3 глава

Найти хищника для легкого первого боя, не составила проблем, это был вездесущий микро волк, в длину от силы полметра, а в высоту и еще ниже, его лапы были непропорционально меньше тела, как будто это какая та разновидность мутации, но к слову это им не мешало ловить ловких грызунов. Окрас его был еще более не подходящий для леса, ярко оранжевый.

Но возникла проблема в его поимке, так как еда я его не интересовал, а бегать с куском ствола по лесу в надеждах на удачу, был не самый оптимальный выход. Надо бы поискать логово зверя, и организовать ловушку. Но проблема тройке в Интеллекте, если сейчас сработает любой более мене спланированный план, то она моментально апнется, и это добавит мне лишних проблем и сейчас и в будущем. Так что, вперед самый неэффективный и ресурсоемкий план, буду преследовать с куском ствола дерева каждого ближайшего хищника.

Как же необычно управляться таким, обычным оружием, как простая палка, правда, которая немного толстовата, но это не меняет того факта, как же я привязался к прокаченным навыкам и обычной магии. Ведь почти все проблемы ей решались довольно быстро, ну а для тонких работ существовало масса специфических артефактов, и вершиной всему этому был обычный походный нож. Им и походные руны хорошо делать и если нужно вырезать магические ингредиенты, или даже добить особо живучую тварь.

Проблема была в своевременном улучшении единиц характеристик, для все новых или улучшенных навыков, и оптимальный вариант если тебе хотелось улучшаться и искать новые возможности был в выборе одной или в редких случаях двух специальностях. Никто не мешал тебе развиваться всесторонне, если ты не ставил себе цель стать сильнее или мог себе позволить себе дикий перерасход опыта на все направления. Конечно, в ИГРЕ всегда есть решения для любых проблем, и для этой также был. Но он был обоюдно острым, и заключался в прохождении череду испытаний на каждую начальную характеристику, в спрятанной территории на одном из старейших миров. Заключался в добровольном приношении своего персонажа в жертву с множеством прокаченных навыков с одним обязательным, тем, который может улучшаться только собственными усилиями, и что характерно это еще не дает шанс на получения бонуса. Использовали этот метод единицы, ведь с тем навыком можно было устроится к любому клану, и получать очень неплохие деньги. Но этот способ давал неоспоримое преимущество даже после единственного раза использования, так что тот храм всегда был полон паломниками. Но побывать там больше одного раза пытались многие, но времени и ресурсов на это хватало только главам Кланов, Домов и других организаций, в чих руках были мощные источники энергии, магических, техногенных, духовных и любых других способных вырабатывать гигантские массы эфира. И что самое главное использовать все эти источники для улучшения должен был глава структуры. Но у них есть и более эффективные способы траты таких колоссальных ресурсов. Некоторые кланы раньше пытались создать таким образом боевые звезды повышенной мощи, но более 3 раз на человека они не тратились, и выходящая себестоимость таких бойцов была сомнительная. Только наш Император досихпор создает свою гвардию исключительно из таких бойцов, и, наверное, поэтому наша империя смогла разрастись до таких размеров.

Но я уверен, были еще люди, приходившие это пожертвование не 3-4 раза, а больше, ведь я такой же стремящийся к тому, что бы стать первым. Ведь известно, что ИГРА всегда поощряет первооткрывателей. Правда, иногда эти подарки бывают странными и нелогичными, как

например со мной. Я надеялся на дополнительные бонусы от пожертвования, а не на заброс в новый мир. Нет, сама идея, попасть со всеми моими знаниями в новый считай только что зародившийся мир, очень привлекательна для получения очень хороших преимуществ, как среди аборигенов, так и в будущем, ведь всем известно, чем начальное преимущество в ИГРЫ, тем больше оно становится в будущем, как со снежным комом. Но проблема в том, что я надеялся создавать новый вид билда в инфосфере Империи, а как она отличается от местной и насколько нужно будет все корректировать придется узнавать на практике.

Лично я потратил, на возможность стать первым в данном случае все время, которое занимал место главы моего Дома, сам по себе он был маленьким, состоял только из одной семьи. Но самым главным нашим владением был один из сильнейших двойных источников в столичном мире. Сам вид таких источников был не особо редок, встречались и тройные и квадратные источники, особенно был известен императорский один из сильнейших в Империи, с шестью разными видами энергии: 4 стихийных, смерти и света, очень редкое сочетание. Тем которым владела наша семья, был тоже из редкого и очень полезного сочетания, жизни и воды. Проявлялся он в виде обычного родника, но вода из него имела феноменальные возможности, почти моментально убирала усталость тела, и очень сильно увеличивало регенерацию праны. Из-за этих возможностей наша семья смогла получить статус Дома, а с ним и обеспеченную жизнь на продажах данной воды, под видом высококлассных зелий.

Также именно благодаря источнику все в нашей семьи улучшали наших персонажей либо с упором в тело или магию жизни и целительства. До своей смерти домом правил мой дед в течение 166 лет, и жить ему еще столько же, не реши он подмять под себя соседний малый источник, с таким же малым Домом из одной семьи. Но старый пердун раскрыл сой рот не на ту рыбку, и его прихлопнули вместе со всеми моими родственниками, наверное, в надежде прикарманить ничейное имущество.

