, что это была борьба, которую его зубы собирались проиграть. В конце концов ему удалось отломить кусочек и разгрызть его. Поедание батончика заняло у него не менее 30 минут, но он полностью насытился, и почувствовал себя на удивление хорошо. Плавание и ходьба расслабили его мышцы, и он, казалось, прекрасно обходился без утреннего кофе, несмотря на то, что головная боль могла появиться позже.

Чтобы скоротать время, он попросил больше слов, изучая такие вещи, как "река", "поляна" и "лес". Он начал немного понимать язык. Либо он что-то упустил, либо язык был значительно проще английского. Слово "лес" означало "много деревьев", а "поляна" - "ни одного дерева". Он чувствовал себя пещерным человеком, говоря такие вещи, как "я иду много деревьев" и "где камень?", но, очевидно, именно так и работал этот язык. Решив, что ему достаточно любопытно попробовать, он попытался попросить разъяснений.

- Почему мало слов? Почему больше ни слова? Почему же слово вещь и многие вещи?

Это было встречено смущенными взглядами и лающим смехом Антона.

Думаю, я что-то упускаю. Черт возьми, это раздражает. Я буду придерживаться глагола - существительного. Два слова максимум для пещерного человека.

<http://tl.rulate.ru/book/27347/575059>