

\*День!\*

[Вы разблокировали Системное хранилище.]

\*День!\*

[Вы получили новый побочный квест. Подробности смотрите на панели заданий.]

\*День!\*

[Вы открыли револьвер. Ознакомьтесь с Галереей для получения более подробной информации.]

\*День!\*

[Вы получили новый побочный квест. Подробности смотрите на панели заданий.]

\*День!\*

[Вы получили новый побочный квест. Подробности смотрите на панели заданий.]

Марк быстро открыл системный магазин, чтобы посмотреть, что там хранится.

\*День!\*

[Пожалуйста, выберите категорию: Навыки, Предметы, Атрибуты, Родословные и Уникальное Оружие.]

Из представленных перед ним вариантов были выделены только несколько подсвеченных. Остальные из них выделены серым цветом.

Марк понял, что они заблокированы точно так же, как сотни видов оружия на панели создания.

- Система, как мне разблокировать остальные категории? - Он был действительно удивлен, что даже такие вещи, как Родословная и Атрибуты, можно будет купить.

\*День!\*

[Пожалуйста, улучшите системный магазин, чтобы разблокировать остальные категории.]

- И как мне улучшить системный магазин? - Взгляд Марка был прикован к последней категории, так как ему было очень любопытно, какое оружие будет там в категории "Уникальное".

Он с нетерпением ждал возможности улучшить его как можно скорее.

Однако ответ Системы сразу же омрачил выражение его лица.

\*День!\*

[Камень улучшения может улучшить магазин до следующего уровня. Камни улучшения можно получить только с помощью экстренных или побочных заданий. Все зависит от удачи хоста.

Он уперся лбом в стол и в отчаянии уставился в пол. "Удача, моя нога..."

- В любом случае, давай посмотрим, смогу ли я что-нибудь купить. - Снова подняв голову, он нажал на единственную доступную опцию.

Категории исчезли и были заменены длинным списком элементов в сетке. Были изображения, сопровождаемые их соответствующими ценами и названиями.

Первый раздел заполнен различными таблетками. Большинство из них воздействовали в течение ограниченного времени, например, увеличивая скорость восстановления Эфирной энергии, вероятность успеха создания, исцеления травм и так далее...

Другие таблетки давали постоянный импульс, такой как улучшение ловкости, силы, силы навыков, долголетия и так далее...

Марк посмотрел на цены и со вздохом покачал головой. - Даже обычная таблетка стоит сто кредитов.

Он прокрутил страницу вниз, чтобы увидеть следующий раздел, в котором содержались аксессуары, которые давали постоянный прирост в таких вещах, как сила, ловкость, скорость восстановления Эфира и так далее.

Просто усиление работало только тогда, когда хост, он же Марк, носил их. Они также были довольно дешевы по сравнению с таблетками.

Поскольку ему не нужно увеличивать свою силу и тому подобное, он тоже подумал о том,

чтобы пропустить их. Однако, когда он прокручивал страницу вниз, его взгляд привлекло кольцо.

Как только он увидел, что его цена составляет 500 кредитов, Марк сразу же нажал на него, чтобы посмотреть.

[Кольцо Удачи.

Ранг: Медь (с возможностью улучшения.)

Описание: С помощью Кольца Удачи хост может красть удачу у других на ограниченное время и увеличить шансы на удачу в любой ситуации.

Эффекты (1): Постоянная удача +1

Эффекты (2): Может украсть до +2 временных очков удачи в течение 5 минут (время восстановления: 3 часа за 1 очко удачи).

Цена: 500 кредитов.]

Марк быстро купил его, не раздумывая ни о чем.

Удача - это то, что ему было нужно либо для привлечения клиентов, либо для улучшения камнями. Прямо сейчас эта стала была для него самой важной.

Чтобы обрести удачу, Марк был даже готов выйти на улицу, чтобы побродить и украсть ее у прохожих.

Это также было бы полезно, когда он попадет в опасность. Он сможет украсть удачу у своего врага, чтобы спасти себя.

Как только он купил товар, то получил серию неожиданных уведомлений от системы.

\*День!\*

[Вы купили Кольцо Удачи. 500 кредитов были вычтены.]

\*День!\*

[Кольцо удачи было отправлено в инвентарь.]

