

- Наконец-то! - воскликнул я, вернувшись в Комнату Админа, после чего тут же рухнул и зарылся лицом в подушку. Я не колебался ни единого мгновения. Как только корабль причалил, и я увидел, что появились достижения, я оставил всю остальную работу на своего Хозяина. Пока что. Если он не сможет справиться даже с этим, то я тут уже ничего не смогу поделывать.

Кстати говоря... Я воспользовался мгновением и снова открыл окошки с оповещениями, чтобы взглянуть на достижения. У меня не было времени присмотреться к ним, пока я не "выгрузился" из хозяина.

Поздравляем! Вы заработали личное достижение!

За то, что самостоятельно поддерживали одну личность в течении продолжительного периода времени и добросовестно отыгрывали назначенную вам роль, вы заработали достижение Актёр. +20 очков, открыта черта Ассимиляция с Ролью.

Поздравляем! Вы заработали личное достижение!

За то, что приняли участие в первом вояже через моря к новому континенту, вы заработали достижение Исследователь Мира. +20 очков, открыта черта Навигатор.

Поздравляем! Вы заработали новое достижение!

За то, что сыграли критическую и активную роль в первой встрече нескольких цивилизаций, вы заработали достижение Посол. +20 очков

Открыт класс Дворянин!

Ладно, три новых достижения, это неплохо, и два из них даже имели новые черты. Кстати говоря...

Терра. Навигатор, Ассимиляция с Ролью, объясни.

Я просто обнял подушку, отправляя сообщение, наслаждаясь мягкостью её и моей постели, радуясь тому, что с деревянной лавочкой и тонким одеялом, на которых я вынужден был спать последние несколько месяцев покончено.

Не похоже, что Терру напрягли мои резкие слова, потому что я услышал в ответ её смех.

Ассимиляция с Ролью будет для тебя довольно полезна. Это достижение, которое просто рождено работать в сочетании с системой репутации. С этих пор, пока ты активно играешь роль, назначенную тебе, ты будешь быстрее адаптироваться к навыкам своей роли. Те месяцы, что ты провёл за тайной тренировкой своего друида, могут быть уменьшены до недель, а то и дней.

Что касается Навигатора, то можешь думать об этом как о продвинутой версии класса Разведчик. У тебя будет доступ к упрощённой версии карты мира каждый раз, как ты будешь спускаться вниз, и ты сможешь проложить курс к любому пункту назначения, какому пожелаешь. Разумеется, тебе решать, следовать ли по этому курсу.

Я слегка кивнул, слушая её речь.

Значит, это просто GPS. Однако, Ассимиляция с Ролью кажется более полезной. Но, полагаю, я не смогу просто создать себе роль мастера мечника, и быстро овладеть навыками владения мечом.

Я практически почувствовал, как Терра согласно кивает в ответ на эту мысль.

Верно, тебе всё ещё нужно будет прикладывать усилия. Самое большее, что эта черта меняет - так это твою склонность, позволяя тебе приспособиться с большей лёгкостью. Но, в данный момент, ты едва умеешь обращаться с клинком. Если ты создашь себе такую роль, то тебе придётся провести немало времени, чтобы к ней приспособиться. И это только если ты будешь действовать согласно своей роли и не выбиваться из персонажа.

Я молча поблагодарил её за объяснения, перевернулся на постели и посмотрел в потолок.

- Можешь сходить проведать свою маму, Лиовинн. Я позову тебя, прежде чем мы снова отправимся вниз.

- В этом нет необходимости, - слышался знакомый голос со стороны двери, как только серый туман начал вытекать из моего тела, создавая Лиовинн. - Я помчалась сюда, как только увидела, что ты вернулся. Я хотела лично рассказать тебе о последних новостях.

Я застонал, садясь прямо, и подкладывая под себя мягкие вещи, чтобы смотреть на Рион.

- Что-то произошло, пока меня не было?

-Богиня Магии кивнула со слабой улыбкой.

- Можно сказать и так. Мы с Туброком сделали несколько работающих прототипов големов. В данный момент, они могут выполнять лишь список предустановленных команд, так что я знаю, что они не настолько хороши, как те, которые можно купить на рынке.

