

Потратив SP и AP, которые я получил от повышения уровня, я немного отдохнул, чтобы восстановить свою энергию, затем снова направился в город Тяньинь. Только тогда я понял, что сегодня не обедал. Возможно, поэтому я все еще не чувствовал себя бодрым, несмотря на то, что даже немного передохнул. Я решил съесть что-нибудь простое, когда доберусь до города Тяньинь. В конце концов, у меня все еще оставалось 50 золотых монет. Этого должно быть достаточно, чтобы обеспечить себя едой.

Конечно, добраться туда будет непросто. Если бы я столкнулся с другим серповидом лицом к лицу, я, вероятно, мог бы победить с моим показателем STR 5, но на Плане Земной Реальности кабаны путешествовали группами, как я слышал. Можно было бы с уверенностью предположить, что серпокабаны этого Плана Реальности были такими же. Там мне просто повезло. Этот серповидный просто оказался один. Я не был настолько наивен, чтобы думать, что моя удача будет продолжать защищать меня, пока я не доберусь до города Тяньинь.

Итак, я придумал план.

Прежний серпокабан использовал кусты и покров ночи, чтобы напасть на меня, застав врасплох. Теперь я хотел бы вернуть услугу его друзьям, используя ту же стратегию. Благодаря предыдущей битве я теперь знал, что одного хорошего удара кинжалом в их шкуру было достаточно, чтобы убить их. Это облегчило задачу. Все, что мне нужно было сделать, это подойти к ним украдкой, хорошо используя свое окружение, что помогло бы мне в этом.

По этой причине, вместо того, чтобы идти по дорожке из грубого гравия, я решил таиться в кустах с боку. Когда я шел, мои сандалии царапали гравий, он издавал довольно громкий шум - вот почему я решил пойти по альтернативному пути. Здесь было трудно идти, так как было немного круто и скользко - земля все-таки была грязной. Хотя я мог с этим справиться. Лучше упасть свернув шею, чем быть съеденным. Я бы возродился в любом случае.

Мне не потребовалось много времени, чтобы убить свою первую цель. Серпокабан был повернут ко мне задом и казалось, жевал траву. Бедный парень. Он даже не догадывался, что его собирались превратить в экспу (ехр - сокр. от experience - опыт).

С кинжалом в руке я подкрался к серпокабану. Я шел через кусты медленно, стараясь не шуметь. Вокруг было много других серпокабанов - в тот момент, когда меня заметил кто-нибудь из них, я стал бы мертвым мясом. Итак, здесь решающее значение имеет свойство скрытности - как и способность без колебаний использовать момент, когда представилась возможность.

Из-за этого, как только я оказался в пределах досягаемости атаки своим кинжалом, я вонзил его в спину кабана и толкал вниз, пока у бедного животного не подкосились ноги... Излишне говорить, что он рухнул, чтобы больше никогда не двигаться. У него даже не было возможности вскрикнуть от боли.

Я глубоко вздохнул и огляделся. Остальные серпокабаны совершенно не подозревали, что только что произошло. Они понятия не имели, что один из них просто упал замертво.

Я медленно вытащил кинжал из тела кабана. Он сразу же растворился в бесчисленных крошечных осколках света и влился в мое тело. Я не получил уведомление в котором говорилось что я повысил уровень. Поэтому я автоматически предположил, что уровень прокачки становился все выше по мере того, как вы поднимались по уровням, требуя все больше экспы. Однако я получил другое уведомление. Передо мной появилась голограмма - с надписью:

[Получено: 'Мясо серпокабана' x1.]

Вскоре после этого голограмма исчезла. Итак, у меня есть мясо. Полагаю, это неплохо. Вероятно, он попал прямо в мой инвентарь - я не стал проверять.

После этого я подкрался к другим серпокабанам и хладнокровно вырезая их одного за другим. Кусты были повсюду, предоставляя мне прекрасное укрытие. Они также находились на значительном расстоянии друг от друга, что делало их легкой мишенью для поражения. Несколько раз я был близок к тому, чтобы меня обнаружили, но в конце концов мне удалось скрытно перебить их всех. Серповидные кабаны, будучи неразумными животными, не обладали такими способностями мозга чтобы замечать тот факт, что их собратья-животные исчезали один за другим.

Это была резня.

К концу всего этого я достиг уровня 5 и получил около 20 кусков мяса от них, 14 серповидных шкур и 3 кости. Я мог догадаться, для чего было полезно мясо, но о двух других понятия не имел. Может быть, продавать за деньги? Или возможно была система крафта, разработанная ARXA? Я узнаю это достаточно скоро ... на самом деле, прямо сейчас.

Я открыл свою Систему и увидел вкладку «Профиль». Под заголовком, который гласил «статистика», я увидел, что я получил 30 SP после достижения 5. Добавьте это с 6 SP, которые у меня остались ранее, что в общей сложности составило 36 SP, которые мне пришлось потратить. Я также заметил, что мой показатель STR пассивно увеличился с 5 до 10 без каких-либо затрат SP. Я убил гораздо больше, чем пять серповидов, но на самом деле я не боролся ни с одним из них. Вероятно, поэтому я повысил только 5 раз по показателю STR.

