Был полдень, когда Аллен закончил снимать шкуру с овец, чтобы собрать их шерсть. Мальчик сидел в своем лагере, слушая спокойные волны озера и нежные звуки зверей вокруг него.

Громкий хлопок эхом разнесся по всему берегу озера после того, как он вспомнил, что у него недостаточно материалов, чтобы создать свою нить, а затем сделать из нее флис. Он хотел сделать шаг назад от своего плана создания плаща, но он зашел так далеко.

Было бы пустой тратой времени просто пустить все на самотек. Крякнув, Аллен сгруппировал всю шерсть и начал экспериментировать. Это будет его первый раз, когда он будет хранить предметы в своем инвентаре. Он не был уверен, как эта шерсть поместится в его Инвентаре или как Инвентарь будет ее обрезать.

Аллен прикоснулся к шерсти и скомандовал своей функции точно так же, как было сказано в инструкции: "Хранить".

Шерсть загорелась темно-оранжевым цветом, прежде чем ее засосало в ладонь Аллена. Вся шерсть, которую он сгруппировал, была засосана внутрь, ничего не оставив после себя.

"Целомудренная шерсть x2 сохранена".

Мальчик сформировал ртом букву "О", поняв, что в Инвентаре будут храниться материалы в соответствии с оличеством зверей, от которых они получены. Так что, если бы ему пришлось освежевать трех овец, счет был бы три.

Затем он посмотрел в ту сторону, где оставил лебединые перья. Ему было трудно носить их с собой, так как перьев было много, поэтому он решил их тоже сохранить. Аллен положил руку на перья и скомандовал: "Хранить".

Лебединые перья загорелись тем же светом, что и шерсть, прежде чем они тоже оказались втянутыми в его ладонь.

"Перья озерного лебедя хранятся 3 раза".

Он понял, что его функция инвентаря использует другую пространственную магию, чем Коды. У них есть небольшая разница, когда дело доходит до того, как хранятся предметы.

Когда код типа оружия будет сохранен обратно, пока он находится в пределах 50-метрового диапазона пользователя, он просто исчезнет. Если носитель отойдет слишком далеко от своего активированного кода типа оружия, он будет автоматически сохранен.

Аллен открыл свой интерфейс и открыл свой инвентарь. Он видел там и шерсть, и перья, у каждого был свой ноготь, как в онлайн-играх. На шерсти был маленький белый круглый кусочек с символом числа 2 в правом верхнем углу, в то время как на перьях был изображен большой палец отца-одиночки с символом 3 в правом верхнем углу.

Названия предметов были написаны внизу. Это имя будет сигналом для использования, когда Аллен захочет вынуть предмет из своего инвентаря. Теперь его единственной дилеммой было то, как он будет диктовать количество предметов.

Прочистив горло, чтобы попрактиковаться, Аллен скомандовал: "Выходи, Целомудренная Шерсть, один".

Перед ним появилась половина шерсти, которую он хранил. На его лице появилась улыбка

после того, как он увидел, что команды инвентаризации работают. По какой-то причине он был рад, что Код Змеи изменил его тело. В своем прежнем теле он не мог произнести ни единого слова, и это сделало бы его черты бесполезными.

Хотя до этого ему приходилось вызывать свой кинжал только один раз, он должен был открыть свой интерфейс и нажать на код своего кинжала. Командовать им вслух, как и всеми другими Охотниками, было проще.

Он посмотрел на шерсть и озеро. На поверхности озера были успокаивающие волны, заставившие Аллена задумчиво прищурить глаза. Он поднял глаза, чтобы измерить время, и увидел, что все еще светло. "Время проявить хитрость".

–

"Целостность оружия равна нулю. Качество лезвия будет очень низким".

Аллен проигнорировал уведомления, которые он слышал. Так было с тех пор, как он освежевывал овец, и это ему не помогало. Он был на вершине дерева, когда срезал несколько веток, которые ему понадобились, чтобы соорудить прялку.

"Брус!" - закричал Аллен, рубанув по одному стволу. Его клинок достиг ствола, но вместо дерева его клинок сломался.

- Целостность оружия нулевая. Это оружие не нанесет никакого урона.'

Аллен застонал, услышав это. Он хотел выбросить кинжал, но вспомнил радость после того, как купил его. С очередным стоном мальчик решил оставить свое сломанное оружие, "Магазин".

Он достал свой молоток и решил использовать его вместо этого. Он был разочарован в себе, увидев, как работает это оружие. Один удар, и ствол дерева, в три раза превышающий его руку, сломался без каких-либо колебаний.

"Я такой глупый", - Аллен поджал губы и продолжил свою работу.

Вскоре после этого небо стало оранжевым, а яркое белое солнце расположилось на горизонте. Аллен только что закончил перетаскивать все дрова обратно в свой лагерь для своей прялки.

Он передвинул конструкцию прялки, потому что теперь он будет охотиться на пауков для своих поисков. Он посмотрел на собранную им древесину и понял, что ему нужно лезвие кинжала. "Почему я использовал его, чтобы срезать ветку?"

Вздохнув, Аллен сел на свой табурет. Он уже развел костер, так что не слишком беспокоился о ночных зверях. Он склонил голову набок и решил еще раз прочитать свой квест. После долгих раздумий он решил сбросить плащ. Для этого требовался клинок, которого у него в данный момент не было.

На вкладке "Задания" Аллен увидел еще одно задание над тем, которое он выполнял. Он не видел этого задания раньше, так как это был его первый раз, когда он открывал вкладку после первого задания.

[Ежедневная коллекция]

Награда: 1 Очко Навыка

Задача: Собрать опыт (0/100)

** Этот квест будет сбрасываться каждый день.

Аллен обрадовался, увидев награду - Очки навыков.

Это валюты, используемые для улучшения характеристик Охотника. Очки навыков начисляются каждые пять повышений уровней, начиная с 15-го уровня. Десять очков навыков будут начисляться каждый раз, когда Охотник достигнет пяти повышений уровня.

Очки навыков также можно получить, охотясь на зверей, или обменять на Алтари навыков. Алтари Навыков расположены прямо перед порталами, и для получения очков навыков требуются коды.

Аллен был в восторге, увидев этот квест. В настоящее время у него нет высоких характеристик, чтобы встретить зверей редкого класса невредимыми. Если он увидит еще одного, его судьба будет 50/50.

[Статистика]

Здоровье: 100/100

Прочность: 7,5 (+20%)

Ловкость: 5 1

Выносливость: 5

Урон: 20 (+15)

Защита: 5

Он понял, что на самом деле у него было не так уж много. Сила относится к его грубой физической силе, усиленной воздействием Каменного Молота. Ловкость относится к его скорости, Выносливость относится к тому, как долго может продержаться его тело.

Урон - это то, сколько он может получить от здоровья своего противника, и в этом случае у него в настоящее время есть 20. 15 единиц урона наносится его оружием.

Между тем, его защита ссылается на ущерб своего противника, который он может свести на нет. В его случае у него защита 5 баллов. Если у его врага урон равен 20, из его здоровья будет вычтено только 15.

Улучшение правильной характеристики имеет решающее значение для любого Охотника. Маги должны вкладывать средства в свой урон, танки должны вкладывать средства в свою защиту и т.д. Правильный приоритет Очков навыков сделает или сломает любого Охотника.

Поскольку боевой стиль Аллена изменился после того, как его тело было изменено, он присматривался к одной характеристике, которая ему понадобится, чтобы стать сильнее. Его глаза пристально смотрели на статистику, а губы сложились в ухмылку.

Ловкость: 5

http://tl.rulate.ru/book/65913/1982584