

Лиам внезапно обернулся и увидел троих людей, стоящих на сцене.

Слева стоял строгий мужчина средних лет. У него была аккуратная стрижка коричневых волос и голубые глаза. Майка плотно облегла его торс и грудь, а мускулистые руки были сложены за спиной. Джинсы были засунуты в сапоги.

Фигура посередине была женщиной лет тридцати. Ее длинные золотистые волосы выглядели безупречно. Ее зеленые глаза скрывались за очками. Она была одета в странно спроектированный бело-желтый халат, что придавало ей ученый вид.

Последнее лицо было пожилой женщиной. Она собрала свои длинные белые волосы в конский хвост. Ее оценивающие, но добрые ореховые глаза оглядывали всех, когда она смотрела по сторонам. Ее наряд придавал ей вид бойца боевых искусств. Рукавов на майке не было. Она выглядела старой, как будто была далека от своего пика силы.

"Черт, ты, что, эзотерик или что?" - спросила Блэр, глядя на Лиам.

Лиам покачал головой. "Нет, это была просто догадка."

Молодая женщина сделала шаг вперед и начала: "Приветствую вас, потерянные ягнята. Я знаю, что вы сбиты с толку из-за данной ситуации. Если вы могли бы уделить нам немного времени, мы объясним, что происходит. Меня зовут Наля. Этот джентльмен - Фордж. А старшая женщина рядом со мной - Адва."

Громкий шум медленно стих, когда толпа обратила свое внимание на троих перед ними.

"Потерянные ягнята?" - подумал Лиам, подняв бровь.

Прежде чем вы прибыли сюда, ваши планеты были на грани уничтожения. Прежде, чем это могло произойти, мы сделали все, что было в наших силах, чтобы обеспечить ваше выживание, призвав вас сюда.

"Где мы находимся?" - раздался голос.

"Вы на планете, называемой Паракосм. Чтобы быть точным, вы находитесь в небольшом участке, отделенном от мира Паракосма. В некоторых из ваших миров, можно считать его своего рода обучающей зоной. Местом, которое поможет вам лучше ориентироваться в нашем мире", ответила Наля.

"О чем ты говоришь?" - спросил кто-то.

"Обучающая зона? Это что, видеоигра?" - воскликнул другой.

"Вы нас призвали? Как мы можем быть уверены, что это не ловушка!?" - возмутился третий.

Самый лучший способ для вас понять, о чем мы говорим, это реально, это с помощью того, что называется Листом Персонажа. Чтобы сделать это, просто подумайте слова "Лист Персонажа".

19939061785500Лиам посмотрел скептически, но решил поиграть и подумал: "Лист Персонажа". На место неуверенности появилось изумление, когда перед ним появился светло-голубой прозрачный экран, очень похожий на те, что он видел в играх.

"Это...", прошептал Лиам, и его мозг начал кружиться, пытаясь понять все это. "Это настоящий лист персонажа... мой собственный лист персонажа", - он прикрыл рот рукой, когда улыбка

медленно появилась на его лице.

"У меня есть вопрос", - кто-то крикнул, подняв руку.

"Да?" - ответила Налия.

"Почему на моем листе персонажа написано 'использованные очки'? Я не помню, что я где-то их использовал. И почему есть пустые и заблокированные области?"

Налия улыбнулась. "Отличный вопрос. Пустые области означают, что вы еще ничего не получили или не достигли, чтобы заполнить эту область. Заблокированные места означают, что вы еще не разблокировали эту конкретную область. Например, вы увидите, что ваш Класс заблокирован. Это потому, что вы еще не разблокировали свой стартовый класс."

Толпа наполнилась легким шепотом, когда они смотрели на свои персональные листы персонажей.

Налия продолжила: "Причина, по которой у вас есть использованные очки, заключается в том, что опыт, который вы получили в другом мире, перевелся в соответствующие характеристики. Также, пожалуйста, имейте в виду, что никто не может увидеть ваш лист персонажа, если вы не разрешите им это."

