

Я возьму того, что слева, а ты-правого.- Сказала Я Эрику, и он кивнул.

Я бросился к гоблину слева и замахнулся на него дубинкой. Я попытался прицелиться ему в голову, но прежде чем моя дубинка попала в цель, гоблин метнулся вправо, и я промахнулся.

Удар, который я сделал, оставил меня открытым, и гоблин воспользовался этой возможностью и ударил своим кинжалом. Кинжал полоснул меня по правой руке, когда я отчаянно пытался его заблокировать.

-12 Н.Р.

В тот момент, когда я получил повреждение, я увидел красную цифру, плавающую вверх и исчезающую через несколько секунд. Дерьмо. Эти маленькие ублюдки были довольно быстры. Я проверил свою руку, и она сильно кровоточила.

Эффект: Кровотечение

-2 Н.Р.

Я немного отступил назад, создавая пространство между собой и гоблином. Я должен был сражаться умно, если хотел выжить.

-2 Н.Р.

Гоблин бросился ко мне и сократил дистанцию. Он рванулся вперед, нацелив кинжал мне в грудь. Я быстро уклонился вправо, и его атака прошла мимо, оставив его открытым для контратаки. Вместо того чтобы целиться в его голову или туловище, я взмахнул дубинкой, целясь в его руку с оружием.

-2 Н.Р.

Я это сделал! Гоблин выронил свой кинжал, как только я ударил его по руке.

-10 Н.Р.

Гоблин зашипел на меня, когда я отбросил кинжал подальше от него. Я вспомнил, что научился активному навыку, и это была хорошая возможность попробовать его.

-2 Н.Р.

Я бросился к гоблину с дубинкой над головой. Я сделал это как финт. Гоблин, думая, что я сделаю такую же атаку, увернулся влево. Это сработало! Я взмахнул дубинкой горизонтально, целясь ему в голову.

- Баш!- Когда я выкрикнул название навыка, моя импровизированная дубинка засветилась зловещим желтым светом.

-31 Н.Р.

Цель Ошеломлена!

Гоблин отлетел вправо и приземлился лицом в землю. Я два раза ударил его по голове, но гоблин умер от первого же удара.

-15 Н.Р.

Цель мертва.

Я немного отдохнул, чтобы перевести дух. Я обратил свое внимание на Эрика, который собирался прикончить своего гоблина. Он взмахнул дубинкой над головой гоблина и убил его. Кровь гоблина брызнула ему в лицо, когда он продолжал бить гоблина. Как только он понял, что его противник умер, он остановился, тяжело дыша, и сел на землю.

Я подошел к Эрику, чтобы проверить, все ли с ним в порядке.

- Ты в порядке, приятель?

- Да... - он поднял голову и кивнул. Он выглядел невредимым. Кровь на его рубашке была не его, и похоже, они не заметили, что я использовал свой навык [Баш].

-2 Н.Р.

Дерьмо. Я совсем забыла. Я все еще истекал кровью. Я сел на землю и прислонился к стене. Я тяжело дышал, и в груди у меня стучало. Увидев, что драка закончилась, девушки бросились в нашу сторону.

- Мигель! У тебя кровь идет!- Сказала Клэр.

- О боже! Мигель!- Диана уже начала паниковать.

- Я в полном порядке...

Несомненно я не был в порядке. Я сказал так, лишь что-бы они не начали паниковать. Вероятно, снаружи было больше монстров, и я не хотел, чтобы они привлекли их внимание.

Я схватил носовой платок и обмотал им руку, чтобы остановить кровотечение. Я подождал несколько секунд, и красные цифры прекратились. Я глубоко вздохнула с облегчением.

- Просто... дайте мне немного отдохнуть - сказал я им. - Заприте все двери, закройте окна и не издавайте ни звука. Монстры все еще там, снаружи. Эрик, убедись, что здесь больше нет этих тварей.

- Ты уверен, что с тобой все в порядке?- Спросил Эрик.

- Да...

- Хорошо... давай сделаем это. Все четверо присели на корточки, но Эрик остановил Диану. - Диана, останься с Мигелем. - Хорошо?

Диана кивнула и осталась стоять.

