

Скан Жнеца

Глава 2: Взлом

[TL: Asuka]

[PR: Ash]

«Открыть таблицу своего персонажа», — подумал Рой, и его разум тут же заполнил поток непонятных сообщений.

«Таблица персонажа:

Рой

Возраст: тринадцать лет и семь месяцев

Пол: мужской (эта информация больше не отображается)

Статус: гражданский

(Ты — сын фермера. До сегодняшнего дня ты не получил профессиональной подготовки и не учился в какой-либо области. Ты еще не освоил никаких навыков, и твой талант до сих пор скрыт).

Здоровье: 40 (здоровый)

Сила: 4 (5). Сила определяет атаковую мощь некоторых физических атак. Увеличивает переносимый вес, что даёт возможность носить более тяжелую, но прочную защитную экипировку, а также использовать более тяжелое оружие. В некоторой степени влияет на твою выносливость.

Ловкость: 5 (5). Ловкость определяет скорость твоего передвижения, скорость атак, рефлексy и равновесие. Высокая ловкость позволяет тебе совершать уклонения, реагировать и блокировать атаки. Также позволяет совершать сложные движения.

Конституция: 4 (5). Будучи основой вашей выносливости, конституция определяет количество ударов, которые вы можете принять, вашу скорость бега и вашу боевую доблесть. В некоторой степени влияет на восстановление жизни.

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

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

Харизма: 5 (5). Ваша внешность, аура и навыки общения играют роль в определении вашей харизмы. Харизма играет роль в общении с представителями того же 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, позволяя вам сосредоточиться на предстоящей задаче. Также может увеличить скорость вашего поглощения, степень принятия и контроля над четырьмя элементами, который также известен как энергия хаоса. Влияет на силу заклинаний и псевдозаклинаний.

PR/N: Из того, что мы поняли, (5) относится к здоровому взрослому человеку. Таким образом, 4 (5) означает немного ниже здорового взрослого человека, 5 (5) означает тот же уровень, что и здоровый взрослый человек, а 6 (5) означает лучше, чем здоровый взрослый человек.

Навык: нет

Место для инвентаря: 1 кубический метр

Разное: неизвестно

ОП: 1/100 (как только шкала ОП будет заполнена, вы можете повысить уровень. Каждый уровень даст вам одно очко характеристик и одно очко навыков.)

Персонажный лист был шпаргалкой Роя в этом мире. Благодаря ему он оставался на солнце в течение трех дней, потому что его энергия помогала прояснить его запутанное состояние. В то же время он получил один опыт за пребывание на солнце.

"Так что солнце дает мне по 0,33 опыта в день. В таком случае, если я побуду под ним 333 дня, то заполню свою шкалу опыта и повышу свой уровень." Рой успокоился. Оставаться под солнцем, чтобы повысить уровень, было глупой идеей, но это был самый безопасный способ сделать это.

Хм, если солнце может дать мне опыт, то может ли это сделать и еда здесь? Это была хорошая идея, но неосуществимая в реальности. У Роя было достаточно еды, чтобы избежать голодной смерти и сохранить здоровье. Энергии в ней было недостаточно, чтобы превратиться в опыт. "Так что если я хочу улучшить свои характеристики, то должен найти способ заработать несколько крон и набить свой желудок."

Примечание автора: Короны — это валюта в игре. Единственной валютой в северных королевствах являются орены Темерии, также известные как орены, в то время как валютой Аэдирна являются дукаты и марки. Это сделало бы курс обмена слишком запутанным, поэтому с этого момента мы будем использовать только короны и орены. Курс обмена валют — один к одному.

Если ему удастся заработать достаточно крон, Рой сможет даже нанять наемников или уважаемых ведьмаков, чтобы сопроводить его родителей в город свободы Новиград, расположенный в Редании, к северо-западу от их деревни. Редания участвовала в Северных войнах, но сама нация не пострадала. По крайней мере, мирные жители смогут спокойно прожить там свою жизнь.