"Если вы хотите увидеть, куда были потрачены ваши очки, просто щелкните по разделам Тело, Разум и Дух, чтобы появилось выпадающее окно, показывающее, куда все было размещено", - сказала Адва.

Лиам поступил, как она предложила, и его разум был ошеломлен тем, как все разложилось.

"Пока вы все рассматриваете это, мы объясним, как все это работает», начала Налия. «Как вы уже видели, есть три категории для ваших атрибутов. Тело, Разум и Дух. Категория Тела отвечает за ваши физические показатели. Категория Разума отвечает за ваши умственные и магические показатели. Наконец, категория Духа отвечает за ваше восстановление, концентрацию и удачу».

Налия подождала, чтобы ее слова услышали, а затем повернулась к Форджу: «Хотели бы вы объяснить категории Тела?»

Фордж подошел вперед и начал говорить. Мощный рев, который прозвучал ранее, все еще был свеж в памяти всех, поэтому они приготовились к нему снова, но были потрясены, когда он говорил обычным тоном. «Категория Тела имеет четыре основных показателя. Они: Сопротивление, Выносливость, Ловкость и Сила. Каждый показатель имеет под-показатель, который вы можете тренировать, чтобы повысить свои возможности. Выносливость имеет под-показатели: Сопротивление болезням, Устойчивость и Живучесть».

«Ваше Сопротивление болезням – это под-показатель, который отвечает за различные типы физических недугов, которые могут нанести вред вашему телу. Устойчивость – это под-показатель, который усиливает ваш порог боли, а также естественные защитные функции от атак. Я предупреждаю вас, что вы никогда не будете полностью невосприимчивы к боли, так что не поднимайте свои надежды высоко. И, наконец, Живучесть – это под-показатель, который связан с вашим пулом здоровья, или ХП, как его называют кратко».

Кто-то в толпе поднял руку и спросил: "Как мы узнаем наши сопротивления болезням? Оно просто фокусируется на всех болезнях, или показывает, какое сопротивление мы имеем к чему-

то?"

Фордж улыбнулся, отвечая: "Это отличный вопрос. Как и многие вещи, которые вы узнаете, для таких вещей, как сопротивление болезням, у вас будет выпадающий список, чтобы показать вам. Вы должны научиться получать сопротивление болезням самостоятельно. Я скажу это, работа над вашими сопротивлениями будет болезненной."

Фордж подождал, чтобы увидеть, были ли еще какие-то вопросы, прежде чем продолжить: "Следующая основная характеристика в категории Тело - Ловкость. У Ловкости есть четыре подхарактеристики: Ловкость, Мелкая Моторика, Рефлексы и Скорость. Ловкость повышает способность к бесшумному движению, скорость атаки и управление направлением и положением тела при сохранении импульса. Подхарактеристика Мелкой Моторики работает с мелкими мышцами, чтобы контролировать движения в областях, таких как руки и пальцы. Рефлексы работают с более крупными мышцами в руках, ногах, туловище и ногах, чтобы уклоняться от ударов и неожиданных атак. Наконец, Скорость повышает скорость движения при беге или спринте."

"Так, вы говорите, что, повышая свою скорость, вы можете просто бегать быстрее и дольше?" - спросила какая-то женщина.

"Да и нет. Большинство подхарактеристик связаны с другими подхарактеристиками в других категориях. Например, ваша подхарактеристика Скорости не работает на то, как долго вы можете бегать. Она работает только на вашу максимальную скорость. Я думаю, вы можете увидеть цветные полосы в периферийном зрении."

Лайам оглянулся, но ничего не увидел. Затем он старался сфокусироваться на том, что имел в виду Фордж.

«Зеленая полоска - это ваш запас здоровья. Синяя - запас маны. А желтая полоска - запас выносливости. Ваш запас выносливости влияет на физические движения и связан с физическими нагрузками. Чем больше вы бегаєте, уклоняетесь, сильнее хватаете что-то, тем быстрее вы истощаете запас выносливости.»

«Как же его величить?» - спросил кто-то.

