

Взошло Солнце, показав этому миру, разрушенный город. Травы прорвались сквозь бетон, при этом показав превосходящую силу природы над людьми. Куски металла, которые раньше назывались машинами, оставили после себе только ржавчину. Огромные здания были сломлены. Казалось, как будто в этом городе нет никаких звуков, но нет, с мерзким звуком, оставляя после себя кровавый след с крови и плоти, выползает "человек". Без ног и кожи лица, с огромными волдырями полными гноя, и отваливающимся кусками мяса по всему тела. Как он появился, неизвестно, но он не одинок. Сотни, тысячи, десятки тысяч схожих созданий бродят бесцельно по городу. Но не одни они живут в этом городе. Огромные, размером со здания чудовища патрулирующие свои территории как короли, а также более мелкие, но не менее сильные чудовища спрятанные в тенях города, так и ждущие, когда добыча сама придёт к ним.

В едва уцелевшем подвале, покрытым то тут, то там мхом лежит молодой парень в обносках, которые едва ли покрывают тело. Можно было бы подумать, что он умер, но присмотревшись видно, что грудь поднимается, а значит он дышит, да и крови и ран на теле не видно. Хотя можно сказать больше, его кожа очень здорова и нету и намёка на шрамы. Что очень странно для этого города в котором умереть куда проще чем выжить хоть несколько дней.

"Ах, голова! Как же болит и что чёрт возьми происходит?" - Просидев несколько мгновений при этом пытаясь унять головную боль, открыл наконец глаза от того что почувствовал холодный воздух на многих участках кожи.

Резко поднявшись при этом ещё раз матерясь на боль в голове, осмотрел где я нахожусь и почему мне так холодно. И как же я удивился тому в чём я одет и где я нахожусь. Рванные обмотки, которыми даже не укроешься от малейшего холода, а также ткань обмотана вокруг ног вместо обуви. Вот такая странная одежда на мне. Как и странно то что я нахожусь явно в давно заброшенном подвале в котором даже несколько видов мха проросло.

Удивительно, но от этого мха исходит свет, если бы не он я б даже своих рук не увидел, но когда это такой мох появился на Земле?

Стараясь не паниковать, ещё раз потёр виски и попытался вспомнить как я здесь оказался. И как ожидалось ничего не смог вспомнить. Не думаю, что я перешёл дорогу каким-то бандитам и они меня засунули сюда. И даже если и перешёл, зачем переодевать меня в эти тряпки? Не понятно ничего и мне это не нравится. Попытавшись ещё раз что-то вспомнить, понял, что я ничего не помню. Ну как сказать. Просто нету ни-че-го! Когда пытаюсь вспомнить свой адрес, телефон, семью, в голове пустота. Как будто ничего этого не было. Но это не так! Хоть я и жил порознь с родителями я всё ещё помню вкус маминой стряпни, запах отцовского одеколona, который он на себя лёт чуть ли не бутылками, тепло от объятий своей младшей сестры. Но пытаюсь вспомнить их лица, имена или что-то более конкретное, в голове просто пустота. Надеюсь это пройдёт, а пока стоит подумать, как отсюда выбраться.

Осмотревшись в довольно-таки большом подвале, нашёл несколько вещей и пришёл к ужасному выводу. Начнём с хорошего. Я нашёл: ломик, немного покрытый ржавчиной, но лучше, чем ничего; консервы и воду, как они сохранились я не знаю, но видно, что время их покоцало хорошо так. Если они съедобны, еды мне хватит на неделю максимум, а воды и то меньше. Одежды я не нашёл, печально, но не думаю, что в такой, немного сырой обстановке она бы сохранилась, так что будем довольствоваться одеждой бомжа.

Теперь плохие новости, на консервах написано принять с 2060 до 2065. Не знаю какой сейчас, да и не так важно мне это пока что. Самое главное так это то что жил то я в начале 21 столетия, а не в середине. И не думаю, что меня закинули в крио-капсулу и только сейчас выпустили, уж не похожий этот подвал на лабораторию или где эти капсулы находятся, а значит только одно, перемещение во времени или в параллельный мир. Что из этого хуже я даже не знаю. Хоть тело осталось моё, и на том спасибо.

Вздыхнув и не стал забивать себе этим голову, а то толку? Поделаться я ничего с этим не могу, а вот попытаться выбраться я смогу, а там видно будет.

Спрятав провиант в каких-то обломках, подошёл к двери и приложил ухо. Вроде бы тишина, значит можно открывать. С напрягом повернув вентиль, открыл эту стену из стали. Кто вообще придумал использовать такие тяжёлые двери для обычного, хоть и большого подвала?

