

Глава 2

Откройте мои характеристики пожалуйста, – подумал Рой, и множество странных сообщений заполонил его разум.

Характеристики:

Имя: Рой

Возраст: тринадцать лет и семь месяцев

Пол: Мужской (Эта деталь не будет показана в будущем)

Статус: Гражданский

(Вы - ребенок фермера. До сих пор вы не получали никакой профессиональной подготовки, не учились ни в одной области. Вы еще не овладели никакими навыками, и ваш талант все еще скрыт).

НР: 40 (здоров)

Сила: 4 (5). Сила определяет силу атаки некоторых физических атак. Увеличивает вес, который вы можете переносить, позволяя вам носить более тяжелое, но прочное защитное снаряжение, а также использовать более тяжелое оружие. В определенной степени влияет на выносливость.

Ловкость: 5 (5). Ловкость определяет скорость передвижения, скорость атаки, рефлекс и равновесие. Высокая ловкость позволяет вам уклоняться, реагировать на атаки и блокировать их. Также позволяет выполнять сложные движения.

Выносливость: 4 (5). Выносливость является базовым показателем запаса сил, от нее зависит количество ударов, скорость бега и боевые качества. В некоторой степени влияет на регенерацию жизни.

Восприятие: 5 (5). Восприятие включает в себя пять чувств. У вас есть шанс предсказать приближающуюся опасность, а также повысить эффективность оценки окружающей обстановки. Восприятие повышает ваши шансы найти зарытые сокровища. Тот, у кого восприятие выше, также имеет больше шансов почувствовать приближающуюся опасность. Они также могут заметить секреты, скрытые в пустоте.

Воля: 4 (5). Воля определяет вашу устойчивость к психическим атакам и скорость восстановления после психологических ударов, таких как боль и печаль. Чем выше ваша воля, тем спокойнее вы можете оставаться в опасных ситуациях, что приводит к идеальному выполнению ваших движений. Если ваша воля достаточно велика, вы сможете влиять на физические объекты.

Харизма: 5 (5). Ваша внешность, аура и речевые навыки играют важную роль в определении вашей харизмы. Харизма играет роль в общении с представителями одного вида. Высокая харизма может легко завоевать чье-то расположение, и представители вашего вида будут неизменно тянуться к вам.

Дух: 6 (5). Дух определяет уровень вашей концентрации, заставляя вас сосредоточиться на предстоящей задаче. Также может увеличить вашу скорость поглощения, количество принятия

и контроль над четырьмя стихиями, что также известно как энергия хаоса. Влияет на силу заклинаний и псевдозаклинаний.

От Автора: из того, что мы поняли, (5) относится к здоровому взрослому человеку. Таким образом, 4 (5) означает немного ниже здорового взрослого, 5 (5) означает тот же уровень, что и у здорового взрослого, а 6 (5) означает лучше, чем у здорового взрослого.

Навыки: Отсутствуют

Объем инвентаря: 1 кубический метр

Разное: неизвестно

EXP: 1/100 (Как только полоска EXP заполнится, вы можете повысить уровень. Каждый уровень дает вам одно очко атрибутов и одно очко навыков.)

Характеристики были читом Роя в этом мире. Благодаря ему он пробыл под солнцем три дня, так как поглощение его энергии помогло бы ему избавиться от растерянности. В то же время, находясь под солнцем, он получил один EXP.

«Значит, солнце дает мне 0,33 EXP в день. В таком случае, пребывание под солнцем в течение 333 дней пополнит мой запас EXP и повысит мой уровень». Рой успокоился. Пребывание под солнцем для повышения уровня было глупой идеей, но это был самый безопасный способ.

Хм, если солнце может дать мне EXP, может ли еда здесь сделать то же самое? Это была хорошая идея, но неосуществимая в реальности. У Роя было достаточно еды только для того, чтобы не умереть с голоду и сохранить здоровье. Энергии в ней было недостаточно, чтобы преобразовать ее в EXP. «Значит, если я хочу увеличить свои показатели, мне придется найти способ заработать несколько крон и набить брюхо».

От Автора: Кроны - валюта игры. Единственной валютой в северных королевствах являются орены Темерии, также известные как орены, в то время как валютой Аэдиерна являются дукаты и марки. Это сделало бы обменный курс слишком запутанным, поэтому с этого момента мы будем использовать кроны и орены. Курс обмена валют составляет один к одному.