«Развивая свои подстаты Выносливости. В них три подстата: Выносливость, Телосложение и Ремесло. Ваша Выносливость определяет, как долго вы можете бегать, уклоняться и нести тяжелые предметы. Телосложение определяет, сколько раз вы можете блокировать атаки, не уставая.»

«Последний подстат, Ремесло, имеет значение при крафте. Чтобы ковать молотком или шить что-то, требуется много выносливости. Не говоря уже о жаре, которому вам придется подвергнуться в кузнице и других условиях.»

Фордж остановился, чтобы дать возможность задать еще вопросы, прежде чем продолжить.

«Последние подстаты - это Сила. Это Сила Удара и Сила Тела. Сила Удара, как звучит, определяет урон, который вы можете нанести при атаке. Сила Тела определяет тип оружия и брони, который вы можете носить и использовать. Я скажу вам сейчас, что большинство оружия и брони имеют требования, чтобы использовать их.»

Люди искали то, о чем он говорил, и стали смущаться, продолжая искать.

«Разделы 'Тренировка оружия' и 'Ремесло' – это падающие списки? Мы не можем увидеть, какие ремесла есть или какое оружие и броню мы можем использовать», - спросил мужчина.

«Верно», ответила Адва. «Многие вещи в этом мире требуют от вас самостоятельного изучения и обучения. Обучение оружию может начаться после первого использования оружия, и вы можете тренироваться с ним, чтобы лучше понять его, или во время боя. Однако, имейте в виду... перед тем, как появится первый уровень тренировки для навыка оружия, у вас будет большой штраф за его использование. Сила ударов будет слабой, успешные удары будут менее вероятными, а для тяжелого оружия они будут быстрее истощать вашу выносливость, чем если у вас уже есть уровень в этом навыке. Так что, пожалуйста, подумайте дважды, прежде чем вступить в бой с новым для вас оружием».

«Говоря о обучении и знаниях», вмешалась Адва. «Я расскажу о категории разума. Существуют три основных статистики: Стойкость, Интеллект и Мудрость. Стойкость имеет два пункта: Упорство мышления и Устойчивость к стрессу. Упорство мышления помогает вашему разуму сосредоточиться на окружающем вас мире, а также думать, находясь в болезненных ситуациях. Устойчивость к стрессу похожа на подстатистику Сопrotивляемость болезням в категории тела, но она более фокусируется на психических заболеваниях».

«Почему есть Упорство мышления, если есть Устойчивость в категории Тела?» — поинтересовался любопытный человек.

«Отличный вопрос. Мой коллега здесь не всегда объясняет вещи до конца», — взглянув на Форджа, сказала Наля. «Разница между ними в том, что один помогает вам продолжать двигаться, когда ваше тело кричит, чтобы вы остановились, а другой помогает вашему разуму сосредоточиться на сопротивлении боли».

Наля ждала, не было ли еще каких-то вопросов, прежде чем продолжать: «Интеллект имеет три подстатистики: Знание, Усвоение информации и Восприятие. Знание повышает вашу способность понимать, как что-то работает, читая или экспериментируя. Чем больше вы читаете и перечитываете тему, тем лучше вы ее понимаете. Усвоение информации помогает запомнить то, что вы изучили. Наконец, Восприятие помогает вам воспринимать окружающую среду, замечать нюансы и подсказки».

«А есть ли также выпадающее окно для Знания? Я думаю, что оно есть», спросил кто-то.

«Да. В этом выпадающем разделе вы получаете так называемую Теорию Знаний. Теории Знаний представляют собой кусочки знаний о предмете, которые могут помочь вам лучше его понимать. Эти сведения могут касаться всего, от навыков владения оружием до магических способностей, подстатей или истории».

Наля снова ждала, не было ли вопросов.

Когда никто не заговорил, она продолжила: «Последняя основная статистика - это Мудрость. У нее четыре подстатистики: Магическая Практичность, Физическая Практичность, Ремесленная Практичность и Здравый Смысл. Магическая и Физическая Практичность почти одинаковы, за исключением того, что одна из них имеет дело с магией, а другая нет. Работа над этими подстатистиками поможет вам лучше понимать, как использовать магические способности и навыки владения оружием. Однако вы не можете лучше понимать, как использовать вещи, не имея соответствующих знаний о этих способностях или навыках».

