

Он снова начал отжиматься. Вчера ему удалось сделать только пятнадцать, прежде чем он не смог больше продолжать. Сегодня он решил превзойти это. Он поднимал себя вверх и вниз своими все еще маленькими и слабыми мышцами, которым едва хватало силы, чтобы справляться с собственной массой тела. Он понял, что стал сильнее, когда сделал пятнадцать отжиманий, и не был так изнурен, как накануне. Тем не менее, его мышцы горели, а руки дрожали, когда он продолжал отжиматься и отказывался остановиться. Он едва успел закончить свой двадцатый подход, когда его руки против воли разжались и тело рухнуло на землю.

За то, что вы довели свое тело до предела, VIT +1.

Несмотря на то, что его руки были словно в огне, на мгновение на его лице появилась яркая улыбка. Ничто не было так приятно, как получить награду за свои усилия. Он также получил еще одну подсказку о том, как стать сильнее. Физические упражнения помогали его силе, бег помогал его ловкости, доведения своего тела до предела увеличивало его живучесть, мышление и логичность увеличивали его дух (как ни странно), а принятие мудрых решений увеличивало его мудрость. Теперь ему просто нужно было придумать, как увеличить свою харизму и удачу.

Что касается харизмы, то он предположил, что она, скорее всего, связана с взаимодействием с другими людьми. Раз на острове никого нет, он не сможет ее поднять. Что же касается удачи, то он был еще менее уверен, что вообще сможет ее прокачать. В большинстве игр удача повышается только с особыми событиями или предметами. И все же, если удача может быть увеличена посредством действий, то это должны быть действия, связанные с удачей. Может быть, азартные игры? Хотя ему, скорее всего, нужно было выиграть в азартной игре, чтобы получить очко удачи.

Ваше понимание работы системы является одновременно логичным и проницательным. SPT +1, WIS +1

Маркус широко ухмыльнулся и мысленно дал себе "пять", поскольку в этот момент его руки налились свинцом. Меньше чем через минуту его руки перестали болеть благодаря его пассивной способности. Вчера он понял, что нужно чередовать тренировки верхней и нижней части тела. Поэтому он поднялся на ноги и начал делать приседания. Как и отжимания, он заставлял себя приседать, пока не упал без сил. Затем последовал пресс и бег. Он продолжал свои тренировки, каждый раз выжимая из своего тела максимум. Благодаря этому, он получил еще два очка к своей живучести, а также еще по одному очку к силе и ловкости, когда закончил задание.

Задание он закончил после полудня, и он снова получил еще три порции еды в свой инвентарь вместе с зажигателем. Зажигатель был прост и состоял из двух предметов, скрепленных веревкой. Стержень и кусок металла. Если потереть кусок металла по стержню, это вызовет большой поток искр, которые легко могут разжечь огонь. Это было даже лучше, чем зажигалка! Поскольку до захода солнца оставалось еще несколько часов, он решил сделать две вещи. Во-первых, собрать все материалы, которые ему понадобятся, чтобы развести костер. Во-

вторых, попробовать провести несколько экспериментов, чтобы увеличить свои умственные способности.

Он потратил больше часа, собирая дрова разных размеров, а также несколько камней, чтобы держать огонь в узде. Он вырыл руками небольшую ямку и положил вокруг нее камни. Несколько сухих листьев он положил вниз, а на них навалил кучку хорошо сложенных маленьких палочек. Ему удалось с первой же попытки разжечь листья зажигателем, и вскоре у него уже горел симпатичный маленький костерок. Готовить ему было нечего, но костер действовал успокаивающе.

Когда огонь разгорелся, он взял одну из палок и стал писать ею по земле. Если умственные занятия увеличивают атрибуты разума, то что, если он немного посчитает? Он хотел это выяснить, и именно этим он собрался сейчас заняться. Он начал с элементарной арифметики. Сложение и вычитание ничего ему не дали. Умножение и деление тоже ничего не давали, пока он не начал использовать достаточно большие числа. Такие, которые он мог бы запомнить. Это работало только с теми арифметическими действиями, которые он не мог легко решить мысленно. Он сумел поднять свой дух на два очка, прежде чем метод перестал работать, независимо от того, насколько большими были числа. С другой стороны, он теперь мог делать довольно сложные вычисления мысленно, и ему не нужно было записывать их, чтобы решить пример.

С наступлением вечера он решил покончить с этим делом. Он открыл свой статус, чтобы проверить свой прогресс за день, и улыбнулся тому, что увидел. Это был не большой прогресс, но определенно хорошее начало.

Имя: Сильверс Д. Маркус

Возраст: 16 лет

Класс: Нет

Уровень: 1

Опыт: 0/1, 250

Здоровье: 130/130 (+6,5/минута)

Сила воли: 140/140 (+7/минута)

Сила (STR): 12

Живучесть (VIT): 13

Ловкость (AGI): 12

Дух (SPT): 14

Мудрость (WIS): 12

Харизма (CHA): 10

Удача (LCK): 10

Очки Атрибутов: 0

Прогресс действительно был не таким уж и большим, но все же это было что-то, и он почувствовал себя лучше, увидев его. Настоящая проблема заключалась в том, что он не получал ни капли опыта. В играх вы получаете опыт от двух основных направлений: квесты и победа над монстрами / врагами. В данный момент его задания давали ему крайне необходимые запасы для выживания, так что просить об опыте тоже казалось немного чересчур.

За понимания своего места и не требуя больше, чем вы заслуживаете, все атрибуты +1.

Маркус моргнул и снова быстро проверил свой статус. Все атрибуты поднялись на один пункт, включая его харизму и удачу. Он улыбнулся и молча сказал системе "спасибо". Он расслабился у костра и стал думать о том, какие выгоды может принести ему пребывание на острове. Пока он будет получать задания на тренировку, у него будет еда и вода вместе с маленькими полезными вещами. Это было здорово, атрибуты помогали почти во всем, но было еще кое-что столь же важное для получения силы в игре - навыки!

<http://tl.rulate.ru/book/37444/818993>