Эрик, Клэр и официантка сделали именно то, что я сказал. Клэр заперла входную дверь и забаррикадировала ее столиками, пока официантка задерживала шторы. Эрик же, напротив, бродил по ресторану со своей самодельной дубинкой.

Было темно, так как они закрыли окна, и свет не работал. Официантка взяла со стойки свечу и зажгла ее. Снаружи раздавались крики, как монстров, так и жертв. Я сказал им, чтобы они не обращали на это внимания.

- С тобой все будет в порядке? - Спросила Диана, взяв меня за руку. Ее заплаканные глаза смотрели на меня с тревогой.

Милая ... если бы она сделала это раньше, я бы подпрыгнул от радости. Увы, я ничего не почувствовал. Все говорят, что противоположностью любви является ненависть. Но они ошибаются. Любовь и ненависть - это одно и то же. Если вы любите кого-то, то вы думаете об этом человеке и заботитесь о нем. В ненависти это то же самое, но с другим намерением. Я узнал, что противоположность любви-это апатия.

Я больше не забочусь о Диане. Я был зол с самого начала, но на самом деле не испытывал к ней ненависти. Я думал о том, что если она умрет позже, то что я буду чувствовать? Я изо всех сил пытался представить себе это, но в конце концов ничего не вышло. Я ничего не чувствовал. Я не буду чувствовать себя иначе.

Чем она заслужила мою апатию? Слишком больно просто вспоминать об этом, и нет, это было не тогда, когда она отвергла меня или попросила совета насчет Эрика. Это совсем другая история, и у меня нет настроения ее рассказывать.

- Я в порядке... - сказал я, убирая свою руку от нее. - Не беспокойся об этом....

Диана нахмурилась и вытерла слезы. Она сидела рядом со мной, прислонившись к стене.

- Здесь все чисто.- Сказал мне Эрик, присев на корточки.

- Мы закончили... - сказала Клэр.

- Ты видел, что происходит снаружи? - Спросил я.

- Это был ... полный бардак. Снаружи полно монстров, и они ... убили всех.- Голос Клэр надломился, как будто она вот-вот заплачет. - И что же нам теперь делать?

- Понятия не имею... - сказал я им. - Мы должны остаться здесь на некоторое время и обдумать план. Я не хочу выходить наружу, и мы должны избегать монстров как можно больше, если хотим выжить.

- Я согласен... - сказал Эрик. Все они согласно кивнули.

- Э-э... Эрик ... Спасибо, что спас меня... - сказала официантка. - Кстати, меня зовут Мелисса...

Да ладно тебе! Я убил гоблина, который гнался за тобой, и теперь Эрик получает по заслугам? Я даже убил двух гоблинов и получил за это ранение! Я так и знал. Я не должен был брать на себя роль героя и позволить ей погибнуть. Не то чтобы я делал это ради внимания или чего-то еще, но она должна была быть мне благодарна. Блядь!

Мелисса перевела взгляд на меня.

- И тебе спасибо... - сказала Мелисса, не глядя мне в глаза.

- Всегда пожалуйста...

Девочка, если ты притворяешься благодарной пиздой, то хотя бы научись говорить спасибо искренне.

Прислонившись к стене, я наблюдал за ней издали. Мелисса была хорошенькой, но не такой

хорошенькой, как Клэр. На вид ей было лет двадцать пять, и ростом она была не ниже меня. Ее кожа была светло-коричневой и гладкой. Ее прямые волосы были длинными и черными. Ее тело было хорошо сложено, как песочные часы

Эрик познакомил нас с Мелиссой. Он назвал ей наши имена одно за другим, пока она пожимала ему руку. Когда подошла моя очередь, она немного поколебалась, но мы все равно пожали друг другу руки.

Я завидовала Эрику. Черт возьми! Даже после того, как мир закончился, он все еще мог собирать девочек, как покемонов. Похоже, что мой единственный шанс потрахаться - это когда я нахожу девушку достаточно сломанной, чтобы впустить меня в свои штаны, или если я плачу большую сумму. В любом случае, мне это не нравится, и я не настолько отчаиваюсь.

