

КНИГА ПЕРВАЯ

Глава 1. Мировое Древо

[img]https://s27.postimg.org/x189ofjgz/1_1_1.png[/img]

Трент Ногуэро взглянул на своего игрового персонажа и удовлетворённо улыбнулся. Он преодолел длинный, тяжёлый путь для достижения десятого уровня, но теперь его персонаж, Вал де`Пардон, наконец получил подкласс!

Он играет за Вала в 'Тайне древних' вот уже год и достиг десятого уровня только неделю назад. Это было большим достижением. Десятки миллионов игроков в игре и всего лишь меньше пары тысяч, кто достиг этого уровня к данному моменту.

Десятый уровень был огромной вехой и позволял выбрать подкласс игрока. Он выбрал [Исследователя] для своего подкласса, что позволило изучить шестой навык - [Картографию].

Оба выбора, и подкласс, и навык, были частью его плана, плана, который он вынашивал уже полгода. Среди других особенностей 'Тайны древних', отличающих её от остальных игр были уникальные бонусы, навыки и даже известные лишь по слухам классы. В игре с начальными 30-ю очками, максимальным 30-м уровнем и только одним дополнительным очком за каждый уровень, что в сумме давало всего 60 возможных очков...

Бонусные очки становились огромным преимуществом.

Когда Трент слышал об этих дизайнерских решениях, он решил разработать стратегию даже раньше, чем начал играть. Он вложил столько очков в [Удачу], сколько мог. В игре, где очки характеристик были так важны, где окно персонажа даже показывало изначальные характеристики (выбранные при создании персонажа), нахождение чего-либо, что давало уникальный, постоянный бонус, было бы удивительно.

К счастью, за два месяца его авантюра окупилась. Более того, он сумел найти удивительный предмет, дающий постоянное увеличение удачи на +3. К сожалению, поиск Мистического Клевера был частью длинного приключения, которое принесло ему полномасштабных врагов.

Его навык [Паранойя] теперь позволял ему узнавать о врагах поблизости, и он знал, что это был Брут Дрейк, его немиза, его враг из приключения с Мистическим Клевером.

В прошлом он всегда убегал от Брута или как-либо избегал его. Битвы в Т.Д. (Тайна древних) были странной комбинацией внутриигровых навыков и способностей из реальной жизни. Игрок не мог использовать навыки, которые знал в реальной жизни, пока не узнавал внутриигровой навык для них, но когда это случалось, реальный навык транслировался во внутриигровую способность. Игровая система помогала в этом, но всё равно не являлась заменой для реальных тренировок...

Странная система сражений и навыков по-настоящему мотивировала игроков изучать как устроены древние ремёсла, стремиться к знаниям и практиковать боевые искусства вне игры - по-видимому на это и рассчитывали таинственные разработчики.

К сожалению, Брут имел три навыка, посвящённых исключительно бою. Он был также опытным бойцом. В игре, где смерть персонажа приводила к недельному локауту, он был известен. В прошлом, он противостоял целым приключенческим группам и всё ещё выходил победителем, помогая себе захваченным у них снаряжением и становясь всё более грозным

игроком.

Обычно, Вал убежал бы - у него не было выбора. К сожалению, вся причина, почему он так стремился достичь десятого уровня, получить подкласс и навык [Картографии] была в заполняющейся лаборатории. В дополнение к Мистическому Клеверу он также обнаружил полгода назад загадочную карту.

У него заняло месяц, чтобы разобраться, что карта означает, что она может сделать и теперь, когда он знал это, у него пересохло во рту от волнения. Однако, он просто потратил каждую монету, что имел, чтобы купить все материалы для скрытых ускорителей и запутанных символов, нарисованных порошком на полу. Всё его богатство было использовано, чтобы покрыть лабораторию древним колдовством.

Он стоял, прислонившись спиной к стене. Если он отступит, то потеряет полгода подготовки. Он не может позволить Бруту просто заполучить это. В конце концов, приняв решение и закалив волю, он поднялся по лестнице к двери подвала и вышел на лунный свет.

К счастью, Вал не был ужасным бойцом. Его высококачественная Сумеречная Рапира была неплохим оружием. К тому же, его навык [Фехтования], подкреплённый тремя годами фехтовального клуба, и годом боёв в Т.Д. делал его довольно опасным, по его собственному мнению.