Выйдя за двери, увидел каменные ступеньки поднимающиеся вверх. Так как мох здесь не растёт, пришлось идти медленно и осторожно. Спустя две минуты и 50 ступенек, я наткнулся на металлическую дверь. Не нащупав ни ручки, не вентиля, начал лапать всю дверь и стену, и оказалось не зря. На стене как я понял с ощущений была кнопка, и после её нажатия, дверь разъехалась в стороны, удобно, правда и шум поднялся знатный, так что нужно быть бдительным, а то мне это не нравится.

Привыкнув к солнечному свету, первое что бросалось в глаза это засохшая кровь, а также вмешательство времени. Абсолютно всё было в слое пыли и полу сгнившее.

Осматривая беглым взглядом комнату на предмет чего полезного, услышал небольшой шорох в нескольких метрах от себя за полками. Надеюсь это кошка.

Пригнувшись как ассасин или ниндзя, пошёл аккуратно проверить что там. Можно было бы конечно обойти этот шум, но так риски будут больше. Как я понял из того что увидел, спасения точно не будет здесь, так что сидеть и ожидать чего-то, глупо и даже смертельно. А оставлять какой-то неизвестный фактор, который со временем может поменять место дислокации очень тупо и чревато смертью, так что посмотрим, что там, если сильное что-то, то убежим, если же нет, то посмотрим по ситуации.

Вызернув с угла полки, увидел то что и ожидал, ну почти. На плитке лежал зомби без одной ноги и просто бил рукой и головой бедный пол. Я ожидал увидеть зомби или других монстров, так что увидев зомби пусть и без ноги, я не сильно удивился, но немного жутко стало, и нет, не от этого бедолаги, а от того что я мало того, что попал в параллельный мир или же возможно совсем другой, так ещё и место моего появления — это локация с зомби, пусть они и медленные (надеюсь на это) но их сила в количестве, живучести и инфекции.

Сглотнув и успокоившись, посмотрел на зомби. Головой он смотрит в пол, так что меня не увидит. Хотя возможно они слепые и могут только слышать, но это мы узнаем потом. А сейчас запах, попадание, убийство. Доктор Фримен будет гордиться мной.

Посмотрев на внутренности сгнившей черепашки, отвернулся от вида и запаха. Отойдя

поближе к дверям, сел подумать и привести мысли в порядок.

Посидев минуту, перевёл наконец взгляд немного вправо вверх, увидел непонятный значок, который начал мигать после убийства зомби. "Была не была" - подумал я и...

- Статус, - прошептал я, и увидел одновременно знакомую, но в тоже время немного изменённую систему. Артур Рэйхтар

Уровень 1

Здоровье 100 ОЗ \100 ОЗ

Регенерация здоровья: 5 в минуту.

Регенерация маны: 0 в минуту.

Запас сил 100\100

Мана 0 ОМ \0 ОМ

Опыт 30\100

Раса — человек.

Класс — Нету.

Физ мощь 8

Стойкость 10

Крепость 8

Восприятие 7

Энергия 0

Маг мощь 0

Удача 4

Навыки: Холодное оружие (нажмите чтоб увидеть подробности). Оружие дальнего боя (нажмите чтоб увидеть подробности). Бой (нажмите чтоб увидеть подробности). Воровство (нажмите чтоб увидеть подробности). Передвижение (нажмите чтоб увидеть подробности). Науки (нажмите чтоб увидеть подробности). Ремесло (нажмите чтоб увидеть подробности). Магия (нажмите чтоб увидеть подробности).

- Значит это всё взаправду. Другой мир, зомби, система, - обдумывая сказанные мной слова, пришёл к выводу что нужно качаться, качаться и ещё раз качаться. Раз есть система у меня, то я уверен будут и враги, например, с 100 уровнем. Хотя мне сейчас только несколько зомби хватит чтоб умереть.

- И почему же я? Мне и в прошлом мире было хорошо, - ещё раз пожаловавшись на мировую несправедливость, вернулся в подвал. А то вдруг я тут затуплю, когда буду разбираться с

механикой системы, а в это время меня убьют. Нет уж, такая глупая смерть мне не нужна. Так что вернувшись в подвал, нашёл более-менее чистый угол и опять вызвал систему.

Осматривая сначала свои статф, понял, что они довольно неплохие. Если подумать, то максимум для простого человека это 10 очков, то я ещё тот силач. Но самое интересное что я увидел, это магия. Значит в этом мире она есть, но пока что она мне не доступна. Так что давайте пока сосредоточимся на том что у нас есть. Физ мощь - характеристика, показывающая общую физическую силу пользователя. Сила удара, максимальный вес, который вы поднимите, дальность и высота прыжка, скорость бега, всё это и есть ваша физическая мощь.