Мы молчали, снаружи слышались слабые крики, и все мы смотрели на свечу перед собой. Мой прилив адреналина от борьбы с гоблинами начал ослабевать, и мне захотелось спать.

- Я собираюсь немного поспать. Разбуди меня, когда что-нибудь случится.- Сказал я, взглянув на часы. Они все еще работает, потому что это механические часы. Сейчас уже 6:14 вечера.

- Я тоже... - сказал Эрик, ложась на землю.

- Я возьму на себя вахту.- Сказала Мелисса.

Я закрыл глаза и почувствовал, что мое сознание медленно уплывает. Даже после того, что случилось, я спокойно уснул.

Там было тепло. Мое лицо стало теплым. Запах был... благоухающий. Я сосредоточилась на запахе, и он пах как роза. Я открыл глаза, и они встретились с глазами Дианы, и я понял, что сплю, положив голову ей на колени. - Я покраснела. Я быстро встал и сделал вид, что ничего не произошло. Почему я покраснела? Я понятия не имею.

- Добрый вечер... - поприветствовала меня Диана. Ее щеки тоже слегка покраснели.

Я не поздоровался с ней в ответ, а просто кивнул. - Что-нибудь случилось?

Диана отрицательно покачала головой.

Было тихо, поэтому я выглянул наружу, слегка приоткрыв занавески. Я видел много мертвых тел, но поблизости не было никаких монстров. Я глубоко вздохнул.

Эрик уже встал. Я посмотрел на часы, было уже 6:35 вечера. Клэр, Эрик и Мелисса что-то делали на углу, поэтому я подошел к ним. Диана тоже следовала за мной, как моя личная няня.

- А где ты их взял?- Спросил я.

На земле лежали три кинжала, ткань, монеты, три светящихся камня и камень размером с кулак.

- О, ты уже встал. Как раз вовремя... - сказал Эрик. - Мы взяли их у убитого нами гоблина.

Эрик взял Кинжал и протянул его мне. - Проверить это...

Это был простой кинжал, сделанный из обычной стали. Ничего необычного, но он был немного

тусклым и ржавым.

- Попробуй сказать: Оpozнание. - Сказал он.

- Оpozнание.

\*День\*

Ржавый Железный Кинжал

Урон От Атаки [Физический]: 4-5

Прочность: 6/10

Требования: Нет

Ого! Я и не знал, что обладаю таким умением. Как только я активировал навык, еще один синий экран вспыхнул со звоном.

\*День\*

Уровень навыка [Оpozнание] повышен на 1.

- А можно мне посмотреть еще одну?- Спросил я его.

- А можно мне попробовать?- Сказала Диана.

- Конечно... - я протянул ей кинжал и сделал то же самое. Эрик протянул мне еще один кинжал.

\*День\*

Ржавый Железный Кинжал

Урон От Атаки [Физический]: 4-5

Прочность: 7/10

Требования: Нет

Простой ржавый кинжал, сделанный из железа.

Он протянул мне еще один кинжал, такой же, как и первый, но с прочностью 5/10. Как только я использовал навык [Оpozнание] на третьем кинжале, навык снова поднялся.

\*День\*

Уровень навыка [Оpozнание] повышен на 1.

Диана и я использовали [Оpozнание] на остальных предметах.

\*День\*

Медная Монета X 32

Серебряная Монета X 3

Малый Камень Маны X 3

Грязная Набедренная Повязка X 3

Чертов Камень X 1

\*День\*

Уровень навыка [Опознание] повышен на 1.

- А как вы все это получили?

- Я просто сказал: Лут прикасался к труп гоблина, а труп исчез и оставил вот это.- Объяснил Эрик. - Все в точности так, как написано в меню "Помощь".

- Меню "Помощь"?

- Да, помнишь сообщения? Последнее сообщение дало нам подсказку. Попробуйте сказать: Открыть меню "Помощь"

- Открыть меню "Помощь"

\*День\*

Список команд:

Скажи 'открыть', а затем следуют:

Экран персонажа-показывает статус игрока, титулы, перки, атрибуты и другие факты об игроке.

Совет: чтобы распределить очки, скажите: "добавьте (x) очки в (атрибут)". Имейте в виду, что это постоянно, и нет никакого сброса.

