

Я проснулся от какофонии звуков, не свойственных моим привычным ушам: дикие крики животных, искаженные, будто из пугающего сна. "Что за чертовщина? Где я вообще?", - промелькнуло в голове, когда я открыл глаза и встретился взглядом с темным, скалистым сводом пещеры. Встав с каменного пола, я огляделся, растерянность сменилась ледяной апатией. Небольшое пространство, не более десяти футов в глубину, тесно сжатое каменными стенами. В пещере я едва мог выпрямиться, от зазубренного потолка меня отделяло не более шести дюймов. Но все это меркло перед тем, что развернулось передо мной в следующий миг.

[ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В СИСТЕМУ РАНДОМИЗАЦИИ!]

[Раздача стартового пакета! Поздравляем, вы получили 1х общий язык(навык), 1х случайный билет навыка, 1000x Poke` (валюта), 1х сумка Silph Co, 5x pokeballs(предмет), 1х случайный покемон(компаньон)!]

"Ты, должно быть, издеваешься надо мной!" - вырвалось у меня, я не мог не высказать свое недоумение, глядя на парящие передо мной синие слова. Слова рассыпались в крошечное синее колесо рулетки в углу моего зрения, оставив в воздухе сумку с символом покебола, которая плавно опустилась на землю. "Uh, system?", - мысленно обратился я к системе, ничего не делая. "Status?", - и синий экран выскочил, на мгновение испугав меня, прежде чем я снова успокоился и с любопытством взглянул на него. Он был оформлен в стиле ролевых игр: вверху значилось мое имя, затем возраст, характеристики системы и, наконец, отображались мои реальные данные.

[ИМЯ: Александр Дрейк

ВОЗРАСТ: 20 ЛЕТ

раса: человек

ИНВЕНТАРЬ: 1000 покеболов, общий язык (навык), случайный билет навыка, 5х покеболов, случайный покемон (компаньон)

РОУЛЕТТ

ТОРГОВЫЙ МАГАЗИН

КВЕСТЫ: нет

Покемон: нет

Уровень:1

УМЕНИЯ: нет

СПОСОБНОСТИ: Оценивать (новичок) (системная способность)

СИЛА:5

ЛОВКОСТЬ:5

АУРА:5

ИНТЕЛЛИГЕНЦИЯ:5

ХАРИЗМА:7

Может быть, я не эксперт в подобных вопросах, но даже я, глядя на экран своего статуса, понял, что мои показатели были РЕАЛЬНО низкими. "Не знаю, можете ли вы читать мои мысли или что-то в этом роде, но не могли бы вы объяснить мне ваши функции?", - мысленно попросил я.

[Хозяину рекомендуется задавать более конкретные вопросы для более легкого усвоения системных знаний].

Синее сообщение выскочило перед экраном статуса, подтверждая, что эта штука читает мои мысли. "Ну, это совсем неважно, как бы там ни было. Расскажи мне об этих показателях и почему они такие низкие", - мысленно подумал я.

[Сила: способность оказывать силу на объект для его перемещения. Ловкость: способность точно управлять своим движением. Аура: естественная жизненная сила всего сущего, определяющая место человека в иерархии жизни. Интеллект: способность к обучению и запоминанию знаний. Харизма: способность привлекать внимание и манипулировать другими людьми с помощью слов или действий, а также внешний вид. Удача: влияет на все, что вы делаете, но зависит от вероятности исхода. У взрослого человека средний балл по каждому параметру равен 5.]

Я внимательно прочитал эту информацию и согласился с ней, так как она была вполне логичной. До того, как я оказался в этой ситуации, я, безусловно, считался обычным человеком, не прошедшим никакой подготовки и не получившим никакого образования. "А как же рулетка, торговый магазин и квесты?", - мысленно задал я вопрос, и тут же появился другой ответ, объясняющий каждую из этих вещей. Они работали именно так, как я предполагал, исходя из названий. Рулетка использовала билеты любого типа, чтобы случайным образом вытянуть одну такую вещь. Торговая лавка, напротив, позволяла обменивать предметы и деньги на билеты для рулетки. С квестами дело обстояло несколько сложнее, поскольку система могла случайным образом назначить мне квест, который я мог выполнить за вознаграждение. Система также указала, что она может назначить только те квесты, которые я могу выполнить с помощью имеющихся у меня средств. Кроме того, система не разрешала давать квесты, которые напрямую приводили бы меня к почти смертельным сценариям, что не могло не радовать. Кроме того, задания были совершенно необязательными, так что при желании я мог просто отказаться от их выполнения, но вряд ли я стал бы это делать. Вы шутите? Это самая захватывающая ситуация, в которой я когда-либо оказывался! "А как же инвентарь? Как мне его использовать?", - с нетерпением спросил я. Как я мог не испытывать такого желания после того, как узнал, что у меня есть возможность стать чем-то большим, чем просто человек? Впервые за долгое время у меня появилась мотивация делать больше, чем минимум, и я хотел воспользоваться каждым моментом!

[Инвентарь привязан к самому большому переносному носителю информации, доступному хозяину].

Система объяснила это однотонным синим текстом, но я не возражал. "Самый большой носитель информации - это, наверное, вот эта сумка на земле", - подумал я, с любопытством разглядывая странный рюкзак нормального вида. Если эта сумка работала так же, как и те, что были в играх, то она была откровенно хреновой. Сумки в играх могли вмещать в себя дурацкое количество предметов, которые я могу назвать только научно-фантастическим бредом. Очевидно, в ней каким-то образом было расширенное пространство, которое было гораздо больше, чем размер сумки, или еще более неудачная способность сжимать вещи до крошечных размеров. В любом случае, я с нетерпением взял сумку, которая на ощупь была словно сделана из хлопка, и расстегнул молнию, прежде чем заглянуть внутрь. Внутри мешочек оказался вполне нормального вида: все обычные предметы были того размера, который он предполагал, и почему-то почти не занимали места. Покеболы были размером с апельсин и имели стандартный вид красно-белого пластика. Рядом с небольшой кучкой золотых монет с какой-то печатью, скорее всего, Лиги покемонов, лежали три простых белых билета с черными надписями, в которых говорилось, для чего они нужны. Вытащив билет с надписью на общем языке, я потратил следующие пять минут, пытаясь всеми возможными способами, кроме уничтожения, заставить его активироваться. В конце концов, я решил спросить у системы, смущаясь того, насколько глупым я, должно быть, выглядел перед этим. Честно говоря, я не хотел полагаться на систему больше, чем это было необходимо для обучения, так как в противном случае я терял смысл прилагать усилия.

Да, халява — штука приятная, но вот только портит всю игру. Словно играешь на "божественном" уровне, где все легко и просто. Как оказалось, метод активации был специально заточен на уничтожение билета. Намеренное уничтожение — это было ключевым моментом, ведь система предупреждала, что случайное уничтожение или уничтожение не мной, а чьей-то чужой рукой, грозит аннулированием билета.

<http://tl.rulate.ru/book/98800/3353931>