«Ремесленная Практичность та же самая, только это более связано с ремеслом. Последнее - Здравый Смысл. Он помогает вам понимать культуры других рас и народов.

Налия вздохнула. "Казалось бы, многие должны обладать здравым смыслом, и не было бы необходимости выделять это в отдельную характеристику, но многим смертным, удивительно, не хватает его", - сказала она.

Адва свирепо посмотрела на Налию, и Фордж легко ударил ее локтем.

"Ой," - жаловалась Налия, потирая свою руку.

"Смертные?" - подумал Лиам, услышав комментарий.

Адва улыбнулась толпе и сказала: "Последняя категория - категория Духа. Есть три основные характеристики. Они: Удача, Восстановление и Воля".

"Удача имеет две подхарактеристики. Они: Счастливый случай и Счастливая душа. Многое остается неизвестным, когда речь идет об этих характеристиках. Единственное, что мы знаем, это то, что они играют роль в критических ситуациях, в успешных уворотах, возможности создать предмет уровнем выше, чем вы можете, а также в нахождении редких предметов или ресурсов".

"Как никто не может полностью знать, что они могут сделать, если это подхарактеристика?" - прокомментировал кто-то.

"Потому что мы не можем определить удачу на основе знаний. Неважно, как долго изучать такую вещь, как удача, удача всегда докажет вам обратное. Удача сама по себе - загадка", - ответила Адва.

Она огляделась и подождала, пока шепот рассеется, хоть и немного, прежде чем продолжить: «Следующее — Восстановление. Восстановление имеет три подстатистики: восстановление ХП, восстановление МП и восстановление выносливости. Все три подстатистики объясняются легко вместе. Эти подстатистики связаны с тем, насколько быстро вы можете восстановить потерянное здоровье, ману или выносливость. Последняя основная характеристика — Воля. В ней есть две подстатистики. Они называются Сила Воли и Зен. Сила Воли помогает укреплять ваше решимость, когда вы сталкиваетесь с препятствиями, которые могут подорвать вас или вызвать колебания. Наконец, Зен помогает вам эффективнее сосредотачиваться на задачах».

Адва, Налия и Фордж ждали, пока все посмотрят на них. Прошла минута, и Налия спросила: «У кого-нибудь есть вопросы?»

«Да, как улучшать эти подстатистики? Они повышаются, когда вы повышаете уровень?» спросил случайный человек.

«Да и нет. Существует два способа повышения подстатистик», — подняв руку с указательным пальцем, сказала Налия. — «Один из способов — когда вы лично повышаете уровень, вы получаете определенное количество очков в каждой категории. Вы используете эти очки, чтобы поместить их в подстатистику и повысить ее уровень. Помните, что чем выше уровень подстатистики, тем больше очков нужно, чтобы ее повысить». Затем она подняла средний палец. «Второй способ — тренировка подстатистик по отдельности. Существует множество способов их повышения, но вы должны учиться им по мере роста».

«Похоже на большое количество работы. Почему все так отдельно? Почему бы просто не объединить все вместе?» — скептически прозвучал голос.

«Вот этот вопрос я и ждала», вздохнула Налия "Я отвечу на этот вопрос", - сказала Адва.

"Причина проста. Не всем нужны определенные вещи для того типа создания, которым они пытаются заниматься или которым они себя представляют. Например, человек, который в приоритет ставит физическую силу, не будет особо нуждаться в мане, а чисто магический человек не будет нуждаться в большой силе для физических ударов. Вместо того, чтобы люди тренировались и получали то, что им не нужно, они могут сосредоточиться на том, что действительно им нужно, чтобы создать лучший образ для своего класса".

"Речь идет о качестве, а не о количестве", - улыбнулся Фордж.

Налия посмотрела на него и сказала взглядом: "Да, именно так".

"Почему наш знак зодиака отображается на нашем листе персонажа?" - спросил кто-то.