Экран навыков-показывает список навыков игрока и другую информацию, связанную с навыком.

Экран инвентаря-показывает инвентарь игрока. Его можно использовать для хранения предметов и денег.

Совет: чтобы разместить предметы, поместите предмет для хранения перед экраном инвентаря, и он исчезнет, как по волшебству, и предмет будет сохранен. Чтобы взять предмет, нажмите на ячейку предмета и выберите пункт взять, и предмет появится (опять же как по волшебству) за пределами экрана. Деньги не потребляют веса и могут храниться в максимальном количестве 9 999 золотых, 99 серебряных и 99 медных монет.

Экран пати - показывает общую информацию о членах партии: имя, уровень, HP, SP, MP и статус.

Совет: чтобы создать пати, скажите: - Создать пати: (название пати). При создании пати ее создатель автоматически назначается лидером. Чтобы пригласить других игроков на пати, лидер должен сказать: -Пригласите в пати: (имя игрока). Чтобы уйти, скажите: - Покинуть

пати. Чтобы передать / назначить руководство, один из членов должен сказать: - я выдвигаю (игрока) в качестве лидера этой пати, и члены пати должны согласиться, сказав: - Да!- или не соглашаться, говоря: - нет!. Только при наличии большинства голосов игрок назначается.

Другие Полезные Советы:

- Не пытайтесь оскорбить Бога, так как он может читать все мысли в этом мире. Все непреднамеренные злые и уродливые мысли о нем терпимы (если бы я этого не сделал, то не осталось бы игроков). Однако все придурки, которые это сделали, будут поражены.
- Пожалуйста, используйте правильную заглавную букву, когда вы обращаетесь к нему. Например: Бог, Он, Его и т. д.
- Вы можете поклясться, используя имя Господа, если это не было намеренно и / или направлено к нему. Пример.- Твой член укусила Химера и сказала: Черт побери! (Задница Синестры, член Эритона, Иисус Христос, Святое дерьмо и другие благочестивые клятвы хороши, намеренно или нет)
- Чтобы увидеть подробную информацию о предмете / объекте: скажите "Опознать", глядя на предмет. Я дал вам всем это умение, чтобы вы не взорвали себя чертовым камнем.
- Попробуйте поискать магазин. Они многочисленны и разбросаны по всему миру, и в нем могут быть необходимые предметы для вашего приключения и/или выживания. Вы также можете постоянно создавать магазин в определенном месте. Скажите "Призыв: Магазин", и магазин будет появляться, а 2000 золотых монет автоматически вычитаются из инвентаря.
- Никто не может видеть ваш "синий экран", кроме вас, за исключением мировых уведомлений, которые все могут видеть.
- Чтобы обобрать труп, произнесите "Лут", прикасаясь к нему. Вы можете обобрать все виды трупов, пока они мертвы. Очевидно, вы не говорите "Лут", если пытаетесь его вырезать.
- Чтобы изучить навык, прикоснитесь к книге навыков и скажите ' "изучить навык". Однако книги умений могут быть использованы только один раз и исчезнут после использования. Книги умений могут быть приобретены через магазин или сброшены монстрами. Навыки также могут быть обучены игроком с навыком на уровне эксперта или мастера.
- Кроме [Опознания], я также дал вам один навык, который соответствует вашему первоначальному свойству. Пример: Вы получите [Силовую атаку], если ваша физическая сила высока.
- Навыки, которые потребляют очки маны (MP), называются заклинаниями. Эффект заклинания зависит от того, сколько маны вы тратите. Чем больше маны вы тратите, тем сильнее заклинание, и чем выше атака, тем выше контроль маны. Контроль маны значительно повышает эффективность потребления МП.
- Чтобы использовать [активный] навык, подумайте о названии навыка и направьте его на свою цель. Тебе не обязательно говорить это вслух. Навыки имеют определенные критерии/требования для активации/использования. Очевидно, вы не можете использовать [Нырять] на бетонной дороге, не так ли?
- Члены пати могут делить очки опыта поровну или, если все члены согласились, делить очки опыта по соотношению. Количество членов пати не ограничено.

