

Глава 11: Никто не является центром Вселенной.

Перевёл – РОАН.

Лиин снова стоял на приглянувшемся ему месте, рядом со старостой в деревне новичков. Торговая лавка уже несколько часов как была открыта и всё это время не знала отбоя, от желающих расстаться с перьями, древесиной и железной рудой.

Из-за такого ажиотажа Лиин даже снизил цену закупки до двух медяков за перо, однако желающих избавиться от своего хлама ни капельки не убавилось. От нечего делать, ведь все операции с обменом производились системой без его участия в автоматическом режиме, он пытался вслушиваться в разговоры, праздно шатающихся игроков.

Игровой форум на официальном сайте проекта пока ещё был не доступен, и получить какую-либо информацию о том, как обстоят дела у других игроков, можно было только таким примитивным способом. Однако все пересуды, в данный момент, сводились в основном к сцене, которую совсем недавно учинил лидер какой-то группы неудачников.

Он закатил самую настоящую истерику и, если бы имел такую возможность, наверняка, поубивал бы своих сопатийцев собственными же руками. Все вокруг гадали о причине такого неадекватного поведения, и только Лиин понимал, что означали крики того ненормального, разносившиеся по всей деревне.

- Вы совсем ебанулись?! Не могли сразу сказать кто он такой?! Что нам делать, если он решит мстить?!

Перепуганный голос Хуашанвана был словно бальзам для ушей. Казалось бы, чего тут бояться, игра только началась, и шанс перегнать по уровню СтарикаЛи, был вполне осязаем. Однако за то время, что Лиин находился в стартовой локации, этот задрот умудрился вплотную приблизиться к девятому уровню. О чём красноречиво заявляли показатели в 87%, красными символами значившиеся после цифры 8, напротив его ника в ТОП-листе сервера.

Хуашанцы же, напротив, всё ещё оставались сборищем ничем не примечательных игроков четвёртого уровня.

Лиин решил потихоньку сворачивать торговлю, впереди его ждала долгожданная награда за достижение десятого уровня. А затем поход к деревенскому плотнику, который давно дожидается его помощи...

[Игрок Крепыш первым завершил континентальное задание: Помощь старому плотнику. Это достижение навеки будет запечатлено в Зале Славы! Получен титул «Первопроходец»!]

Не успел Лиин сделать и шагу, как перед его глазами, заполнив чуть ли всю область обзора,

выскочило системное объявление. Оно было написано теми же кроваво-красными буквами, что и извещение, огласившее всему серверу об убийстве Дикого Вепря.

Лиин замер, раскрыв от удивления рот. Он не мог поверить, что событие, случившееся в его прошлой жизни только на пятый день после старта серверов, произойдёт так рано. Но система была безжалостна и не спрашивала его мнения, продолжая вещать на весь игровой мир.

[Поздравляем всех игроков! Деревенский мост был восстановлен! Отныне путь во внешний мир наконец-то открыт! Теперь все желающие могут отправиться в неизведанное на поиски приключений!]

«Приплыли...» - подумал Лиин, почувствовав, как весь его продуманный план дальнейших действий, рухнул в одно мгновение.

Как такое могло произойти, да к тому же совершенно без его участия? Он с самого начала рассчитывал получить эту награду, тем самым увеличив свой денежный капитал вдвое.

Но больше всего его шокировало другое. Он прекрасно помнил, как Ченян сказал, что в игре его имя - Крепыш.

«Да ты шутишь... Этого просто не может быть...» - обескуражено продолжал думать Лиин, снова и снова пробегая глазами по тексту системного сообщения.

Староста каждой деревни новичков в этой игре, просил игроков помочь старому плотнику. Ему было абсолютно неважно, какую игрок выбрал расу или класс, ведь это был общий квест.

Естественно в каждой деревне был свой собственный плотник, но все они просили одного и того же. А именно, снабдить их брёвнами для ремонта моста, который бы соединил стартовую локацию с большой землёй.

Всего нужно было доставить 200 бревен, после чего задание было бы завершено. Запрос не то чтобы очень большой, но на добычу такого количества надо было потратить довольно много времени, которое можно было использовать для собственной прокачки на монстрах. Именно по этой причине, Лиин отложил его выполнение. Он не хотел открывать ворота во внешний мир для других игроков, пока сам не будет готов покинуть стартовую локацию. Но кто мог знать, что его собственный друг так увлечётся рубкой деревьев...