Стойкость - характеристика, отвечающая за ваше Здоровье и Запас сил, (1 к 10).

Крепость - характеристика, влияющая на стойкость пользователя к ударам, уменьшает скорость кровопотери, усиливает весь организм в плане защиты.

Восприятие - характеристика, которая влияет на меткость и дальность стрельбы, усиливает все шесть чувств.

Энергия - характеристика, отвечающая за Ману, (1 к 10).

Маг мощь - характеристика, показывающая общую мощь магических заклинаний пользователя. Чем больше эта характеристика, тем быстрее, мощнее, менее мано-затратнее становятся заклинания. Также увеличивает магическую защиту.

Удача - характеристика, отвечающая за вашу «удачу». Чем больше эта характеристика, тем лучше и больше у вас будет добычи с монстров.

Запас сил - таинственная энергия которая находится внутри вас. Автоматически используется для мгновенной регенерации, когда пользователь выйдет из поля битвы (враг не знает где вы минимум 5 минут; Вы находитесь на расстоянии 100 метров от врага). Восстанавливается при потреблении пищи или при поднятии эссенции жизни с убитых врагов.

Регенерация здоровья - характеристика, отвечающая за естественную регенерацию ОЗ пользователя, (2 Стойкости = 1 ОЗ в минуту).

Регенерация маны - характеристика, отвечающая за естественную регенерацию пользователя ОМ, (2 Энергии = 1 ОМ в минуту).

Довольно старомодная система с некоторыми поправками. Описание как будто жанр РПГ только что выдумали, но есть и нововведение, такие как: запас сил, физ мощь вместо силы, выносливости и ловкости и всё остальное. Солянка ещё та, но что ещё интереснее это навыки, которых попросту нет. Нажав на опцию «Увидеть подробности», я увидел только голый лист, и только в вкладке «Холодное оружие» был навык «Владение холодным оружием УР. 1». «Владение холодным оружием УР 1 - общий навык для всех видов холодного оружия. Достаточно прокачав его, вы сможете мастерски овладеть любим видом холодного оружие, даже тем, которым раньше и не видели. Увеличивает смертоносность любого оружия в ваших руках».

- Ну описание более-менее понятное, и за это спасибо. - Усмехнувшись своим словам, подумал какая-же это фантастика. Этот навык, эта система, откуда чёрт возьми они возьмут информацию? Сейчас поясню свои мысли.

Например, я овладел мечом, топором, копьём и другим стандартным оружием и с помощью этого смог прокачать этот навык на максимальный уровень, и я смогу пользоваться, например, ятаганами или чем-то таким, необычным. Но как? Я ж его в руках не держал, а уже мастерски владею, уж точно магия, по-другому и не скажешь.

Хмыкнув своим мыслям, мысленно клацнул на сам навык, и как я и думал, появилась ещё одно окошко которое показывает, что пока что, мой первый навык складается ещё и из навыка «Владение дробящим оружием УР 1». Удобно, не нужно будет потом мучаться днями и не видеть результата в общем навыки, а тут хоп, открыл и посмотрел где ты мастер, а где новичок. Хотя что-то это я зажрался, другим нужно десятилетия чтоб назваться мастерами, а я говорю про дни.

Пройдя по окну статуса взад и вперёд, нашёл ещё одну полезную функцию. Инвентарь.

Как же я рад что он есть, не придётся носить всё с собой, правда печалит что это не совсем нормальный инвентарь. Обычно в играх есть окошки, в которых хоть тону железа ставь, веса не почувствуешь, как например в майнкрафте. Здесь же есть вес. Но как я понял, нету разницы какой длины, высоты сам предмет, главное, чтоб меньше весил чем у тебя есть. И ещё несколько фактов про инвентарь. Время в нём остановлено. Его можно увеличить несколькими способами. С помощью повышения характеристики ФИЗ МОЩЬ, убийств и достижения. Как получить их, неизвестно. Просто рандом. Но что интересное я узнал, так это то что может быть перегруз. Может быть 150 кг из 100 кг, и чем больше перегруз, тем меньше скорость тела. Но при перегрузе бешено качается характеристика ФИЗ МОЩЬ, а также некоторые другие вещи. В этом плане система немного похоже на мою любимую игру «Kenshi».

Встав и отряхнувшись от пыли, забрал свои припасы и направился к лестнице. К зомби. К свободе. Так как без силы настоящей свободы не будет, а я её люблю, а в моей ситуации сила мне необходима просто для того чтобы не сдохнуть в первые дни в этом мире.

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: идёт перевод

<http://tl.rulate.ru/book/82333/2567444>