

Рой мысленно приказал "Открыть параметры персонажа" и тут же его сознание было заполнено массой странных сообщений.

"Параметры персонажа:

Рой

Возраст: Тринадцать лет и семь месяцев

Пол: Мужской (В дальнейшем этот параметр отображаться не будет)

Статус: Гражданский

(Ты сын фермера. До настоящего момента ты не проходил никакого профессионального обучения и не выбирал какой-либо специальности. Ты ещё не освоил никаких навыков, и твой талант пока не проявился).

Здоровье: 40 (Здоров)

Сила: 4 (5). Сила определяет силу атак в некоторых физических атаках. Увеличивает вес, который ты можешь нести, позволяя облачаться в более тяжёлую, но более прочную защитную экипировку, а также использовать более тяжёлое оружие. До некоторой степени влияет на твою выносливость.

Ловкость: 5 (5). Ловкость определяет скорость твоего перемещения, скорость атак, рефлексy и равновесие. Высокая ловкость позволяет уклоняться, реагировать на атаки и блокировать их. Также позволяет выполнять сложные движения.

Конституция: 4 (5). Как базовый показатель выносливости, Конституция определяет, сколько попадений вы можете выдержать, вашу скорость бега и вашу боевую доблесть. Влияет на восстановление здоровья в некоторой степени.

Восприятие: 5 (5). Восприятие включает в себя ваши пять чувств. У вас есть шанс предсказать надвигающуюся опасность, а также повысить свою эффективность в оценке окружающей обстановки. Восприятие увеличивает ваши шансы найти зарытые сокровища. Человек с более высоким восприятием также имеет больше шансов почувствовать приближающуюся опасность. Они могут заметить секреты, скрытые в пустоте.

Воля: 4 (5). Воля определяет ваше сопротивление ментальным атакам и вашу скорость восстановления после психологических дебаффов, таких как боль и печаль. Чем выше ваша воля, тем спокойнее вы можете оставаться в опасных ситуациях, что приводит к идеальному выполнению ваших движений. Если ваша воля достаточно велика, вы сможете воздействовать на физические объекты.

Харизма: 5 (5). Ваша внешность, аура и навыки речи влияют на определение вашей харизмы. Харизма играет роль в общении с представителями одного с вами вида. Высокая харизма может легко завоевать чью-то привязанность, и представители вашего вида будут неизменно тянуться к вам.

Дух: 6 (5). Дух определяет уровень вашей концентрации, заставляя вас сосредоточиться на

стоящей перед вами задачей. Может также увеличить вашу скорость впитывания, объем восприимчивости и контроль над четырьмя стихиями, также известными как энергия хаоса. Влияет на силу заклинаний и псевдозаклинаний.

PR/N: Из того, что мы поняли, (5) относится к здоровому взрослому человеку. Так что 4 (5) означает немного ниже уровня здорового взрослого, 5 (5) означает тот же уровень, что и у здорового взрослого, а 6 (5) означает лучше, чем у здорового взрослого.

Навыки: Нет

Пространство для предметов: 1 кубический метр

Разное: Неизвестно

ОПЫТ: 1/100 (Когда строка ОПЫТА будет заполнена, вы можете повысить уровень. Каждый уровень даст вам одно очко атрибута и одно очко навыка).

Характерный лист был подсказкой для Роя в этом мире. Благодаря ему он пробыл под солнцем три дня, так как поглощение его энергии помогало ему очистить свое сбивчивое состояние. В то же время он получил одну EXP за пребывание под солнцем.

«Значит, солнце дает мне 0,33 EXP в день. В таком случае, пребывание под ним в течение 333 дней заполнит мою шкалу EXP и поднимет мой уровень». Рой успокоился. Остаться под солнцем для повышения уровня было глупой идеей, но это был самый безопасный способ сделать это.

Хм, если солнце может дать мне EXP, может ли то же самое сделать еда здесь? Это была неплохая идея, но на практике она была неосуществима. У Роя было только достаточно еды, чтобы не умереть с голоду и сохранять свое здоровье. Энергии в ней было недостаточно, чтобы преобразовать ее в EXP. «Поэтому, если я хочу увеличить свои характеристики, мне придется найти способ заработать несколько корон и набить свой живот».

