

/Стража гоблинов

Ур: 1

ХП: 100

Сила: 10

Скорость: 10

Интеллект: 5/

Глядя на статистику гоблина, Адам видел, что гoblin был быстрее и сильнее и имел более высокие показатели, чем у него. Однако он знал, что должен использовать его нехватку интеллекта.

Пока гoblin продолжал ходить взад и вперед по площади, Адам наблюдал за ним и обнаружил, что он охраняет определенную территорию. Это заставило Адама предположить, что их было больше.

Понаблюдав за ним некоторое время, Адам понял, что именно в тот момент, когда гoblin обернется, он будет наименее подготовлен.

Из того, что он мог видеть, отсутствие интеллекта у гоблина также влияло на его сенсорные способности. Именно это Адам собирался использовать в своих интересах.

После того, как гoblin дошел до конца охраняемой зоны и начал оборачиваться, тощая фигура с длинными черными волосами выскочила из-за ближайшего дерева.

10 метров между ними он преодолел за несколько секунд, и к тому времени, как гoblin смог среагировать, парень уже добрался до цели.

Направив всю свою силу в правый кулак, он ударил в затылок неподготовленного гоблина.

Несмотря на небольшой разрыв в скорости и силе, Адам незаметно атаковал его в уязвимой области, поэтому смог преодолеть разрыв с помощью интеллекта.

Когда он ударил гоблина, система в его сознании объявила: /Критический удар./

Он также увидел, как гoblin потерял все свое здоровье.

Тело вовсе не рухнуло, как ожидал Адам. Гoblin распался на пиксели и оставил после себя небольшой мешочек и деревянную дубинку.

/Оружие смертных E- ранга: деревянная дубинка

Эффекты:

+1 к силе

-1 к скорости

Мешочек с 10 золотыми монетами./

- Это действительно игра, - воскликнул Адам, увидев, что получил добычу, а гоблин исчез после удара.

Он был рад исчезновению гоблина после поражения, ведь так он чувствовал меньше вины, хотя знал, что только что убил зверя.

- Дубинка бесполезна, потому что снижает мою скорость. Такого мне не надо, - пробормотал он, глядя на статистику.

/Оружие делится на ранги: E, D, C, B, A. Каждая буква имеет три уровня. "-", буква сама по себе, то есть средний уровень и "+"/

Адам все понял. Это была игровая система рангов.

Взяв дубинку в правую руку, он почувствовал себя сильнее, но также сдержанным в плане скорости и немного вялым.

Положив мешочек с золотом в карман, Адам широко улыбнулся. Он подумал обо всех деньгах, которые мог бы заработать за только что полученное золото.

/Теперь вы получили функцию инвентаризации, продажи и хранения. Ваш инвентарь - это место для хранения предметов, которые находятся только в подземельях, и вы можете продавать вещи только из подземелий. Находясь в магазине, хотя в нем можно купить все, что угодно, за системные очки, ориентируйтесь в основном на предметы для увеличения вашей боевой мощи./

"За сколько я могу продать дубинку гоблина и как я могу использовать инвентарь?" - мысленно спросил он.

/Дубинка стоит 10 золотых монет, и все, что вам нужно сделать, это сказать "инвентарь" с намерением его использовать. Он появится перед вами/ - проинформировала его система.

Адам был достаточно умен, чтобы не оставаться на открытом месте после битвы в этом таинственном мире. Поэтому он вернулся на небольшой участок земли, окруженный водой,

почувствовав себя в безопасности.

- Инвентарь, - заявил он.

Перед ним появилась таблица, как в игре.

Подсчитав, он увидел, что в нем было 100 мест, а в правом нижнем углу была красная кнопка для продажи товаров.

Адам поднял дубинку и положил ее прямо перед инвентарем. Она мгновенно втянулась внутрь.

Адам знал, что оружие не подходит ему, но решил пока не продавать его, не желая остаться безоружным.

Он видел, что мог переключаться между вкладками, и сейчас в его меню было только три вкладки: "Инвентарь", "Статус" и "Магазин".

Он вошел в статус и был потрясен увиденным.

/Статус:

Ур: 1

Опыт: 1/10

ХП: 100

МП: 10

Сила: 10

Скорость: 10

Интеллект: 15

Харизма: 5

Удача: 5

Очки системы: 1

Очки статистики: 0

Золото: 10/

Он был приятно удивлен тем, что его Сила, Скорость и ХП увеличились и теперь соответствовали силе среднего человека. При этом он все еще сохранял свой высокий

интеллект.

Адам не понимал почему, пока не увидел, что не набрал опыта.

/Чтобы поднимать уровень, вы должны начать как минимум со среднего уровня для человека, поэтому опыт использовался для улучшения вашего телосложения/ - объяснила ему систему, подтвердив то, о чем он догадывался.

Прояснив свои вопросы, он решил войти в магазин.

Вкладка "Магазин" разделялась на 3 основные категории: Навыки, Снаряжение, Предметы.

В навыках были навыки Бойца и Магии, но как только он увидел цены, то мгновенно ушел, зная, что какое-то время не сможет купить ни один из них. Самый дешевый стоил 100 системных очков.

В снаряжении были все виды оружия, доспехов и любого другого мыслимого оборудования. Оно тоже было для него слишком дорогим, чтобы думать сейчас о покупке.

И снова Адама ошеломили цены на товары. Хотя уже не так сильно, ведь он чувствовал, что что-нибудь мог бы использовать.

Адам поразился тому, что увидел.

В "Предметах" было все, от бутерброда до бомб, и все по разной цене.

- Бесплатного обеда не бывает, - снова пробормотал он себе под нос свой девиз.

Видя все, о чем он мог думать, он также увидел нечто, что тронуло его сердце.

Таблетка Восстановления Смертных - может вылечить обычного смертного от любой травмы до тех пор, пока он не умер.

Видя все, к чему имел доступ, он знал, насколько небеса бросают вызов этой системе, но ему все равно предстояло победить зверей.

Имея это в виду, он убрал дубинку, которой ему теперь было удобно пользоваться с более высокой силой и скоростью, и вышел из безопасной зоны.

Он направился прямо туда, где победил охранника-гоблина, в надежде найти больше гоблинов и победить.

Как только он пересек мост маленького острова, то почувствовал, что снова стал уязвимым.

- Я спасу тебя, тетя, - поклялся он, пробегая опушкой леса.

<http://tl.rulate.ru/book/59680/1534243>