Этот квест параллельно выполняли тысячи игроков. Но только одному из них досталась награда. Только первый, сдавший необходимое количество брёвен, познал на себе щедрость системы. Остальным же не досталось ничего, от слова - совсем. Лиин смог в этом убедиться, просто заглянув в свой список заданий. Как и у всех остальных игроков, успевших к этому моменту принять запрос старосты, его квест «Помощь старому плотнику», бесследно исчез.

Лиин не понимал, как всё могло поменяться настолько сильно. Он не знал имени того, кто в его прошлой жизни первым выполнил это задание, ведь начал играть намного позже. Но он был абсолютно уверен, что это не мог быть Ченян. Пока они продолжали общаться, его друг частенько жаловался на то, что за несколько лет игры так и не смог добиться сколь-нибудь значимых результатов. И уж тем более, его имя никогда не попадало в «Зал Славы».

Неужели всё пошло по другому только из-за того, что Лиин посоветовал другу выбрать не ту расу и класс, что были у толстяка в прошлой жизни? Как это могло настолько сильно изменить ход игры?

Ответов на эти вопросы Лиин не знал. Его единственное смутное предположение роилось вокруг расы гномов, которым на роду было написано уделять огромное внимание ремесленным навыкам. Вероятно, после того как Ченян узнал обо всех расовых особенностях своего персонажа, в нём разгорелся азарт дровосека.

Лиин представил, как где-то там далеко, в другой деревне новичков гордый собой Крепыш прямо сейчас собирает на себе множество завистливых взглядов. Пусть полученный им титул и не носил практического применения, но зато был прекрасно виден издали. Яркая надпись «Первопроходец» рядом с его именем невольно заставляла игрока оказываться в центре внимания, куда бы тот не пошёл.

«Сбылась мечта идиота... - беззлобно подумал Лиин, искренне обрадовавшись успеху своего друга. - Вот ты и прославился.»

Но как бы он не хотел поздравить Ченяна, Лиин даже не стал пытаться достучаться до него прямо сейчас. Того и так наверняка завалило огромным количеством сообщений. Зная его характер, Лиин мог с уверенностью предположить, что тот не станет, также как он, игнорировать поздравления, вопросы и многочисленные просьбы других игроков, а постарается ответить на всё. А если учесть, что среди пишущих, обязательно окажутся девушки, которые будут не прочь поболтать с толстяком в дискорде или даже выйти на видеосвязь, то Ченяна можно было не искать ещё долго.

Вся эта ситуация имела один положительный момент. Лиина словно подстегнули невидимой плетью. Он понял, что слишком расслабился, и настало время форсировать происходящее.

Слома голову он бросился в сторону учителя по стрельбе из лука. По пути в его руках постоянно вспыхивал свет от создания новых партий стрел. Он больше не скрывал своего умения от чужих глаз, все вокруг были взбудоражены системным сообщением и возможностью выйти во внешний мир, до Лиина просто никому не было дела.

К тому моменту, когда парень добрался до цели, его умение «Изготовление Обычных Стрел» достигло своего потолка 3000/3000. Чтобы развивать его дальше, требовалось изучить книгу с рецептом создания более высокоранговых стрел.

- О, привет, давно не виделись, - улыбнувшись, поздоровалась с ним наставница, когда он едва

не сбив её с ног, чудом умудрился затормозить. – Куда так спешишь?

- Я готов! - выпалил раскрасневшийся от быстрого бега Лиин и, наклонившись вперёд из-за сильной одышки, невольно устался на притягательные холмы, укрывшиеся под тонкой леопардовой кожей.

- К чему? - не поняла его девушка, но проследив за его взглядом, кокетливо рассмеялась. – Парень, а у тебя губа не дура.

Услышав такой ответ, Лиин на мгновение опешил. Иногда он забывал, насколько хорошо прописаны поведенческие алгоритмы местных неигровых персонажей. Даже их эмоции порой были неотличимы от тех, что отражались на лицах живых людей.

Взять хоть эту наставницы, у неё даже не было уникального имени, ведь она была одной из множества таких же учителей, разбросанных по всем стартовым локациям. Но, несмотря на это, хоть она и пыталась казаться спокойной, однако поведение и неправильно понятые слова Лиина, заставили кончики её ушей покраснеть.

- Эм... Я имел ввиду, что готов встать на путь лучника, - аккуратно начал Лиин, с трудом оторвав взгляд от манящих прелестей наставницы. – Хотел выучить новый навык и оправиться в далёкие земли... А ты что подумала?

