

Строф почувствовал сильную головную боль, но это не имело особого значения по сравнению с плавающим перед ним уведомлением.

"История? Что за хрень творится !!!".

Строф был озадачен происходящим. Но в следующий момент он услышал голос в своей голове, и боль тут же притупилась.

"Приветствую вас, Мастер, я Закладка, и я сохраняю ваши истории."

"А? Истории? Я просто купил немного еды. Хорошо, допустим, зачем мне истории?"

Строф был в полном замешательстве, но все же решил разобраться во всей поступающей к нему информации.

[Истории могут быть любыми, великими и невероятными или самыми обычными. Большинство историй имеют какой-то эффект, который делает вас сильнее в том или ином аспекте, а также помимо историй вы получаете монеты и очки.]

Строф молчал несколько минут, пытаясь понять, было ли это на самом деле или он просто воображал эти вещи, и после некоторого времени размышлений его спина была залита холодным потом, потому что он вспомнил фрагмент своего сна, который ему приснился. Почти в самом конце сна у него появилась какая-то Закладка, но он понятия не имел, что обычный, даже если это был очень красивый сон, станет реальностью.

"И какая разница, какие истории я делаю, добрые или злые?"

Строф очень беспокоился, что ему придется стать хорошим героем и помогать всем и каждому ради сильных историй.

[Характер историй совершенно не важен. Влияние на мир - главный критерий оценки важности историй.]

"Да ... Значит, даже если я стану злодеем, я все равно приму участие в истории и стану сильнее?"

Строф решил прояснить это на всякий случай, потому что от ответа может зависеть множество решений в его жизни.

[Да, вы абсолютно правы. Для получения общего уровня истории - «Еда для друга». Мастер также получил 10 очков желаний и 10 исторических монет. Очки и монеты можно потратить в магазине, но потратить их можно будет только по достижении третьего уровня, также из-за низкого уровня информация об эффектах историй пока недоступна].

Услышав об уровне, Строф немного улыбнулся, потому что, наконец, он начал что-то понимать и чувствовать, что Закладка похожа на компьютерную игру, со своими правилами и наградами, но в реальном мире.

"Уровень? Есть ли у меня какие-то статусы и характеристики?"

После слов Строфа перед ним сразу же открылось информационное окно с данными о нем.

[Имя: Строф Уайт]

[Раса: Мужчина]

[1-й уровень]

[Заголовки: 0]

[Истории - 1]

Строф начал внимательно изучать каждый параметр, но через несколько секунд он сильно нахмурился и неохотно спросил:

"Закладка, почему в моем статусе так мало информации и что такое заголовки?"

"Все из-за вашего низкого уровня, названия, как и истории, имеют свои эффекты, но у них есть отличия, о которых вы узнаете в будущем."

Постепенно Строф понял всю информацию, потом ему на глаза пришла награда, которую он получил за историю.

"Как мне кажется, или я набрал слишком мало очков и монет? Есть ли способ получить больше?"

Если бы Строф попал в эту игру, он хотел бы получить как можно больше, и, к его радости, у Закладки был один подходящий вариант.

"Учитель, я могу предложить вам возможность заработать дополнительные очки и монеты."

"Хм? Давай, я тебя очень внимательно слушаю."

Строф не собирался упускать шанс получить еще больше очков и монет, по крайней мере, он должен был знать, что ему придется делать.

"Вы можете сыграть в рулетку и либо умножить очки и монеты, которые вы только что получили за историю, либо проиграть их..... Также, если вы проиграете, вы можете сыграть еще раз, сделав ставку на саму историю."

"Я думал, что попал в видео игру, но оказалось, что я в казино".

Похоже, Строфу не понравился вариант, когда все зависело от удачи, но через несколько секунд на его лице появилась легкая улыбка: "Вытащи колесо! Пора испытать удачу и ощутить азарт!"

Сразу после его слов перед ним появилось серебряное колесо с множеством узоров и изображений на ободе.

Колесо было разделено на две равные части, на одной из них было написано WIN, а на другой LOSE. А в центре толстыми чернилами было написано x2.

Строф хотел сказать Закладке, чтобы она начала крутить колесо, но как только он подумал об этом, колесо двинулось.

Колесо вращалось с невероятной скоростью, все было размыто, и совершенно непонятно, какого результата ожидать. Примерно через тридцать секунд колесо остановилось.

"Ужас!" шансов на победу было целых пятьдесят процентов, как такое могло быть? Строф был очень зол на свое поражение, он думал, что все потеряно, но внезапно он вспомнил, что может поставить на карту историю и играть снова.

"Закладка, я хочу поставить историю на карту, чтобы еще раз сыграть в рулетку". Строф просто не мог сдержать своего желания отыграться.

"Мастер, вы уверены? Если вы проиграете, история будет сожжена."

Услышав слова Закладки, Строф начал сомневаться в своем решении, но в конце концов решил больше не думать об этом и поставил все на удачу.

"Ставка на историю «Еда для друга» принята. Вероятность выигрыша составляет 80%, вероятность проигрыша - 20%, а множитель вознаграждения - x5."

Увидев такие цифры, Строф решил, что победа уже в его кармане, и он не зря так сильно рисковал.

Сразу после уведомления перед ним снова появилось колесо, только на этот раз оно сильно отличалось от предыдущего. Это был круглый черный кусок камня со множеством трещин, через который медленно текла лава. Выглядело так, будто это не колесо, а часть какого-то вулкана или даже подземного мира.

Колесо начало с треском вращаться, но, к удивлению Строфа, даже через пару минут не остановилось. Пять минут спустя все колесо было охвачено красным адским пламенем, и, наконец, от него ничего не осталось. Сразу после этого потрясающего зрелища, перед Строфом появилась серия уведомлений.

"Общая история уровня - «Еда для друга» сгорела".

Строф уже хотел закричать от ярости из-за своей неудачи, но в следующий момент понял, что на самом деле удача повернулась к нему.

[Получен новый титул общего уровня - «Неудачник истории»]

[Получено редкое звание уровня - «Сожженная история»]

[Уровень был повышен. Текущий уровень - 2]

Увидев, что он получил столько наград сразу, Строф успокоился и решил, что теперь он не будет рисковать своей историей без уважительной причины. Несмотря на то, что Строф получил много разных и интересных наград, самая первая его история была потеряна навсегда.

"Эх, ладно, хватит, в голове уже гудит".

С этими словами он направился в школу.

Многие люди смотрели на Строфа, и это происходило довольно часто. Он привык к этому, поскольку все внимание прохожих привлекала его нетрадиционная внешность. У него были густые белые волосы и разноцветные глаза. Его левый глаз был голубым, как небо, а правый - зеленым, как густой лес. У Строфа была гетерохромия. И, в отличие от тех, кто красит волосы и пользуется цветными линзами, его внешность была такой с рождения.

Строф шел медленно и неторопливо, но внезапно он получил сообщение на свой телефон, которое заставило его идти немного быстрее, чем черепаха.

«У вас осталось 30 минут, надеюсь, вы едете в школу, я бы не советовал вам опаздывать, мистер Харди сегодня явно в плохом настроении. Соберитесь с силами после тяжелого и выматываю многочасовым сном и тащусь в школу ".

Прочитав сообщение, Строф слегка нахмурился и подумал про себя: Чарльз был бы хорошим менеджером, ну или надзирателем. Затем Строф немного ускорил шаг, возможно, у него еще был шанс успеть.

<http://tl.rulate.ru/book/52707/1329367>