Что интересно, мой показатель AGI - agility - тоже увеличился. Он сразу перешел от 0 до 10. Я был на 90% уверен, что это произошло, потому что я сбивал всех серпокабанов, используя скрытность и осторожность. Это подпадало под контроль AGI, так что было логично, что он повысит уровень. Я думал, что мой INT - показатель интеллекта - тоже увеличится, так как мне в голову пришла блестящая идея незаметно убивать их одного за другим, но ...

... Ладно, хорошо. Это было не так уж и блестяще. Любой, у кого есть половина мозга, подумал бы об этом.

Во всяком случае, моя текущая статистика выглядела так:

STR: 10

AGI: 10

INT: 0

DEX: 0

MAG: 0

LUC: 0

Пораслизмыв, я решил распределить свою статистику так:

STR: 10 -> 15 (Стоимость: 5 SP)

AGI: 10 -> 15 (Стоимость: 5 SP)

INT: 0 -> 5 (Стоимость: 5 SP)

DEX: 0 -> 5 (Стоимость: 5 SP)

MAG: 0 -> 10 (Стоимость: 10 SP)

LUC: 0 -> 6 (Стоимость: 6 SP)

На данный момент двумя моими задействованными характеристиками были сила и ловкость. Сила была данностью - самый важный показатель для одиночной игры в подобной видеоигре. Несмотря на то, что для меня это уже не была полностью видеоигра, теория все еще применяется. Что касается маневренности, я решил усилить ее, потому что мне очень нравилось передвигаться незаметно. Когда я убивал серпокабанов одного за другим, я чувствовал трепет и волнения.

Тем не менее, мне также было любопытно узнать об этой характеристике «магия», которая, по словам ARXA, является основным фактором, влияющим на моих «скрытые искусства». Я не знал, что такое скрытые искусства, но не сомневался, что они пригодятся в ближайшем будущем. В конце концов, для этого была создана целая статистика.

Что касается других характеристик - интеллекта, ловкости и удачи - я просто распределил остаток моих очков равномерно, чтобы мне не очень не хватало в одной конкретной области. Это было потому, что простой недостаток сейчас в конечном итоге превратится в фатальную слабость, которую мои враги могли использовать, чего я хотел бы избежать. Что касается того, почему я вложил в удачу на одно очко больше, чем другие ... ну, полагаю, это можно назвать авантюрой. При любой «удаче», это может оказаться весьма выгодным решением.

На это я потратил всю свою SP. Но я еще не закончил.

Я нажал кнопку «Навыки» под списком характеристик.

Появился новый экран, показывающий мне знакомое огромное дерево навыков, которое я уже видел однажды. До сих пор единственным навыком, который я открыл, был "Мародер", пассивный навык, который относился к категории "Базовый". Затем я посмотрел в верхний левый угол. На нем было написано:

[AP: 3]

Казалось, у меня было 3 очка способностей, которые я мог потратить. Я решил сначала проверить некоторые другие навыки в категории "Базовые". Я нажал на каждую из четырех, которые я еще не выучил, и прочитал их описания:

[Название: Ремесленник]

[Категория: Базовый]

[Тип: Пассивный]

[Описание: Открывает систему "Ремесло".]

-- Система крафта, да? Так что я был прав, - пробормотал я себе под нос, затем взглянул на следующий.

[Название: Путешественник]

[Категория: Базовый]

[Тип: Пассивный]

[Описание: Открывает миникарту.]

-- Хм...миникарта. Иногда это может быть чрезвычайно полезно, - задумчиво произнес я, затем перешел к следующему навыку, пропустив тот, что был посередине - Мародер, - так как он у меня уже был.

[Название: Приручитель]

[Категория: Базовый]

[Тип: Пассивный]

[Описание: Повышена вероятность приручения обычных животных и волшебных зверей.]

-- Хм... так что в этом мире тоже есть нормальные животные. К какой категории относится серповидный кабан? - удивился я вслух самому себе.

-- Эх, я думаю, категория "Волшебный зверь", так как он совсем не был похож на обычного кабана. Итак...

Я нажал на пятый и последний "Базовый" навык. Однако он сильно отличался от предыдущих четырех.

[Название: Создатель]

[Категория: Активный]

[Тип: базовый]

[Описание: проявляет все, что пожелает пользователь. Однако пользователь должен знать, где именно находится объект и как он выглядит. Не может проявлять живые существа.]

[Перезарядка: ∞ (только одноразовое использование).]

Ха ... это интересно. Бесконечное время восстановления ... навык, который можно использовать только один раз. Однако для «базового» навыка это было довольно мощно. Ограничения, наложенные на него, также довольно строгие, но, тем не менее, это был невероятный навык. Интересно, почему ARXA включила что-то подобное в игру. Я не стал спрашивать ее - она, наверное, устала от того, что я советовался с ней по каждому крошечному вопросу, который приходит мне в голову. План заключался в том, чтобы заходить к ней лишь изредка и задавать ей все накопленные мной вопросы.

У меня уже было довольно много - и я получу на них ответы, как только мы прибудем в город Тяньинь.

Имея это в виду, я купил все пассивные навыки, кроме «Приручителя», который на данный момент не был мне так полезен и закрыл свою Систему.

<http://tl.rulate.ru/book/59124/1516637>