- Кхм... Я так и подумала... - не на шутку смутившись, отвела взгляд наставница. – Значит, собираешься в путешествие? Это похвально. Ты уже многого достиг. Дальше находиться в этом всеми забытом месте такому смельчаку, как ты, незачем. Впереди тебя ждёт множество приключений, и я верю, что ещё не раз услышу, как твоё имя прогремит на весь мир...

Она говорила чистую правду. С взятием десятого уровня перед игроком открывались новые горизонты. Ему становился доступным огромный перечень умений для изучения, а также первое подземелье этой игры - Ледяной Лабиринт. Однако всё это Лиин уже знал. А тратить время на выслушивание длинного напутственного монолога, заложенного в голову наставницы, он не хотел.

- Красавица, у меня мало времени, - перебил он её. – Я бы хотел изучить «Дрессировку Диких Животных».

- Ой, прости, я иногда заговариваюсь... Умение, да? Ты абсолютно уверен, что хочешь взять именно его? У меня тут есть ещё парочка интересных навыков. Как насчёт «Двойной Стрелы» или «Ловушки»? Хорошенько подумай, этот выбор может повлиять на твоё будущее.

- Уверен, как никогда, - не колеблясь, кивнул Лиин.

Стоило ему это сказать, как система засчитала ему выполнения необходимого условия и,

добавив недостающий 1% опыта, дала Лиину десятый уровень. Яркий всполох, оповещающий о достижении нового уровня, быстро исчез, и перед его глазами появились системные объявления.

[Поздравляем вы достигли десятого уровня. Вы первый из тех, кому это удалось. Награда: 10000 опыта, 1 Очко Навыков!]

Хоть Лиин и стал первым, это не то достижение, которое было достойным для записи в «Зале Славы». Однако он и без того был доволен солидным приростом опыта. Кроме того, ему вручили такое необходимое Очко Навыков, которые все остальные игроки получают только на 11 уровне. И Лиин собирался использовать его прямо сейчас.

[Вы израсходовали 1 Очко Навыков.]

[Поздравляем, вы изучили: «Дрессировку Диких Животных». Эффект: Позволяет приручить монстра ниже уровня игрока, и сделать его своим постоянным питомцем.]

«Я это сделал! Не прошло и года...» - разглядывая иконку с умением на своей панели скилов, иронично подумал Лиин.

В «Короле Пантеона» существовало восемь рас, доступных для выбора игроков. Представители каждой расы могли выбрать любой из восьми доступных на данный момент времени классов. В свою очередь, у каждого класса, существовали три основных пути развития.

У лучника эти пути носили названия: «Снайпер», «Следопыт» и «Охотник». Каждый из них был представлен соответствующим навыком, от которого расходились извилистые пути к более мощным умениям. Они пока ещё были закрыты и станут доступны лишь после взятия необходимого уровня.

«Снайпер» - мог наносить колоссальный урон. Его дальность, скорость и точность стрельбы была превосходной, а количество его атакующих навыков было действительно впечатляющим. Среди них были как массовые умения, так и предназначенные для одиночных целей, наносящие невообразимый урон. Слабой стороной этой ветки развития, была катастрофически слабая защита и на удивление плохое для Лучника уклонение.

«Следопыт» же, напротив, как ясно из названия, акцентировался на ловкости и акробатических трюках. Его невероятная сноровка, эффектные кульбиты и постоянные прыжки с непрекращающейся стрельбой, позволяли сражаться с противниками, находясь с ними лицом к лицу. Этот вариант раскачки полагался не только на гибкость тела и скорость рефлексов.

В его арсенале также имелись всевозможные варианты ловушек, с разнообразными эффектами - от кровотечения до парализации врагов. Слабостью же, по-прежнему, оставался низкий уровень защиты, гораздо меньший, по сравнению с двумя другими ветками радиус атаки и

отсутствие умений для лука с массовым уроном.

Что же можно было сказать о последнем пути развития? Ну, «Охотник», он и есть охотник. Он - это нечто среднее, между двумя крайностями. Дальность его атаки была вполне достаточной, урон тоже не сказать, чтобы маленький. Его скорость стрельбы также находилась на приемлемом уровне, как впрочем, и уклонение, и всё остальное. Кто-то скажет, что такой вариант был ни рыбой, ни мясом и в чём-то будет прав. Но не во всём.