Это меня удивило, так как я не ожидал, что они так рано достигнут успеха. Но её следующее откровение было ещё лучше.

- Помимо этого, я узнала, как достичь следующего уровня пространственной магии, так что я смогу удвоить радиус сумки хранения. Мне просто снова нужны будут материалы, чтобы сделать зачарование невидимым.

Я задумался над этим, после чего покачал головой.

- Эти материалы довольно трудно достать, так что я не хочу тратить их каждый раз, как сумка становится лучше. Я, пока, буду пользоваться своей сумкой, а как только они станут обычным делом, я её улучшу.

Рион кивнула и на её губах заиграла улыбка, которая стала гораздо теплее, когда она посмотрела на Лиовинн, стоящую рядом со мной. Однако, прежде чем они ушли, я окликнул её.

- У меня скоро будет ещё один проект для тебя и Туброка. И это будет реально большой, думаю.

Её глаза практически засветились от этих слов. Она кивнула и со смехом утащила Лиовинн прочь. Когда они обе ушли, я начал просматривать рынок. В этот раз я хотел найти способ путешествия между мирами. И хотя ни один из них ещё не был готов в данный момент, я ожидал, что создать такой способ будет непросто даже после покупки.

Волшебные Врата

Эти врата - конструкция из различных форм энергии. После постройки, они позволяют пользователям перемещаться из одних Волшебных Врат в другие, используя Ключи Врат. В отсутствие Ключа Врат, пользователь автоматически отправится в случайные Волшебные Врата. Настоятельно рекомендуется приобрести материалы с хорошей магической проводимостью, чтобы облегчить требования к постройке.

500 очков, для постройки требуются: Мана, Духовная Энергия, Энергия Ци, Природная Энергия Божественная Энергия.

Реальная Виртуальность

Это ветвь технологии, которая берёт корни в индустрии развлечений. По мере развития игр, основной целью будет возможность назначить один из других миров в качестве игрового мира. Другие игры могут быть созданы автономно. Но, для того, чтобы они были соответствующими мирами под вашим управлением, вам придётся покупать их по отдельности. Невозможно соединить миры в одной и той же вселенной.

350 очков, Требуется Информационная Эпоха для "Главного" мира.

Соединение Гипер-Драйв

Эта ветвь технологии фокусируется на мгновенном перемещении из одной точки пространства в другую. На пике развития, множество миров смогут простроить Гипер-Соединитель, устройство, которое может связаться с любым другим подобным устройством, для мгновенного путешествия.

300 очков, Требуется Звёздная Эпоха на всех применяемых мирах

Мировые Ворота

Эта система заставляет появиться небольшие пространственные ворота в выбранных мирах. Ворота всегда будут появляться парами, и никогда не будут в одном и том же мире в одно и то же время. Эта система должна быть куплена один раз для каждого применяемого мира. Длительность действия ворот может быть установлена или оставлена на волю случая.

600 очков

Перерождение

Эта система соединяет множество Вселенных. Когда кто-то умирает в одной из соединённых вселенных, то перерождается в другой соединённой вселенной в случайной расе под управлением Хранителя. Должно быть куплено по одному разу для каждой применяемой вселенной.

700 очков

Межпространственная Транспортная Служба

Эта система создаёт группу анонимных индивидов, способных перевозить обитателей из одной вселенной в другую. Они могут перемещаться только между мирами под управлением Хранителя. Чтобы их призвать, нужно узнать их контактную информацию, которая определяется при покупке.

1000 очков

Цифровой Мир

Это ветвь технологии, которая позволяет пользователю перевести своё тело в цифровой формат, чтобы загрузиться в сеть. Внешний вид сети будет установлен в виде второго мира под управлением Хранителя. Дополнительные сетевые миры должны приобретать эту систему по отдельности.

350 очков, Требуется Информационная Эпоха для "Главного" мира.