"Ой, я почти забыла об этом", - начала Налия. "Ваш знак зодиака влияет на ваши способности. У каждого знака зодиака есть различные способности, которые могут помочь вам развиваться. Например, знак зодиака Овен дает человеку возможность впадать в режим берсерка, не теряя при этом контроля. Однако после этого остаются последствия: человек с этой способностью будет чувствовать себя слабым и истощенным, поэтому используйте ее с умом. Есть ли у кого-то еще вопросы?"

Лиам вспомнил о странном событии, которое произошло перед тем, как они вышли из комнаты, и спросил: "Раньше что-то сказало, что оценивает нас, и свет обвел наши тела. Что это было и что означает оценка?"

"Это было просто магическое заклинание, наложенное на всех, чтобы помочь заполнить ваш личный лист персонажа, а также определить, каким будет ваш стартовый класс и способности", - улыбнулась Налия.

"Так оно посмотрело внутрь нас, чтобы определить наши стартовые классы?" - настоял Лиам.

«Это определяет ваш стартовый класс, а не классы. Если вы имели в виду это в контексте каждого, то да, вы правы», - взглянула на него Налия. «Вы это имели в виду, верно?»

Лиам посмотрел ей прямо в глаза, улыбнулся и ответил: «Да, именно это я имел в виду». Он посмотрел на свой лист персонажа и уставился на слова «Вторичный класс». Затем подумал про себя: «Почему у меня два класса?»

«Почему наш класс заблокирован, если они были оценены?» - спросила Эйвери, оглядывая Лиам, а затем смотря на троих.

«Мы объясним это дальше», - ответила Адва.

Адва, Налия и Фордж повернулись и щелкнули пальцами.

После щелчка пальцев появилось пять красочных порталов. Они были окрашены слева направо: светло-зеленый, светло-красный, светло-синий, светло-желтый, черный.

«Эти порталы - входы в то, что мы называем подземельями», - начала Налия, когда они снова повернулись. «В подземельях разные цвета, чтобы помочь вам определить тип окружения и монстров, которых вы можете ожидать там. Они также имеют различные оттенки цветов, чтобы помочь определить сложность. Чем светлее цвет, тем проще, а чем темнее, тем труднее. Со временем они будут менять цвета, особенно если в них не заходили долгое время».

«Вы также столкнетесь с другими типами, путешествуя по миру», - сказала Адва. - «И помните об этом, когда столкнетесь с ними. Не все так, как кажется».

«Это звучит неутешительно», - прошептал Артем.

Лиам и остальные кивнули головами в знак согласия.

"Чтобы открыть свой стартовый класс, вам придется пройти в назначенный вам подземелье и победить босса первого этажа. Поскольку это учебное подземелье, врагов там не много. Их будет достаточно, чтобы вы получили первый уровень на предоставленном вам оружии".

"Какое оружие? Я никакого оружия не получал!" - кто-то крикнул.

"Как мы узнаем, какое подземелье нам назначено?" - спросил другой.

"Тише!" - закричал Фордж, пытаясь остановить медленно нарастающий шум.

После того, как толпа успокоилась, Налия успокоила: "Ваше оружие находится в вашем инвентаре. Вы сможете достать его из инвентаря, как только войдете в подземелье. Ну, внутри стартовой сумки, которая находится в вашем инвентаре. Ой, только сейчас я об этом подумала, мы так и не дошли до этого".

Адва закрыла глаза и слегка покачала головой, выдохнув тихо.

Налия нахмурилась на нее, продолжая: "У вас всех есть место в инвентаре. Там не так много места, поэтому я советую вам держать только самые ценные предметы. Также я советую получить пространственную сумку, когда заработаете достаточно денег. Пространственные сумки не такие величественные, как инвентарь, потому что инвентарь не влияет на вашу грузоподъемность, но они уменьшают вес предметов, которые вы помещаете в них. Количество, на которое он уменьшается, зависит от того, какую сумку вы получите".

"Налия, ты уходишь от темы", - заметил Фордж.

"Смешно, мне просто стыдно", - сказала Налия смехом. Это был принудительный смех, который заставил Лиам нахмуриться.

