

Арелл облегченно вздохнул. «Договорились», - сказал он, и впервые за целую вечность на его лице появилась искренняя улыбка. «Договорились. Но поверь мне, это место может стать нашим билетом».

Следующие несколько часов пролетели незаметно: Арелл и его друзья заняли себя несколькими играми в баскетбол, затем последовал обед, и Арелл оказался в знакомой обстановке, уставившись на свою кровать, ну, не совсем.

[Внимание хозяин]

[Стая Вундеркиндов успешно очищена]

[Чтобы компенсировать хозяину эту ошибку, скрытое качество было повышено с Необычного >>> Редкого >> Крайне редкого > Низкоэпического до, Необычного >>> Редкого >> Низкоэпического > Эпического]

[Вы готовы открыть пакет?]

Глубоко вздохнув, Арелл зажмурил глаза, сосредоточив всю свою энергию на экране, висящем перед ним.

[Вы готовы открыть пакет?]

Сообщение пульсировало мягким голубым светом. Не теряя времени даром, он мысленно представил себе пакет - осязаемую тяжесть. Порыв предвкушения охватил его, когда он повел рукой вперед. Когда он открыл глаза, на экране ярко сиял знакомый фиолетовый свет, только на этот раз он был смешан с темно-синим цветом.

На одинокой кровати в его камере материализовалась картонная коробка, не похожая ни на одну из тех, что он когда-либо видел. Это был не обычный коричневый картон; он переливался ярким фиолетовым оттенком, настолько глубоким, что казалось, он почти светится. Она лежала поверх изношенного одеяла, которое он обычно использовал, являя собой разительный контраст с обыденной обстановкой.

В его груди забурило нетерпение, которое грозило вырваться наружу. Он практически бросился к шкапу, его руки слегка дрожали от предвкушения, когда они соприкоснулись с прохладной гладкой поверхностью. Коробка запульсировала ослепительным белым светом, который на мгновение погасил тусклый свет в камере. Воздух затрещал от невидимой энергии, и на мгновение Ареллу показалось, что вся камера может взорваться.

Затем, с тихим щелчком, ослепительный свет угас, оставив после себя слабый шепот фиолетового дыма, который закружился в воздухе, открыв перед Ареллом зрелище,

поразившее его. Коробка с щелчком открылась, обнажив содержимое.

[Поздравляем с получением пакета «Вундеркинд»].

«Если Арелл не доверяет тебе...»

Metro Boomin Производственные навыки (50%) (Эпическое) (+40 к Производственному атрибуту) (Музыкальный слух [Разблокировано])(Редкость))

Техника флоу (продвинутая) (редкость)

Гамбит предвидения [Разблокировано]

Вы можете анализировать ситуации с разных сторон, выявляя риски, возможности и даже разрабатывая планы действий на случай различных сценариев. (Редкость)

\$50000 (Необычно)

Усиление голоса (эксперт) (эпический) (+20)

Уличный хастлер (редкость)

«Сок». (2024) Juice Wrld был хорошо известен своим уникальным звучанием и потоком, а также способностью к фристайлу, как и вы. (+20 к атрибутам голоса, фристайла и потока) (Расширенный словарный запас [разблокирован]) (редкий)

Теория музыки (продвинутая) (редкая)

[статус настройки.....:Неестественный]

...

Архитектор (Неестественный) Виртуальный наставник, который может быть персонализирован до физического создания в соответствии с потребностями хозяина. Обладает различными навыками, которые могут оказаться полезными для хозяина. Руководство Архитектора распространяется на несколько ключевых областей:

Юридические знания

Архитектор владеет библиотекой юридических знаний, которые пригодятся при работе со сложными контрактами и отраслевыми нормами. Они помогут вам выявить потенциальные подводные камни и обеспечить защиту ваших творческих и финансовых интересов.

Переговоры

Архитектор способен приспособиться практически к любому подходу, используя обаяние и разум, когда это необходимо, или прибегая к более жесткой стратегии в зависимости от ситуации. Однако безжалостная тактика - не единственный вариант. Архитектор также может использовать переговоры «Win-Win», в которых обе стороны остаются довольны, что способствует долгосрочному сотрудничеству и построению позитивных отношений в отрасли.

Стратегическое мышление

Архитектор выступает в роли вашего личного стратега, подсказывая вам возможные результаты ваших действий.

Знание улиц и боевых действий

Архитектор дает представление о том, как ориентироваться в опасной обстановке, распознавать и избегать неприятностей, а возможно, даже использовать уличные тактики, чтобы получить преимущество.

Хотя Архитектор не является мастером боевых искусств, он имеет прочную основу в технике самообороны.

Менеджмент

Архитектор обладает лидерскими и организаторскими способностями, необходимыми для создания и управления успешными командами или операциями.

Глаза Арелла расширились, когда он прочел описание содержимого Prodigy Pack. Каждый элемент словно складывался в головоломку, обещая раскрыть дремлющий в нем потенциал.

<http://tl.rulate.ru/book/107493/3923813>