"Деньги — это одно, но я должен узнать, есть ли еще способы получить опыт."

Учитывая игру и опыт Роя в ней, убийство монстров было бы наиболее вероятным способом получения очков опыта, а мир «Ведьмака» был полон самых разных существ. Если бы он блуждал по диким местам за пределами деревни или рек, окружающих ее, ему могло бы не повезти, и он наткнулся бы на утопленника.

Рой был просто хрупким, слабым мальчиком, который не обладал боевыми навыками. Если бы он отправился охотиться, его растерзали бы собаки и волки по дороге. Тогда он умер бы напрасно.

Очевидно, что в этом мире он не мог возродиться, в отличие от игры. «Я должен быть осторожен. Легенды начинаются в самых неожиданных местах. Мне следует начать с более мелкого существа».

Он вышел во двор и бросил взгляд на большого белого козла, который выделялся среди остальных животных. Нет. Этот козел может давать молоко, а он слишком большой, чтобы я мог с ним справиться. Он отказался от идеи убить козла, и несколько петухов радостно запрыгали перед ним. Рой стиснул зубы и вернулся, чтобы взять нож. «В любом случае, папа сегодня вечером убьёт одного для меня. Почему бы мне не сделать это самому?»

Рой устремил свой убийственный взгляд на большого, толстого, серого петуха. Заметив надвигающуюся опасность, петух пронзительно закричал и запрыгал по курятнику, пытаясь спастись от убийства.

Если бы кто-нибудь проходил мимо, он бы наткнулся на забавную сцену: тощий молодой человек, преследующий величественного серого петуха. Существо продолжало кудахтать и бежать изо всех сил, в то время как мальчик не переставал преследовать его.

Рой продолжал спотыкаться и вставать, не желая сдаваться. Когда он уже промок насквозь от пота, а ноги превратились в желе, он наконец поймал петуха за крылья. Рой поднёс нож к его горлу, но не мог убить.

«Я ещё никого не убивал до сих пор. Даже курицу. Не ожидал, что моей первой жертвой окажется большой, глупый петух».

В тот момент он вспомнил легендарного ведьмака Геральта из Ривии. У Геральта было много титулов, в том числе «Белый Волк», «Мясник из Блавикена» и «Убийца Чудовищ». Рой считал эти титулы крутыми и грозными.

«Об этом никто не должен знать. Что если я когда-нибудь стану легендой, и бард назовёт меня «Убийцей Петухов»? Это было бы глупо».

Эта мысль заставила Роя ускориться. Он неуклюже перерезал петуху горло, и кровь брызнула в небо. Часть из неё даже попала ему в лицо.

В этот же момент петух последний раз в своей жизни вытянул когти и пропел. Спустя некоторое время он лежал на земле, бился в судорогах и в последний раз вздохнул, в то время

как Рой ухмыльнулся.

2/100! Сработало! «Я так и знал! Это работает!»

Он был рад, что никто не видел, как он убил петуха, но затем до него донёлся испуганный крик: «Боже! Г-глупого Роя вселился монстр! Он убил курицу своей семьи!» Гнусный восьмилетний мальчишка с ужасом на лице закричал об «убийстве» петуха. Рой мог поклясться, что весь его крик услышала вся деревня. Он был точно как кричащий сурок из мема, который Рой видел в прошлой жизни.

От появления этого мальчика в глазах Роя засветился блеск, и он явно был не обеспокоен обвинением, выдвинутым мальчиком. Это Брэндон, сын мясника.

Как официальный мясник заштатной деревни вроде Кар, каждый сельчанин должен был обращаться к нему за помощью, когда им нужно было забить свой скот. «Если я смогу стать его учеником, я бы получил кучу опыта».

Присоединяйтесь к нашему discord для получения обновлений о релизах!

\*\*\*

<http://tl.rulate.ru/book/92754/3025302>