\*День!\*

[Вы выполнили побочный квест (1). Нажмите на задание, чтобы получить награду.]

\*День!\*

[Вы выполнили побочный квест (3). Нажмите на задание, чтобы получить награду.]

\*День!\*

[Вы получили новый побочный квест. Подробности смотрите на панели заданий.]

[На панель персонажа добавлен показатель Удачи.]

- Мой счастливый сезон уже начался или что-то в этом роде? - Марк ухмыльнулся от уха до уха, закрыв экраны уведомлений и магазин, так как у него появилось кое-что хорошее.

Затем он открыл инвентарь, чтобы достать медное кольцо, которое не выглядело будто оно особенное.

Он быстро надел его на указательный палец левой руки и сказал: - Система, откройте меню статуса.

[Имя: Лу Чжэнь (Марк Спенсер)]

Сила: 0,3

Интеллект: 0,7

Защита: 0,2

Ловкость: 0,1

Жизненная сила: 0,8

Соппротивление: 0,1

Харизма: 6,8

Удача: 2 (+1)

Родословная: N/A

Атрибут: N/A

Духовный Путь: N/A

Качество Эфира: Ноль

Энергия Эфира: 0

Ранг: N/A

Навыки: N/A

Предел продолжительности жизни: 80 (осталось 55 лет)

Доступных кредитов: 187

Собственный капитал: 436 золотых монет, 46 серебряных монет.]

Выражение лица Марка быстро изменилось: - Всего 2 очка удачи? Неудивительно, что меня похитила мафиозная банда. Неудивительно, что меня убили мои собственные верные товарищи.

"Неудивительно, что моя душа переселилась в место, где существуют все эти сверхъестественные существа."

"Неудивительно, что я завладел телом мусорного принца, который родился без Эфирных частиц и даже был подменен с простолюдином своей собственной биологической матерью."

"Неудивительно, что мои дела идут настолько неважно..."

Чем больше он думал об этом, тем больше впадал в депрессию.

Глубоко вздохнув, он отбросил эти гнетущие мысли и сосредоточился на своей текущей ситуации. В конце концов, пришло время праздновать его светлое будущее, а не оплакивать его трагическое прошлое.

Глядя на медное кольцо, Марк пробормотал: - Я могу украсть ещё 2 очка удачи. Это означает, что моя общая удача будет равна 5. Я надеюсь, что благодаря этому ситуация в будущем станет намного лучше. В любом случае, дай мне посмотреть, что это за новые задания.

[Список заданий:

Основной квест: Продать 100 однозарядных пистолетов (в процессе выполнения - 15%)

Награда: Разблокировка однозарядного огнестрельного оружия.]

[Побочный квест (1): Купить предмет в системном магазине (завершено).

Награда: 50 кредитов (Нажмите, чтобы получить награду)]

[Побочный квест (2): Продать 10 револьверов (в процессе выполнения - 0%).

Награда: Полуавтоматический пистолет (магазин на 10 патронов).]

[Побочный квест (3): Потратить в общей сложности 500 кредитов (завершено)

Награда: Лотерейное колесо (Нажмите, чтобы получить награду).]

- 50 кредитов? Это та же цена, если я демонтирую оружие высшего серебряного класса. Неплохо. И это Лотерейное Колесо показалось мне тоже хорошей вещью. Давай проверим его, посмотрим на призы и примем в них участие, получив немного удачи от других.

"Но перед этим мне нужно посмотреть новые задания".

Поскольку он получил обе награды, два новых задания также заменили выполненные. Его глаза загорелись от возбуждения, когда он увидел награду.

[Побочный квест (1): Заработать в общей сложности 1.000 золотых монет от продажи оружия, созданного системой, за исключением пуль (в процессе выполнения - 7,5%).

Награда: Один литр Эфирных частиц.]

[Побочный квест (3): Потратить в общей сложности 5.000 кредитов (в процессе выполнения - 10%)

Награда: Панель обмена (местная валюта на кредиты и наоборот).]

Марк крепко сжал кулак, чтобы сдержать свое счастье: - Похоже, 1 дополнительное очко удачи сработало. Пока я продаю оружие, я могу превратиться в духовного воина и совершенствоваться, как эти люди, обладающие сверхъестественными способностями!

<http://tl.rulate.ru/book/73494/2747038>