Глава 4 - Стартовый Пак

После выхода из душа система напомнила мне, что нужно открыть стартовый пак. Это была хорошая возможность ознакомиться с её функциями и начать планировать свои дальнейшие действия.

Пусть этот мир и основан на эротике с не идеальной сюжетной линией, но я не мог игнорировать таящиеся в нём опасности. Чрезмерный акцент на откровенном контенте подрывал серьёзность игры и превращал её в среднестатистическую игру для взрослых. Это был недостаток, который я презирал в разработчике.

Более того, больше всего мне не нравилась не предыстория игры и не сеттинг мира, а то, как развивался сюжет.

Хотя играть в эти Фап-Фап моменты - это нормально, но если использовать их чрезмерно, игра потеряет свою серьёзность и превратится в обычную эро-игру, которые можно найти повсюду.

И именно это стало недостатком игры и заставило меня возненавидеть разработчика.

Однако важно то, что даже если игра плохо объясняла события, происходящие в мире, это не значит, что они не происходили или введённые злодеи внезапно исчезли из мира.

Нет, они не исчезли, и они всё ещё где-то там, ждут.

Кроме того, я до сих пор не знаю, почему я здесь и кто меня создал. Кто тот человек, который объединил души Аарона и Каллиуса? И почему он/она это сделал?

Какой силой он обладает?

И существует ли он вообще?

Что, если я появился благодаря какому-то неизвестному магическому явлению?

Кроме того, загадочным было присутствие самой системы. Несмотря на то что она представлялась как ИИ, я не мог сбрасывать со счетов возможность того, что в будущем она станет противником. На эти вопросы нельзя было ответить в данный момент, и я сомневался, что у системы тоже есть ответы. Поэтому было разумно пока отложить эти вопросы и сосредоточиться на решении насущных проблем.

Размышлять над вопросами без ответов, пренебрегая текущими дилеммами, было бы глупо. У меня не было ни ответов, которые я искал, ни средств для их получения. Поэтому я решил временно отложить эти вопросы и заняться решением стоящих передо мной задач.

"Покажи мне стартовый пак," - попросил я систему, осознавая необходимость узнать свои возможности, пока ситуация не стала ещё более хаотичной.

<Поняла, хозяин. Сейчас я покажу вам стартовый пак,> - ответила система, представив передо мной панель.

СТАРТОВЫЙ ПАК:

1 билет Случайного Искусства

1 билет Случайного Навыка

1 билет Случайного Предмета

1 билет Случайной Черты

Письмо от богини

Изучив содержимое стартового пака, я заметил, что в нём было четыре разных случайных предмета. Хотя я не понимал, почему мой показатель удачи отображался как '???', я надеялся, что это хотя бы окажет положительный эффект.

'Эй, система. Почему мой показатель удачи неизвестен?' Спросил я, хотя у меня уже было подозрение.

<Это потому, что вы не из этого мира и не связаны с судьбой мира. Поэтому измерить вашу удачу невозможно, ведь сила, управляющая судьбой, выходит за пределы мира. Я не могу дать никаких других объяснений.> Ответила система, подтвердив мои догадки.

Понятие, которое мы называем 'удача', переплетается с понятием 'судьба'. Оно представляет собой спектр возможных сценариев, которые могут развернуться в будущем, включая сюжет эро-игры. Однако после слияния сознания Аарона с сознанием Каллиуса ход сюжета отклонится от первоначального, что сделает мою удачу неисчислимой. Моя судьба находится за пределами этого мира, что ещё более омрачает любую меру удачи. Именно такое понимание я получил из объяснений системы.

Тем не менее, поскольку моя удача выходит за пределы этого мира и остаётся неизмеримой, нет смысла зацикливаться на ней. Осознав это, я принял решение воспользоваться билетом на случайное искусство.

"Использовать Билет Случайное Искусство," - сказал я, предвкушая, какое исскуство меня ожидает.

<Принято.>

<Используется билет на Случайное Искусство.>

<Сгенерировано Искусство {Взор}.>

<Искусство {Взор} резонирует с чертой [Взгляд Тирана].>

<Удача активирована. Искусство {Взор} развивается.>

<Искусство {Взор} эволюционирует до Искусства {Всевидящее Око}.>

Когда я использовал билет на искусство, я почувствовал, как во мне поднимается преобразующая энергия. Сначала мне казалось, что в моё существо что-то вливается, но вскоре это ощущение усилилось и превратилось в обжигающий жар. В тот же миг жгучая боль охватила мой глаз, и если бы не черта [Стойкость*], которой я обладал, с моих губ наверняка сорвался бы крик.

Как только мучения утихли, я поспешил осмотреть произошедшие изменения. Взглянув в зеркало, я обнаружил, что цвет моих глаз действительно претерпел изменения. Теперь он стал завораживающе многоцветным, а оттенки постоянно менялись. Однако это явление было мимолетным, оно рассеялось через несколько мгновений и вернуло моим глазам прежний вид.