- Члены пати могут общаться друг с другом телепатически. Радиус связи составляет до 2 км.
- Вы также можете увеличить свои атрибуты, выполняя реальные жизненные действия. Пример: Подъем тяжестей может увеличить физическую силу. Пойди разберись.
- Если вы не поняли терминологию, используемую в системе, скажите " информация: (термин)", и значение этого термина будет объяснено как словарь.

P.S.: Если я что-то пропустил, то идите нахуй и выясните это сами.

P.P.S.: никакого возрождения, так что не умирай...

Я внимательно читал советы и команды. Я уже ожидал большей части этого, потому что раньше читал игровые гайды. Я думаю, что мне нужно проверить свои навыки, чтобы увидеть, какие навыки я получил. Я еще раз перечитал конец письма и хихикнул.

Подожди минутку...

- Опознание!- Сказал я, глядя на странный камень, лежащий в добыче.

\*День\*

Чертов Камень X 1

Это же чертов камень! Не обычный камень, а чертов камень!

- Кто-нибудь из вас дотрагивался до этого чертова камня?- Переспросил я. Они все выглядели смущенными.

- Я так и сделал, но не надо ругаться, Мигель.- Ответил Эрик.

- Нет, я же сказал Тебе, что это чертов камень! Используй свое наблюдение, и ты увидишь, что это чертов камень!

- Опознать ... - Эрик уставился на камень. - Да, это так. Это же чертов камень. Ну и что с того?

- Убери отсюда этот чертов камень.- Сказал я серьезным тоном.

- И куда же? Но Почему?

- Куда угодно, только не сюда! И ради всего святого, будьте осторожны!

Эрик взял этот чертов камень и пошел куда-то. Я не знал, куда он его дел, и мне было все равно.

- А что это за камень?- Спросила Мелисса.

- Да, а что это за Чертов камень?- Эрик вернулся и сел на пол.

Я сказал им, чтобы они еще раз прочитали советы, особенно ту часть, где говорится: "чтобы вы не взорвали себя чертовым камнем".

- Вот дерьмо! Мы чуть не погибли?!- Громко сказал Эрик.

- Ш-ш-ш! Да, этот чертов камень чуть не убил нас.

Мы все вздохнули с облегчением.

- Ладно, ребята, слушайте сюда...- Сказал я им. - Сегодня вечером мы будем изучать правила и то, как работает эта игра. Нам нужно знать все, что мы можем, чтобы лучше составить план.

Они согласно кивнули.

- Так что же нам делать?- Спросила Мелисса.

- Просто делай то, что я делаю, и мы посмотрим.- Я же сказал.

"Открыть экран инвентаризации " появился синий экран.

Я схватил кинжал и положил его перед экраном. В тот момент, когда я положил его на экран, Кинжал распался, как пиксели, и на одной из ячеек появилось слово ржавый железный кинжал. Я схватил еще один кинжал и спрятал его, но оказалось, что "снаряжаемые" предметы не складываются.

Я нажал на иконку и нажал кнопку вывода, и Кинжал появился на моей руке, как по волшебству. Я сохранил остальные предметы и подтвердил, что монеты и магические монеты могут складываться. Набедренные повязки тоже не складывались.

- Ух ты!- сказала Диана. - Оно исчезло!

- Ты видишь мой экран инвентаризации?- Спросил я.

Они отрицательно покачали головами. Может быть, для них я был похож на фокусника, делающего трюк с исчезновением. Я забираю все вещи, которые хранил, и кладу их обратно на землю.

Остальные пытались сделать то же самое, что и я. Клэр было весело вытаскивать кинжал из разреженного воздуха. С моей точки зрения, это было действительно потрясающе. Ее сиськи тоже были потрясающими.

- Открыть Экран Навыков

\*День\*

Уникальный навык(и):

Быстрая Обучаемость Лвл. 1 Макс (100%)

Активный навык(и):

Опознание Лвл. 2 новичок (65.93%)

Исцеление Лвл. 1 Новичок (0.00%)

Баш Лвл. 1 Новичок (25.23%)

Пассивный навык(и):

Владение Тупым Оружием Лвл. 1 Новичок (56.16%)

Я изучил список навыков, и я ожидал атакующего типа заклинания, такого как огненный шар или молния, но то, что я получил, - это [исцеление]. Это было прекрасно, так как мы также нуждаемся в целителе в нашей пати.