Часы Смещения Миров

Это ветвь технологии, которая ведёт к мгновенным перемещениям между вселенными. Проецируя энергетическое поле вокруг пользователя, небольшое устройство на его запястье позволяет ему безопасно путешествовать из одной вселенной, под управлением Хранителя, в другую. Однако, место их появления связано с местом их отправления.

400 очков, Требуется Информационная Эпоха.

Костюм для Погружения

Это ветвь технологии, которая ведёт к мгновенным перемещениям между вселенными. Надев специальный костюм, пользователь может создавать и безопасно проходить через пространственные порталы.

400 очков, Требуется Информационная Эпоха.

Водяной Мир

Это система, которая соединяет два мира под управлением Хранителя, посредством воды. В обоих мирах должна присутствовать вода, для функционирования этой системы. Когда кто-то в одном из миров полностью погружается в воду, то перемещается в соединённый мир. Для связи с дополнительными мирами, эта система должна быть куплена несколько раз.

800 очков

Когда я сузил параметры поиска, то увидел, что на рынке имеется всего десять доступных

вариантов. Честно говоря, я был очень удивлён, что выбор настолько мал. Но, когда я прочитал их информацию, я понял, это потому, что они уже покрывают большую часть возможностей. Некоторые системы даже кажутся основанными на других, просто чтобы заработать несколько очков авторских гонораров.

Первым, что мне попало на глаза, была система Соединение Гипер-Драйв. Я обратил внимание на эту систему сразу же после того, как стал Хранителем, потому что она была добавлена предыдущим поколением EarthForceOne. Хотя, я так и не видел, чтобы получал за неё авторские отчисления. Словно никто её не покупал за всё то время, что я был Хранителем.

Но моё внимание быстро переместилось. Ни один из моих миров ещё не достиг Звёздной Эпохи, и в ближайшее время этого не стоит ожидать. Так что, я просто зря потрачу очки, если куплю это только потому, что у меня будет небольшая скидка. Вместо этого, я начал искать то, что будет для меня разумно.

Перерождение меня не интересовало, потому что я хотел активно путешествовать между мирами, а не просто перемещать души. Водяной Мир сразу показался мне плохой идеей. Поэтому мой выбор быстро сократился до Мировых Ворот и Волшебных Врат. Одна была автоматизированная система, а другая - создаваемая.

Мировые Ворота в какой-то ситуации могут и сработать, но, если всё пойдёт не так, то это будет катастрофа. К тому же, мне придётся покупать их дважды, чтобы связать и Землю и Десбар. С другой стороны, при покупке Волшебных Врат я получаю чертёж, а затем, я смогу сделать их столько, сколько захочу. Единственная проблема в том, что мне понадобится дополнительная руда, но у меня был простой способ это решить.

Я закрыл глаза и отправил сообщение всем богами и богиням, и даже Лиовинн.

Внимание всем, я собираюсь устроить турнир по Картам Хранителя, начиная с завтрашнего дня. Он будет до трёх побед, так что у вас будет время всё обдумать. Победителю я предлагаю грандиозный приз. Ему или ей будет выдан свой собственный мир для управления, на подобии Десбара Эшли.

Я мог только представлять себе выражения лиц различных божеств и одной полу-богини, когда они слышали сообщение. Всё-таки, раз у меня нет сейчас руды, необходимой для создания врат, то почему бы не создать мир, в котором она есть? И это будет нечто такое, к чему остальные потом будут стремиться.

К моему удивлению, почти сразу как прозвучало оповещение, я получил сообщение от Терры.

Можешь вычеркнуть меня из турнира. Система не позволит мне управлять своим миром. Правила есть правила.

Хоть её тон и звучал спокойно, я понял, что она была расстроена тем, что не сможет принять участие в веселье, или получить потенциальную награду.

Ну, тогда, полагаю, ты просто будешь тренером для Ориви и остальных, и работать вместе с ними, если они победят, выдвинул я предложение с улыбкой на лице. Хоть Терра и не могла сама играть роль Хранителя, она всё ещё могла быть Системным Компаньоном для того, кто победит в турнире.

Полагаю, что смогу...

Её голос быстро стал радостнее, когда она ответила мне.

<http://tl.rulate.ru/book/3120/377025>