Но, как известно в семье не без урода, в данном случае в моем лице. Мне с детства не нравилась пассивное существование нашей семьи, все что-то постоянно делали, куда-то торопились, но никто не сдвигался места захудаленького Дома, на задворках настоящей жизни. И как только я стал самостоятельным, переехал из старомодной капсулы нашего дома, в центр погружения имперского значения, с самыми высокоранговыми капсулами доступными для массового спроса.

И тогда у меня началась жизнь полная ярких красок и темных углов. Я развивался по собственноручному созданному билду, улучшал, правил его. Но, когда возможность дальше получать более высокие ранги застопорилась на нехватке ресурсов, и в первую очередь финансовых: покупка опыта, артефактов, всевозможных секретов мелких гильдий. Было решено поступить в имперскую армию, так как они предлагали все то же самое, но не надо будет им платить, а наоборот они будут приплачивать. Так как я был членом хоть и маленького Дома, то меня отправили во III-легион к таким же «бездарям» как и я сам.

В армии нас постоянно приучали дисциплине, военным порядкам, а также предоставляли нам постоянные вялотекущие конфликты на окраинах, где мы могли выпусти пар, и в вдоволь поразвлечься. Но как не стран, мне это нравилось, там можно было полностью сосредоточиться на себе, это поощрялось в особой форме, в будущем иметь возможность вступить в имперскую гвардию. А это уже совсем другой уровень, самый лучшая условия которые только могут быть предоставлены, как в ИГРЕ так и на материнской планете. Но и

требовали с тебя за это много, минимальный контракт боевых действий на 100 лет жизни, полная клятва верности императору и императорской династии. Увольнения из армии небыло, после окончания боевого контракта тебя отправляли на работу по уже его личным предпочтения. Кто-то всю жизнь воевал, и больше ничего не хотел, другому очертела война, и хотелось мирной жизни. Но с объявлением военного время каждый должен был явиться в штаб, по месту нахождения и получить свои инструкции.

Истребление моей семьи случилось на моем 37-м году службы в гвардии, так как в Империи на гос. службе не могли главы домов и их приемники, то меня сразу же разжаловали в гражданские. Выставили меня за стены столичной цитадели буквально голым, на мне осталась только татуировка IX-погружения, тогда стоящее целое состояние, но дающее несравнимые преимущества. С помощью разных рангов технологий, человек мог проводить в ИГРЕ больше, стандартной 4-х часовой сессии, заложенной самой первой татуировкой на затылке. Наши первые ранги этой технологии воплащялись в виде технических костылей: шлемов и капсул. Чем выше ранг на базе которой построен механический инструмент, и дополнительных устройств в него встроено, тем больше времени можно было проводить в ИГРЕ. Но проблема такого использования в том, что производитель может вмешиваться в вашу сессию, и встраивать дополнительные модификации. Такие как полное раскрывание параметров персонажа и переправки этой информации в информационный центр производителя, также не редки были случаи встраивания дополнительных налогов. Когда часть заработанных кредитов и опыта переправлялась по игровой сети в банк производителя капсул.

Поэтому, по-настоящему ценящие себя игроки или состоятельные люди, покупали себе капсулы прямо игре, стоили они сотни иногда и в тысячи раз больше, чем произведенные в реальности, но доставлялись игроку чистыми, без вредных настроек. И это стоимость тех капсул, ранг которых был такой же, как основанных в реальности технологий. А за каждый ранг выше приходилось переплачивать стократное увеличение стоимости. Из-за этого что-то новое себе могли позволить только сильные игроки или богатеи.

Но, как известно с переходом каждой восьмой границы, в ИГРЕ улучшается и получает новые возможности каждые объект или навык. Это правело не обошло и данную технологию. В гвардии мне поставили ту самую девяти ранговую татуировку, и возможность оставаться в ИГРЕ стала возможной не только в виде искусственной комы, но и физически. Теперь не только твое сознание переходит сюда, но и твое тело. Неожиданная смерть в реальности, от любой незначительной проблемы уходит на второй план, с этими возможностями можно было, полностью погрузится в ИГРУ.

Когда я стал новым главой Дома и единственным его членом, то решил на полную использовать предоставленные мне ресурсы. И стать одним из первых прошедших целый цикл перерождений в том заветном храме. Я не надеялся стать первым, так как знал что мой источник не сможет конкурировать с теми, кто действительно может себе это позволить, и завершить полный список из девяти пунктов, лет за 60-80. Но как видно по моей ситуации, никто не занимался этим всерьез. Скорее всего богатые люди не рассчитывали что данный мир продержится столько времени в игре, ведь он был одним из старейших, и до обнаружения того храма существовал 270 лет. И мог в любой следующий цикл выпасть из ИГРЫ. И владельцы больших источников не рисковали тратить время и энергию, на рискованный обряд.

У меня была фора в 2 перерождения, в те временная, когда я служил, гвардия проходила 2

испытания. На все оставшиеся 7 кругов у меня ушло более 170 лет, и я удивляюсь, как у меня получилось стать первым, и почему тот мир не уходил из игры такое громадное время.

http://tl.rulate.ru/book/13311/328379