

Верные предположениям Си Вэя, они, кому почти совсем не хватало опыта, легко поддались его словам.

В тот момент, когда он произнёс слова "о Бог игр, даруй нам новую жизнь", они бессознательно повторили эти слова себе под нос.

В следующий же миг Си Вэй ощутил прилив божественной энергии, поднимающейся к небесам!

Несмотря на то, что их вера была не столь сильна, как у таких набожных верующих, как Илины, они уже переступили порог поверхностной веры—уже став истинными верующими и выполнив условия для активации своих систем.

- Мне что-то мерещится?

- Ч-Что-то появилось передо мной!

- И у меня тоже!

- Что это такое?

Они дружно ахнули от изумления, когда перед ними появилась страница системы.

- Не бойтесь, это подарок от Бога игр!

Сказал Си Вэй, и его голос успокоил их.

В отличие от системы Святой, которую он специально создал для Илины, системы, которые они активировали, были базовыми системами "лакеев". У них даже не было классов.

Если бы они были переселенцами с Земли, то наверняка догадались бы, что делать после просмотра этой системной страницы - все основы выполнения квестов и убийства мобов для повышения уровня, а также попадания на вершину пирамиды и, возможно, даже открытия гарема...

Но так как всё это было ново для людей этого мира, особенно для этих молодых, которые даже не испытали большого мира, им придётся потратить много времени, чтобы понять и использовать систему должным образом.

Поэтому Си Вэй подробно объяснял им, как пользоваться этой системой.

- Уровни - это мера силы. И они начинаются с 1 уровня, и чем выше это число становится, тем более сильными вы становитесь! А также каждое повышение уровня, вы получаете очки навыков.

- О, кроме того, вам нужно достигнуть 30 уровня, прежде чем система будет обновлена.

- Вы можете повысить уровень, накапливая очки опыта, которые вы можете получить, победив монстров... да, это то, что внизу... почему они называются очками опыта? Вы никогда не слышали о поговорке "практика делает совершенным"? А, почему у тебя их нет? Эм ...

- Ваш класс - это направление, в котором вы будете развиваться в будущем, есть четыре класса, из которых вы можете выбрать: воин, рейнджер, маг и жрец. Различия между этими четырьмя главным образом заключаются в их способностях и их статическом росте... что? Нет, вам не нужно поклоняться Лазурному Колдуну, чтобы стать магом. Почему здесь нет класса охотников? Ну это почти то же самое, что рейнджер...

- Навыки - это священные искусства, которыми Бог игр благословил вас, и они должны медленно изучаться, по мере повышения уровня. Некоторые способности даже имеют требования к статистике. Каст большинства из этих навыков потребует от вас использовать свою Ману... Да, это та синяя полоска.

- Статистика - это отражение ваших спецификаций... что такое спецификации? Это твои физические и умственные способности....

- Если ваша полоска ХП опустеет, вы умрете, а если ваша полоска Маны станет пустой, вы не сможете использовать навыки. Сила определяет вашу физическую силу, ловкость определяет вашу скорость и рефлексы, интеллект определяет вашу силу воли и умственные способности, и тому подобное.

- Почему у него два очка силы, а у тебя только одно? Его руки почти такие же толстые, как твои бедра! Ваша стартовая статистика зависит от ваших личных способностей, не сомневайтесь в этом! Тебе некого винить, кроме самого себя.

В конце концов, все эти технические детали были новыми и интересными для молодёжи, они могли думать о всевозможных вопросах с разных точек зрения, почти создавая Си Вэй головную боль.

Но и из-за этого они быстро взяли ситуацию в свои руки. Будучи молодыми, которые всё ещё росли, их способность узнавать и усваивать информацию была сильнее, чем у взрослых.

- Я решил стать магом. Я всегда хотел научиться магии.

Сказал мальчик, похожий на их предводителя.

- Я хочу быть воином! Мой отец был кузнецом, так что я знаю, где находятся лучшие мечи в деревне!