Если бы он смог заработать достаточно крон, Рой мог бы даже нанять наемников или авторитетных колдунов, чтобы они сопровождали его родителей, когда те отправятся в город свободы Новиград, расположенный в Редании, которая находилась к северо-западу от их деревни. Редания была вовлечена в Северные войны, но нация не пострадала. По крайней мере, мирные жители могли спокойно жить своей жизнью.

«Про деньги пока забудем, я должен узнать, есть ли другой способ получить EXP».

Учитывая игру и опыт Роя в ней, убийство монстров было наиболее вероятным способом получения EXP, а мир "Ведьмака" был полон всевозможных существ. Если бы он бродил по дикой местности за пределами деревни или рек вокруг нее, он мог бы наткнуться на утопленника, если бы ему не повезло.

Рой был всего лишь хрупким, слабым мальчиком, не обладающим боевыми навыками. Если бы он отправился на охоту, его разорвали бы на куски собаки и волки по дороге. Тогда бы он погиб просто так.

Очевидно, что в отличие от игры, он не может возродиться в этом мире. «Я должен быть

осторожен. Легенды начинаются с самых неправдоподобных мест. Надо начать с существа поменьше».

Он вышел во двор и бросил взгляд на большую белую козу, которая выделялась среди остальных животных. Нет. Эта коза может дать молоко, и она слишком большая для меня. Он отказался от мысли убить козу, и несколько петухов радостно запрыгали перед ним. Рой стиснул зубы и вернулся в дом, чтобы взять нож. «Отец все равно собирается убить одного сегодня вечером для меня. Почему бы мне не сделать это самому?»

Рой устремил свой убийственный взгляд на большого, жирного, серого петуха. Заметив надвигающуюся опасность, петух пронзительно закричал и запрыгал по курятнику, пытаясь избежать убийства.

Если бы кто-нибудь проходил мимо, то увидел бы уморительную сцену: тощий мальчик гонится за величественным серым петухом. Существо продолжало кукарекать и спасаться бегством, а мальчик не переставал его преследовать.

Рой все время падал и вставал, не желая сдаваться. Когда он уже обливался потом, а его ноги превратились в желе, он наконец поймал петуха за крыло. Рой подставил нож под его шею, но убить не успел.

«До сих пор я никого не убивал. Даже курицу. Не ожидал, что моим первым убийством в жизни станет большой, глупый петух»

Это напомнило ему о легендарном ведьмаке Геральте из Ривии. У Геральта было много титулов, некоторые из них - "Белый волк", "Мясник из Блавикена" и "Истребитель великанов". Рой считал эти титулы крутыми и грозными.

«Никто не должен узнать об этом. Что если я когда-нибудь стану легендой, и бард назовет меня "Истребителем петухов"? Это будет глупо».

Эта мысль заставила Роя ускорить шаг. Он сделал неуклюжий надрез на шее петуха, и кровь хлынула в небо. Часть ее даже попала ему на лицо.

В то же время петух вытянул когти и прокричал в последний раз в своей жизни. Через некоторое время он лежал на земле, бился в конвульсиях и испускал последний вздох, а Рой ухмылялся.

2/100! Сработало! «Я знал это! Это работает!»

Он был рад, что никто не видел, как он убил петуха, но тут до него донесся панический крик: «Клянусь богами! Рой-дурак одержим чудовищем! Он убил курицу своей семьи!» У сопливого восьмилетнего мальчишки было выражение ужаса на лице, когда он выкрикивал про "убийство" петуха. Рой готов был поклясться, что его крик слышала вся деревня. Он был похож на кричащего сурка, которого Рой видел в своей прошлой жизни.

Вид мальчика заставил глаза Роя заблестеть, и его явно не волновало обвинение, которое он выдвинул. Этот мальчик - Брэндон, сын мясника.

Как официальный мясник такой захолустной деревни, как Каэр, каждый житель должен был обращаться к нему за помощью, когда нужно было зарезать скот. «Если мне удастся стать учеником мясника, я получу много опыта».

<http://tl.rulate.ru/book/63203/1676607>