Так, защита у Лучника, что решил выбрать путь Охотника, будет намного лучше, чем у других вариантов раскочки. Мало того, его скорость передвижения, также являлась предметом зависти даже в среде Разбойников. А способы отслеживания жертвы были отличным подспорьем как в битве с монстрами, так и с другими людьми. Но что было настоящей изюминкой в выборе такого пути, так это питомец. Лучшего помощника в битве просто невозможно было представить. Что же до слабостей, если бы их не было, все бы становились Охотниками.

Может быть, по этой причине система превратила его в один из самых дорогих классов в игре. Никто другой не был столь зависим от своего снаряжения и качества экипировки, как он. Если Охотник хотел потягаться в количестве урона с другими «дамагерами» ему требовалось потратить для этого приличную сумму. Без этого, мало бы кто согласился принять в свой рейд персонажа, ориентированного на одиночную прокачку.

Лиин прекрасно это понимал. Но, невзирая на то, что в своей новой жизни он твёрдо решил изменить своё будущее, перестать скрываться и бегать от всех, собрать вокруг себя мощный костяк игроков и самому начать устанавливать правила. Он не мог отделаться от ощущения, что делает правильный выбор. Группу можно было найти далеко не всегда. А что до снаряжения, то Лиин твёрдо верил, что благодаря своей памяти сумеет как-нибудь решить эту проблему. Или на худой конец продаст почку... разумеется, не свою.

Думая о том, кого выбрать в качестве жертвы, если что-то пойдёт не так, Лиин пробежался по списку недоступных умений. Гибкость системы позволяла выучить любой из представленных навыков сразу, как только будет достигнут нужный для этого уровень. Никто не заставлял следовать определённому порядку, постепенно продвигаясь по цепочке умений. Всё что требовала игра «Король Пантеона» это достаточное количество Очков Навыков на их изучение. А с ними всегда была проблема.

Когда с 11 уровня, за каждый новый начинают выдавать всего лишь по одному очку, сильно не разгуляешься. Несмотря на то, что для изучения любого навыка требовалось всего одно такое очко, головная боль для любого игрока заключалась в том, что эти умения тоже надо было улучшать. Для улучшения, в каждое умение можно было вложить до 20 Очков Навыков. Понятное дело, что чем сильнее будет прокачано умение, тем больше пользы от него будет.

На данный момент Лиин, потративший единственное доступное очко навыков на изучение умения «Дрессировки Диких Животных», как говорила система, мог приручить существо ниже его по уровню. Однако эта была полуправда, вторая часть которой заключалась в том, что с его умением первого уровня, он мог даже не надеяться заполучить себе в питомцы монстров выше

10 уровня.

Если он захочет избавиться от любых ограничений для приручения, ему потребуется вложить в это умение ещё 19 очков. А такое количество он сможет набрать лишь на 29 уровне и это только если Лиин откажется от изучения каких-либо других умений. Что кажется невыполнимым.

Лиин перевёл взгляд на два других умения, которые ему предлагала выучить наставница. Он был вполне не прочь когда-нибудь выучить и их. «Двойная Стрела» наносила целых 200% от базового урона, и даже не смотря на откат умения в долгих 30 секунд, была полезным подспорьем любого Лучника. У «Ловушки» была перезарядка в минуту, но расставив их в достаточном количестве, а затем приманив на это место группу монстров, можно было увидеть, как стремительно начнут таить их ОЗ из-за обильных кровотечений, вызванных этим умением. Однако, по мнению Лиина, питомец всё ещё был гораздо эффективнее этих навыков.

Особенно на раннем этапе игры, когда хорошего снаряжения днём с огнём не сыскать. Он сможет, и часть урона принять, что предназначался хозяину, и с обидчиками поможет быстрее расправиться.

Осталось только получить такого помощника. Но Лиин не побежал в сторону холма, за которым паслись кабаны. Туда к этому моменту уже направилось довольно много групп игроков. Да и тратить приличное время на такой путь ради обычного хряка ему не хотелось. Он также не взглянул на мелких кабанчиков и даже не стал брать во внимание птенцов Жар-птиц на пшеничном поле. И в том и в другом случае, из-за большого числа новичков, эти монстры по-прежнему уничтожались с пугающей скоростью. В то время как Лиину, для того чтобы приручить существо, требовалось целых тридцать секунд.

Впрочем, парень совсем не расстроился, ведь он знал, куда следует держать путь. Туда, где пока ещё не ступала нога человека. Туда, куда стало возможным попасть только благодаря толстяку Ченяну. Туда, где его ждут-не дождутся светлые эльфы. Туда, где он приручит своего первого питомца. В Ледяной Лабиринт!

<http://tl.rulate.ru/book/22979/477875>