Я спросил остальных о том, какой навык они получили:

Эрик получил [силовую атаку], что само по себе понятно. Его можно использовать с любым оружием ближнего боя.

Клэр получила [очарование], которое является заклинанием контроля толпы. Он очаровывает цель, делая ее безвредной. Черт, если бы кто-то показал свои сиськи прямо передо мной, я бы тоже был безобиден. В любом случае, это было бы очень полезно.

Мелисса получила [прицельный выстрел], который является наступательным навыком дальнего действия. Однако для этого ей нужно дальнобойное оружие, которого у нас пока не было.

Наконец, Диана получила [скрытность], которая скрывает ее присутствие от врага, и если она атакует во время [скрытности], учитывая, что она не была обнаружена, она нанесет 4-кратный урон.

Мне было интересно, почему мы получили эти навыки. В советах говорилось, что мы получаем навык, основанный на наших первоначальных атрибутах. Интересно, какие у меня атрибуты?

- Открыть Экран Характеристики

\*Динь\*

Имя: Мигель Аревало

Раса: Человек Уровень: 2

HP: 120/120 MP: 325/325

SP: 70/70 Опыт: 81.30%

Сила: 13 Мудрость: 21

Ловкость: 7 Интеллект: 22

Живучесть: 12 Удача: 9

Сноровка: 8 Харизма: 7

Сытость: Прекрасно

Статус Отдыхал +10% опыта

Нераспределенных Очков Атрибута: 5

Титул (ы):

нет

Перки:

нет

Хммм...это выглядело нормально для обычной ММО. Я щелкнул по каждому состоянию, чтобы увидеть описание.

\*Динь\*

Сила увеличивает физический урон и физическую силу. Увеличивает ячейку инвентаря на 1 за каждые 30 очков

Ловкость увеличивает скорость движения и рисования. Увеличивает SP на 10 и регенерацию SP.

Живучесть увеличивает HP на 10 и регенерацию HP.

Сноровка увеличивает координацию рук и глаз, таким образом, повышает вероятность попадания в цель. Это также повышает осознанность и восприятие.

Мудрость увеличивает здравый смысл и контроль маны. Увеличивает MP на 5 и регенерацию MP.

Интеллект увеличивает удержание памяти, отзыв памяти и чувствительность к Мане. Увеличивает MP на 10 и регенерацию MP.

Удача увеличивает шансы найти лучшую добычу. Это также повышает вероятность более благоприятных встреч.

Харизма повышает социальные навыки и влияет на вероятность получения переговоров в вашу пользу.

Мне было любопытно, как работает регенерация HP, SP и MP, поскольку она не была включена в экран символов. Мой HP был полон на 120/120, поэтому я проверил свою раненую руку. Она уже зажила. Я попыталась ущипнуть кожу в том месте, где была порезана, но она больше не болела. Поразительно!

Я сосредоточился на своих атрибутах, и у меня есть 5 нераспределенных очков от повышения уровня ранее. Я не знал, было ли это в среднем или выше среднего. Я должна спросить Эрика.

- Эрик, какие у тебя показатели?

- МММ... 22 сила, 17 ловкость, 16 живучесть, 14 сноровка, 8 мудрость, 10 интеллект, 12 удача и 17 харизма.- Сказал Эрик. - А как насчет твоего?

Срань господня! Мой персонаж-дрянь ... черт! Даже после того, как мир изменился, он все еще был лучше меня. По крайней мере, я получил более высокие интеллект и мудрость. Не говоря уже о том, что я получил уникальный навык!

Я расспросил всех об их характеристиках. Я получил самые высокие интеллект и мудрость, а Эрик - самые высокие силу и живучесть. Клэр получила самый высокую харизму, а Мелисса - самая высокая сноровка. С другой стороны, у Дианы был самый высокая ловкость, но она также получила удачу в размере 4.

- Ты думаешь о том же, о чем и я?- Эрик усмехнулся.