К сожалению, Брут был превосходным бойцом в любом аспекте, за исключением одного - Вал мог управлять магией. Он обычно избегал её использования из-за рисков, но единственным способом выиграть эту битву, было смошенничать.

Конечно же, Брут стоял снаружи. Тени на его грубом, жестоком лице пришли в движение, когда он оскалился. Его тяжёлая, зачарованная броня переливалась, а огромный двуручный меч светился огненными рунами.

Настолько же удивительное, насколько и неповоротливое снаряжение было у мужчины. Также все знали, что он имел гораздо лучший набор, спрятанный где-то. В последний раз, когда кому-то удалось убить Брута, они забрали его снаряжение. Они верили, что хорошо подавили его развитие, или как минимум затормозили на долгое время. Сообщество праздновало. Однако, неделей спустя, когда Брут вернулся в игру, он выследил тех, кто убил его, их друзей и даже тех, кто планировал празднование его смерти.

Он был беспощаден.

После того, как Вал достал рапиру, Брут прокричал: "Итак, мы наконец встретились и как-"

Вал не был заинтересован в разговоре. Он рванул вперёд, используя свой навык [Древней магии тела] чтобы скастовать <Ускорение рук>, <Ускорение ног>, <Усиленные рефлексy> и <Взрывную силу>. Комбинация заклинаний израсходовала практически всю ману, и он почувствовал умственное напряжение, упёршись в свои ничтожные 6 [Силы воли].

Он боролся, чтобы оставаться в сознании. Если он не справится, это будет равнозначно смерти и недельной блокировки от входа в игру. Проиграть сейчас было недопустимо, иначе он потеряет всё. Вал сражался преодолевая боль.

Битва закончилась на удивление быстро. В Т.Д. поддерживались многочисленные критические удары с целью убийства. После того, как Вал увернулся от первого поспешного размаха удивлённого Брута и утопил рапиру до рукояти в глазнице жестокого мужчины, он

был вознаграждён убийством.

Вал был слегка шокирован, что всё ещё остался жив. В любой другой ситуации он проиграл бы. Только полная комбинация всех пяти заклинаний позволила ему выиграть, но это был огромный риск, который большинство игроков, включая его, не были готовы принять. Он был близок к смерти только лишь от негативной отдачи заклинаний. Древняя магия не была шуткой в Т.Д.

Вал не остановился, чтобы позлорадствовать или увидеть, сколько опыта он заработал. Он даже не остановился, чтобы собрать добычу. Он просто втащил труп большого человека в лабораторию через подвал и запер дверь. Он не мог знать, видел ли кто-нибудь его и должен был двигаться согласно своим планам немедленно. Все реагенты, тщательное планирование, всё должно было быть использовано в прямо сейчас.

Даже звёзды заняли нужное положение. Нельзя было выгадать лучшее время, чем это.

Вал подошёл к своему тщательно начертанному кругу и понял, что он откуда-то истекает кровью. Ну что ж, это может подождать. Все его заклинания всё ещё были активированы, поэтому его магия была на максимуме. Он подождал секунду, глубоко вздохнул и вызвал меню Окультирной активации.

[Вы хотите активировать скрытый портал?]

Вал выбрал 'ДА'.

[Вы уверены? Карта, привязанная к этому загадочному portalу, требует постоянной потери -5 [Интеллекта], чтобы продолжить.]

Вал остановился и задумался на время. Карта требовала безумной потери [Интеллекта]. Ему даже не приходило в голову, что он может что-то потерять, что это будет стоить ему больше, чем он уже потратил, чтобы использовать карту. Он должен был догадаться, что было что-то ещё. Он был дураком. Это имело смысл, что он даже должен был отказаться от [Интеллекта], одной из первоочередных характеристик для расшифровки карт. Это было основной характеристикой для его класса.

Он пялился на сообщение долгое время, но, наконец, сжал зубы и выбрал 'ДА'. Он должен узнать, куда приведёт эта карта. Должен выяснить, был ли он прав.

Неожиданно, он не почувствовал ничего, кроме давления, как будто весь мир надавил на него. Цветные вспышки света врезались в него, и даже с закрытыми глазами он чувствовал отголоски катастрофы. Он не был полностью уверен, что происходит, но знал, что едва избежал смерти. Он надеялся, что [Удачи] будет достаточно.

Карта была предназначена для транспортировки исследователя вдвое более высокого уровня.

В итоге цвета прекратили вращаться, и Вал открыл глаза. Он был встречен видом огромного, неземного дерева.