А/П: Короны — игровая валюта. Единственная валюта в северных королевствах — темерийские орёны, или, проще, орёны, в то время как в Аэдирене в ходу дукаты и марки. Из-за этого обменный курс слишком запутанный, поэтому с этого момента мы будем использовать только короны и орёны. Их обменный курс — один к одному.

Если ему удастся заработать достаточно корон, Рой даже сможет нанять наёмников или уважаемых ведьмаков, чтобы сопроводить его родителей в город свободы, Новиград, что расположен в Редании, северо-западнее их деревни. Редания участвует в Северных войнах, но на дела государства это не влияет. По крайней мере, там мирные жители могут спокойно жить своей жизнью.

«Деньги деньгами, но мне надо выяснить, есть ли какой-нибудь другой способ получить опыт».

Учитывая игру и опыт Роя в ней, убийство монстров было бы самым вероятным способом получить опыт, а мир "Ведьмака" был полон всевозможных существ. Если бы он бродил по пустыне за деревней или реками вокруг нее, он мог бы просто наткнуться на утопленника, если ему не повезет.

Рой был просто хрупким, слабым мальчиком, не имевшим боевого мастерства. Если бы он вышел на охоту, его разорвали бы на части собаки и волки на пути. Тогда он погиб бы зря.

Очевидно, что в этом мире он не мог возродиться, в отличие от игры. "Я должен быть осторожным. Легенды начинаются с самых невероятных мест. Мне следует начать с более мелкого существа".

Он вышел на двор и окинул взглядом большого, белого козла, который выделялся среди остальных животных. Нет. Этот козел может давать молоко, а для меня он слишком большой. Он отказался от убийства козла, и несколько петухов радостно запрыгали перед ним. Рой стиснул зубы и вернулся обратно, чтобы взять нож. «Папа все равно сегодня вечером убьет одного для меня. Так почему бы не сделать это самому?»

Рой уставил свой убийственный взгляд на большого, толстого, серого петуха. Заметив надвигающуюся опасность, петух пронзительно прокричал и запрыгал по курятнику, пытаясь избежать смерти.

Если бы кто-то проходил мимо, он бы увидел смешную сцену: тощий молодой человек гонится за величественным серым петухом. Существо продолжало каркать и бежать за свою жизнь, а парень не переставал преследовать его.

Вставши и упавши снова, Рой никак не хотел сдаваться. Когда он весь уже был мокрый от пота, а ноги сделались как желе, он наконец поймал петуха за крылья. Рой подставил нож под шею, но убивать не стал.

"Я до сих пор ничего и не убил в жизни. Даже курицу. Вот уж не ожидал, что первым убийством в моей жизни станет большой, тупой петух".

Это напомнило ему легендарного ведьмака Геральта из Ривии. У Геральта было много титулов, среди которых были "Белый волк", "Мясник из Блавикена" и "Убийца чудовищ". Рою эти титулы казались классными и устрашающими.

"Об этом никто не должен знать. А вдруг я когда-нибудь стану легендой, а бард назовет меня "Убийцей пеструнов"? Это будет глупо".

От этой мысли Рой засуетился. Он как попало перерезал петуху глотку, и кровь брызнула в небо. Несколько капель попало ему на лицо.

В тот же момент петух раскинул когти и прокукарекал последний раз в своей жизни. Некоторое время спустя он лежал на земле, корчась и делая последний вздох, а Рой усмехался.

2/100! Сработало! "Я знал это! Это работает!"

Он был рад, что никто не видел, как он убил петуха, но тут до него донесся панический крик: "О боги! Р-Рой, дурак, одержим монстром! Он убил курицу своей семьи!" Сопливым восьмилетний мальчишка с ужасом на лице вопил о "убийстве" петуха. Рой поклялся, что его крик мог слышать весь город. Он был как визжащий сурок из мема, который Рой видел в прошлой жизни.

Появление мальчика заставило глаза Роя заблестеть, и он явно не беспокоился об обвинениях, выдвинутых мальчиком. Этот мальчик - Брэндон, сын мясника.

Будучи официальным мясником в глухой деревне вроде Кэра, всякий сельчанин должен был

просить его помощи, когда им требовалось зарезать скотину. "Если я умудрюсь стать подмастерьем мясника, у меня будет полно ОП для прокачки".

<http://tl.rulate.ru/book/92754/3025255>