Я молча кивнул. Мы с Эриком много играли в ММО. Из всех ММО, в которые мы играли, он всегда выбирал война или любой другой класс ближнего боя, в то время как я выбирал класс поддержки или тип мага. Кто бы мог подумать, что наш опыт в онлайн-играх будет использован в реальной жизни?

С нашей статистикой мы получили довольно приличного члена пати. Эрик будет на переднем крае в качестве бойца ближнего боя, Мелисса в тылу в качестве дилера Дальнего урона, предпочтительно лук, так как ее сноровка была высокой, Клэр будет опорой, и она будет нашим контролером толпы, так как она получила [очарование]. Я не знаю, есть ли бардские навыки, которые могут дать баффы другим участникам, петь или танцевать. Харизма обычно привязан к этому виду игрового процесса.

С тех пор как я получил высшие интеллект и мудрость, я мог бы быть магом и целителем, но в настоящее время у меня не было никакой наступательной магии. У меня была идея о том, как получить его с помощью моего уникального навыка. Я сделаю это позже.

И наконец, Диана может быть нашим вором, убийцей или разведчиком, но я думаю, что это плохая идея, потому что она слишком неуклюжа, чтобы красться и убивать монстров в темноте. По моей теории, ее удача может повлиять на наши встречи и падение добычи, так как она будет в нашей пати. Она может быть приманкой и заманивать к нам монстров. К сожалению, я планирую избегать борьбы с монстрами, насколько это возможно, но она может заманить монстров подальше от нас. Я не думаю, что она согласится на это. Подводя итог, можно сказать, что Диана была мертвым грузом.

Как бы мне ни хотелось вышвырнуть Диану из нашей веселой компании за бесполезность, я не мог этого сделать. Не то чтобы я заботился о ней, но мне нужно, чтобы Эрик и другие остались со мной. То есть до тех пор, пока я не найду лучшую пати.

Да, я знаю. Я такая сволочь. Признаюсь, я больше забочусь о своем собственном выживании, чем о своих "друзьях". Я эгоистичен, озлоблен, лицемерен, извращенец и уродлив. Добавление мудака в мое резюме сделает меня хорошим старым злодеем.

Я объяснил группе, что я нашел, а также объяснил им их роли, когда мы сталкиваемся с монстрами. Мы с Эриком объяснили им порядок формирования пати. Эрик будет на передовой, а Мелисса будет поддерживать Эрика в ближнем бою, так как у нее не было лука. Клэр будет сзади, и она будет использовать [очарование], чтобы контролировать толпу монстров. На данный момент у меня не было наступательного заклинания, поэтому я буду поддерживать Эрика и мелиссу в первых рядах. Я тоже буду сражаться в ближнем бою, если понадобится.

Роль Дианы будет заключаться в разведке. Поскольку я планирую избегать монстров как можно дольше, ей придется разведать все заранее и сообщить нам. Когда я рассказал Диане о ее роли, она, казалось, очень хотела ее исполнить. Я также рассказал ей о важности ее роли, чтобы подбодрить ее. Ее глаза заискрились от радости. Я не знал, почему она так хочет это сделать. Нет... я не думаю, что она умеет читать мысли. Неужели я слишком предсказуем?

- Предоставь это мне!- Диана выпятила грудь, показывая мне большой палец.

Ну, я думаю, что еще слишком рано судить Диану. Я дам ей шанс доказать свою полезность.

С тех пор как я проснулся, прошло уже два часа. Мы забыли пообедать, так как были слишком поглощены тестированием системы.

Мелисса пошла на кухню, чтобы приготовить нам что-нибудь поесть. К счастью, плита все еще работала. Она приготовила спагетти с томатным соусом. Это было восхитительно. Я также узнал от Мелиссы, что ресторан принадлежал ее семье и был открыт всего неделю назад. Обычно ее отец был поваром, а она официанткой, но родители уехали в провинцию навестить бабушку с дедушкой. Они жили на втором этаже ресторана.

После того как мы поужинали, я сказал им, чтобы они отдохнули сегодня вечером, и мы составим план.

Мы с Эриком дежурили всю ночь.

Надеюсь, мы переживем эту ночь...

<http://tl.rulate.ru/book/40809/891192>