Этот опыт оставил меня одновременно заинтригованным и любопытным относительно природы этих билетов и потенциальных изменений, которые они могут вызвать.

'Что делает это исскуство?' - Не мог не спросить я в голове, видя происходящее.

Несмотря на то что цель этого искусства кажется очевидной, я всё равно хотел поинтересоваться у системы, чтобы не упустить никакой важной информации.

<Искусство [Всевидящее Око] наделяет вас способностью видеть все тонкости окна статуса благословенного человека. Оно даёт представление об их классах и уровнях, давая вам узнать особые способности оппонента. Однако его возможности выходят за рамки простого наблюдения.

Это искусство обладает повышенной чувствительностью к мане, позволяя различать колебания и нарушения в окружающей магической энергии. По мере углубления вашего мастерства она расширится, позволив вам воспринимать бесплотных духов, чарующий танец приписываемых им частиц маны, пронизывающих воздух.

С каждым шагом в овладении этим искуством ваше зрение будет становиться проводником в

незримые области, давая возможность взглянуть на взаимосвязанную паутину магических сил, формирующих мир. Всевидящее Око - мощный инструмент для разгадывания тайн, раскрытия скрытых истин и навигации по запутанным гобеленам мистических энергий, окружающих вас.>

Меня не могла не поразить эта способность. Она казалась невероятно полезной для мага, давая преимущество в бою за счёт обнаружения мест с более плотным распределением маны. Однако я понимал, что для достижения истинного мастерства потребуется время и усилия, так как моё владение этим навыком находилось ещё на начальной стадии.

Теперь вам нужно понять разницу между искусством и навыком. Искусство, как и талант, можно оттачивать и совершенствовать с помощью практики и усилий. Навыки же, напротив, фиксированы и лишены гибкости в применении. Искусства, такие как Всевидящее Око, которое я только что получил, обладают потенциалом для возможного роста и адаптации.

Хотя я понимал, что моё нынешнее мастерство может ограничить эффективность этого навыка, я не мог не испытывать волнения по поводу его будущего потенциала. При целенаправленных тренировках и развитии оно может стать невероятно мощной и универсальной способностью.

Успокоившись, я решил использовать билет Случайного Навыка следующим.

'Использовать билет Случайного Навыка'.

<Сгенерирован Навык [Маскировка]>

'Расскажи подробности навыка.'

<Навык [Маскировка] - это навык, который позволяет пользователю менять свою внешность на определённое время. Чем больше изменений вы делаете в своём теле, тем больше расход маны. С нынешними характеристиками хозяина, прямо сейчас получится использовать его максимум несколько часов, если изменять только цвет глаз и волос.

Следующим предметом, который я решил использовать, был билет Случайного Предмета.

"Использовать билет Случайного Предмета," - сказал я системе.

<Билет Случайного Предмета использован.>

В одно мгновение передо мной материализовалась бесцветная бутылочка - Жидкость Зачарования Фундамента. Это редкое и ценное зелье было трудно достать даже таким знатным домам, как Аугустрайд. Я знал, что это ценная находка, и лучше всего использовать его до пробуждения моего класса, так как его эффект наиболее силён до получения благословения.

Любопытство взяло верх, и я спросил систему о функции инвентаря. "Система, есть ли у тебя функция инвентаря?"

<Хозяин, в системе есть функция инвентаря, но она может хранить только предметы одноразового использования, созданные системой.>

Я понимающе кивнул, осознавая, что не могу хранить предметы из внешнего мира, но инвентарь всё равно пригодится.

"Сохрани Жидкость Зачарования Фундамента в инвентаре и используй билет Случайной Черты," - проинструктировал я систему.

<Использован билет Случайной Черты.>

В ответ появилась новая черта - [Ведьмак]. На моём лице появилась улыбка, когда я осознал её значение. Как заядлый фанат RPG игр, я точно знал, что означает эта черта. Она сделает меня сильнее в сражениях с монстрами, причём эффекты будут становиться всё мощнее по мере того, как я буду побеждать всё большее их количество.

Любопытство взяло верх, и я обратился к системе за более подробной информацией о черте Ведьмак. "Система, насколько черта [Ведьмак] увеличивает урон против монстров?"

<Объяснения по поводу черт отсутствуют, поэтому хозяину прийдётся узнать их эффекты путём опытов.>

Удовлетворённый ответом, я сосредоточился на последнем предмете в стартовом паке - письме от богини. Я размышлял над его значением, понимая, что оно должно быть связано с предстоящим благословением. Поскольку я не получил благословения ни от Селестии, ни от других богов, похоже, кто-то или что-то препятствовало этому. Эта таинственная богиня хранила ключ к раскрытию моего истинного потенциала.

С нетерпением я вскрыл письмо, желая раскрыть секреты, которые оно хранило.

Поддержать переводчика:

Сбер:

Номер - +7 964 107 66 16

Карта - 2202206112336164

http://tl.rulate.ru/book/87950/3941095