Стоимость: 5 маны

- А, теперь понятно.

Меч, конечно, был острым, так как я недавно его наточил, но он не должен был так легко перерубить шею.

Труп зомби превратился в черный дым, который рассеялся в воздухе.

- Разве он не должен был оставить после себя какой-то дроп или что-то в этом роде. В большинстве игр монстры обычно оставляют после себя деньги или предметы. Это потому, что моя удача слишком низкая?

УД: 7

Силу, Выносливость и Интеллект можно было поднять, немного потренировавшись, но совсем другое дело - Мудрость и Удача.

Обычно я склонялся к тому, чтобы повышать свои атрибуты другими способами, а не с помощью очков, но проблема заключалась в том, что с Удачей я никак не мог этого сделать, так как для ее повышения сначала нужно было стать удачливым. То же самое можно сказать и о повышении Мудрости - в конце концов, чтобы принимать мудрые решения, нужно быть мудрым.

У меня было 10 очков, которые я мог потратить после повышения уровня, но вопрос заключался в том, стоит ли использовать их сейчас.

Если бы я решил повысить их сейчас, то мог бы считать это инвестицией в будущее.

Система говорила, что мудрость отвечает за мою регенерацию маны и сопротивление магии. 10 мудрости за каждый 1%, то есть с моей текущей Мудростью 10 я восстанавливал 1,8 Маны в минуту, а для полного восстановления требовался 1 час 40 минут.

Удаче также очень поможет в поиске редкого дропа и лучшего оружия.

- Эх. Я уверен, что на таком раннем этапе это не будет иметь большого значения, - сказал я себе, прежде чем повысить оба своих показателя Мудрость и Удачу на 5.

МУД: 15

УД: 12

Похоже, я успел как раз вовремя: ко мне, прихрамывая, приближался очередной зомби.

Я терпеливо ждал, пока он доберется до меня, а затем вонзил свою рапиру в его сердце, используя свой новый навык.

- Силовой удар!

Тонкое лезвие вышло из спины зомби, заставив его на мгновение замереть, а затем и вовсе остановиться, превратившись в клубок черного дыма.

[Получено 350 опыта.]

[Ваш уровень повысился на 1].

Похоже, что увеличение удачи действительно было лучшим решением, так как зомби что-то оставил после себя.

Я подошел подобрать его и использовал наблюдение.

[Вы получили предмет "Камень души"].

Это был небольшой фиолетовый кристалл с неровными гранями размером с мой мизинец.

- Камень души, да? Лучше я сохраню его в своем инвентаре. Всё, что имеет в названии слово

"душа", должно быть важным, даже если я не знаю, что это такое.

[Благодаря принятию мудрого решения ваша мудрость повышается на 1].

Я увидел вдалеке скопление зомби и позволил себе улыбнуться. Моя цель - стать самым сильным - вдруг перестала казаться такой уж недостижимой.

(Большой зал)

Я тщательно пережевывал пищу, мысленно перебирая то, что узнал сегодня.

Во-первых, атрибуты, как правило, повышаются быстрее, если ты находишься в бою, а не в безопасном месте, как в Выручай-Комнате.

Второе: хотя выносливость не отображается, она все равно присутствует, и если она закончится в середине боя, то ты превратишься в манекен для битья.

В-третьих, [Тело геймера] обеспечивало получение урона, но не травмы.

Последнее я узнал на личном опыте: зомби повезло, и он укусил меня за ногу с достаточной силой, чтобы оторвать кусок мяса. Я быстро убил его, но когда осмотрел повреждение, то заметил, что, кроме небольшого количества крови, там не было ничего, что указывало бы на нападение, даже следов зубов.

Это было настолько любопытное зрелище, что я решил испытать его, резанув мечом по ладони.

Я заметил, что мое Здоровье немного упало, но кроме небольшой боли, которая исчезла через секунду, никакого длительного эффекта не было.

В общем, благодаря зомби мне удалось значительно поднять свой уровень и статы.

Чарльз Белл

Класс: Геймер

Уровень: УР 8 Следующий уровень: 3,47%

Здоровье: 200/200

Мана: 180/180

СИЛ: 14

ЛОВ: 13

ВЫН: 15

ИНТ: 13

МУД: 15

УД: 12

Очки: 15

Деньги: 3 344 Г/ 2 С/ 13 К

Инвентарь: 55/120

Также мне удалось получить 2 новых навыка.

[Физическая выносливость] (Пассивное) УР 2 Опыт: 43.39%

Описание: Прочность вашего тела увеличивается, и вы получаете меньше урона.

На 4% снижается урон, получаемый от физических атак.

[Чувство опасности] (Пассивное) УР 1 Опыта: 67.33%

Описание: Природный инстинкт выживания. Он позволяет пользователю чувствовать, когда может произойти что-то плохое. Чем выше уровень навыка, тем раньше он может почувствовать опасность.

Теперь у меня было в общей сложности 10 навыков, из которых активными оставались только [Наблюдение] и [Силовой удар].

Мне нужно будет расширить свой арсенал, прежде чем я снова вернусь в подземелье. Мне пришлось остановиться на полпути после того, как уровень моего здоровья стал низким.

Убедившись, что за мной никто не наблюдает, я стащил немного хлеба и спрятал его под столом, где поместил в свой инвентарь, чтобы съесть позже.

[Тело геймера] подразумевало, что мне больше не нужно есть и спать, хотя я все равно предпочитал делать и то, и другое, так как еда восстанавливала потерянное Здоровье, а сон избавлял от ментальной усталости.

Сейчас я обедал в одиночестве, так как старшие ученики ушли в Хогсмид, а младшие занялись исследованием замка.

Взяв кувшин с молоком, я налил себе чашку, которую затем поместил в свой инвентарь. Опасаться порчи молока не стоило, так как время в инвентаре не шло, а значит, я мог сохранять свежесть продуктов месяцами и годами. Я был очень благодарен за эту способность, даже если мне приходилось тратить по 1 галлеону за каждую дополнительную ячейку.

http://tl.rulate.ru/book/96055/3289325