Воскликнул сильный на вид мальчик, у которого была начальная характеристика в два чека силы.

- А я могу быть жрецом?

Робко спросила единственная девушка, кроме Илины.

- Тогда я буду рейнджером, я отлично владею рогаткой!

Так решил последний мальчик.

И поэтому эти четверо быстро выбрали свои классы.

Си Вэй, который наблюдал за всем обменом репликами, хотел напомнить им, что они могут выбрать одни и те же классы, но, увидев, как хорошо всё прошло, он решил не делать этого.

- Хорошо, назовите мне свои имена.

Увидев, что все четверо начали изучать свои системные страницы, Си Вэй вдруг вспомнил спросить их имена.

- Я Эдвард Кеннин.

Сказал юноша, решивший стать магом.

- Меня зовут Джессика Вайс.

Пробормотала девушка, решившая стать жрецом.

- Ты можешь звать меня Джо Пол!

Объявил тот, кто решил стать воином.

- Меня зовут Гоу Дань.

Сказал тот, кто решил стать рейнджером.

У Си Вэя задргался глаз.

- Почему твоё имя такое ... особенное?

- Мой отец был беженцем, у которого не было фамилии.

Честно признался Гоу Дань.

- Тогда с сегодняшнего дня тебя зовут Дуг Аг.

Решил Си Вэй.

Как бы то ни было, эти люди были первыми верующими, которых он получил и которые могли бы стать его учениками в будущем. Если бы этот мальчик сохранил имя Гоу Дань, Его Церковь, возможно, даже не чувствовала бы себя больше престижной!

Гоу Дань... или Дуг Аг на мгновение уставился на Си Вэя, прежде чем с энтузиазмом кивнуть головой.

Щёлкнув пальцами, он создал белые слова, которые плавали на их головах, с написанным их именем.

- Этот знак могут видеть только "игроки", которые являются верующими в Бога игр. Если вы видите кого-то ещё, у кого эти слова плавают на головах, то это ваши собратья по вере!

Си Вэй посоветовал им.

- Хотя наша Церковь и не просит, чтобы вы все любили друг друга, но вы не можете специально подставлять друг друга, хорошо?

Услышав это, пятеро кивнули и запомнили, что их верующих называли игроками.

Илина была наиболее хорошо знакома с Си Вэем, поэтому она вышла вперёд и спросила.

- Господин Си Вэй, каковы учения нашей Церкви?

Си Вэй на мгновение отстранился, так как он не думал об этом, но затем начал говорить, не слишком задумываясь.

- Во-первых, жизнь - это просто игра. В тот момент, когда вы начали верить в Бога игр, вы

стали игроком.

- Во-вторых, время - это деньги, мои друзья. Деньги могут купить всё, кроме ваших очков опыта, поэтому вы не можете купить ими своё счастье.

- В-третьих, даже если вы несёте ответственность за спасение мира на своих плечах, почему бы вам не передохнуть и не сыграть в карты?

- В-четвёртых, всё, что имеет очки ХП, может стать очками опыта, поэтому помните, что убийство монстров—это всего лишь средство, а не ваша цель.

- В-пятых, сила полностью зависит от текущего уровня. Никогда не вините себя за выбранный вами путь—если вы хотите обвинить кого-то, то вините проклятых игровых-дизайнеров.

- В-шестых, никогда не отказывайся от своей чести игрока, иначе тебя накажет Бог игр!

- В-седьмых: прежде чем пустить стрелу в колено, насладись её полётом от всего сердца!

- И восьмое, Бог игр оставляет за собой право на окончательное изложение приведённых здесь учений.

Лакеи (в игре) - это безымянные персонажи из DOTA; этот термин был разработан для обозначения людей или персонажей, которые являются второстепенными.

Гоу Дань - с кит. буквально "Собачье Яйцо".

<http://tl.rulate.ru/book/36479/797505>