"Да, я был прав!" - Завопил он от радости.

[img]https://s23.postimg.org/xojfs5zqz/1_500.jpg[/img]

Он стоял на тропинке, ведущей непосредственно к Мировому Древу. Слева от него была осень,

погружающая лес в мягкие оттенки золотого и красного. Справа - весна, деревья налитые живым зелёным, излучали яркий блеск жизни. В отдалении маячили величественные горы, обрамляя Мировое Дерево.

Он медленно шёл вперёд, испытывая головокружение от успеха. Он понятия не имел, чего ожидать. В течение года игроки слышали намёки на Мировое Дерево, но никто не нашёл его. Вал был первым.

Он вступил под дерево и получил мигающую подсказку:

[

Поздравляем!

Вы нашли легендарное Мировое Дерево!

У вас есть выбор... Силы!

Мировое Дерево является древним и должно подарить часть своей силы!

Выберите между:

Огонь — +Сила +Интеллект

Ветер — +Ловкость +Интеллект

Вода — +Сила воли +Интеллект

Земля — +Стойкость +Интеллект

]

[

В зависимости от выбора вы получите:

• Легендарный класс •

Необходимое дополнение к навыку элементарной магии, в зависимости от вашего выбора (на следующем уровне можно будет выбрать навык)

* Обратите внимание, что этот магический навык может быть использован без влияние на рассудок игрока. Не требует проверки [Силы воли]

• Очки опыта •

Начислены дополнительные очки опыта

Вы хотите принять эту силу?

]

Вал выбрал 'ДА'.

[

Выберите свой Элемент

Каждый элемент может быть выбран лишь однажды, по одному на каждого

Энергия Мирового Древа достигает этого уровня каждые 1000 лет

]

Вал тщательно подумал. Он работал над тем, чтобы стать кем-то вроде учёного со склонностью к оккультизму, поэтому решил придерживаться этого.

Он выбрал 'ВОЗДУХ' и начался настоящий ад.

[Начислены очки опыта]

[Начислено 400 000 очков]

[Уровень повышен!]

[Уровень повышен!]

[Присвоен новый титул: Легендарный Адепт Воздуха]

[Присвоен новый класс: Адепт Воздуха]

[Общесистемное сообщение! Вал де`Пардон нашёл Мировое Древо. Вал де`Пардон стал Легендарным Адептом Воздуха 'Тайны древних']

[Назначен обязательный навык]

Всё это сначала немного подавляло, но Вал быстро понял, что происходит. Он усмехнулся, распределив 2 очка характеристик от повышения уровней и посмотрел на обновлённые параметры. Все его [Здоровье], [Мана] и [Выносливость] снова достигли максимума. Также ему повезло. Его характеристики от нового класса применились перед повышением уровней, поэтому он получил больше [Маны] за каждое повышение.

[img]https://s23.postimg.org/qflapz8az/1_1_2.png[/img]

Стоило ему подумать, как Мировое Древо телепортировало его обратно в промозглый подвал. Глаза Вала светились, когда он мысленно прошёлся по полному списку всех его новых способностей. Это было поразительно, совершенно поразительно. Он вернул [Интеллект], принесённый в жертву, и даже больше.

Отдать эти 5 очков [Интеллекта] было нелёгким решением. Он полагал, что должен пройти через это, чтобы определить, был ли он настоящим исследователем или что-то подобное. Если бы он ошибся в том, куда карта его приведёт, всё было бы разрушено.

Он сразу же сложил драгоценную карту и решил, что нужно спрятать её как можно скорее. Оставались ещё три элемента, которые Мировое Древо может дать. Он должен был решить, следует ли подарить их друзьям или продать свои знания о том, как их получить. Каждый элемент стоил, вероятно, около миллиона долларов США, но он должен будет продать их все сразу. После того, как ещё кто-нибудь получит элемент, он не будет единственным, кто знает секрет и способ добраться до Мирового Древа.

Он устал, но решил не останавливаться. Перво-наперво он должен был ограбить тело Брута. Будучи так долго преследуемым этим психом, он собирался получить невероятное удовлетворение, продав всё его снаряжение. Однако, ему придётся найти NPC с приличными тарифами. Никто из игроков не прикоснётся к этому.

Вал знал, что теперь он являлся одним из самых могущественных игроков. К сожалению, из-за общесистемного сообщения, остальной мир также знал об этом.

Ну и пусть они приходят.

<http://tl.rulate.ru/book/2787/52027>