"Что случилось?" - спросила Эйвери тихо, заметив выражение Лиам.

"Мне не нравится, когда люди вынужденно смеются. Это одна из моих привычек," - ответил Лиам тем же самым тоном.

"Хм... интересно," - ответила Эйвери, прежде чем обратиться к сцене.

Лиам посмотрел на нее с вопросительным взглядом.

"В любом случае," - снова начала Налия. "Свет, который оценил вас, также определил, в какую подземелье вы попадете". Она повернула левое запястье и произвела ясный шар. Затем она подняла руку в воздух и вытащила стол. После того, как стол был накрыт скатертью и установлен на подставке, она положила шар на него. "Вы каждый подойдете на сцену по очереди и положите руку на этот шар. Шар будет светиться одним из пяти цветов, и этот цвет будет означать подземелье, в которое вы войдете".

"Первый этаж - индивидуальный, что означает, что вы будете идти в одиночку. Проведите внутри достаточно времени и познакомьтесь с тем, что вам дается. Эти подземелья

предназначены для тренировок, поэтому вы не умрете, но это не значит, что вы не почувствуете боль или не получите травмы", - посоветовала Адва.

"После того, как вы победите на первом этаже, вам будет предоставлена возможность отдохнуть в городе за вами", - сообщила Налия, заставив всех повернуться.

Твердая стена, которая была там раньше, исчезла, показав глубокую, темную пещеру. Внезапно загорелась маленькая лампочка, затем другая, и еще одна. Прежде чем они успели заметить, город появился, все в нем было освещено. Это был не большой город, но оттуда доносились голоса.

"В этом городе вы познакомитесь с другими людьми, которые отправятся в тот же подземелье, что и вы. Образуйте команды с ними и готовьтесь к тому, чтобы пройти оставшиеся этажи. Здесь есть места, где вы можете оттачивать свои навыки, библиотеки, где можно учиться новому, и даже здания, где можно начать изучение определенных ремесел. Не все доступно, но есть некоторые полезные вещи, которые могут помочь".

"Всего в этих подземельях шесть этажей. Каждый этаж становится все сложнее для вас. Вы можете не торопиться и подходить к каждому этажу основательно. Тренируйте свои под-статы, совершенствуйте свои навыки, пробуйте стратегии, все, что поможет вам", добавил Фордж.

"Итак," - Адва хлопнула в ладоши. - "Построим очередь и начнем входить, чтобы продолжить".

После часа ожидания в очереди Лиам наконец приблизился достаточно, чтобы увидеть сферу. Авери стояла перед ним. Она положила руку на сферу и наблюдала, как она наполнилась темным цветом.

«Чёрное подземелье, дорогая», мягко улыбнулась Адва.

«Видимо так», медленно произнесла Авери, когда она медленно направилась к portalу.

«Следующий», зевнул Фордж.

Лиам подошёл к сфере и положил на неё руку. Сначала ничего не произошло, затем чёрный дым заполнил сферу. Лиам застыл, увидев, как дым образовал неопределённое лицо, улыбающееся ему. Оно исчезло так же быстро, как и появилось.

«Это странно», прошептала Адва.

«Что?» - спросил Лиам.

Адва посмотрела на него, забыв, что он там был, прежде чем ответить: «За всю мою жизнь я никогда не видела такого. Она должна быть только цветом. Может, я слишком параноик. Кажется, для тебя тоже чёрное подземелье, юноша».

Лиам ещё раз взглянул на сферу, прежде чем направиться к portalу. Он остановился перед ним и глубоко вздохнул. Когда он выдохнул, Фордж произнёс: «Ничего не добьёшься, просто бездельничая».

Лиам испугался от его внезапного голоса, который вывел его из моральной подготовки.

Фордж засмеялся. «Простите. Я просто пытался дать тебе немного уверенности».

Лиам улыбнулся, прежде чем снова посмотреть на портал. «Ты прав». Он глубоко вздохнул,

выдохнул и шагнул вперёд.

<http://tl.rulate.ru/book/89731/2876048>