Глава 2 - Воздушный Змей Цай Энь

В Союзе Звездной Луны все места в отряде Золотая Коллекция были уже заняты, но они не были против принятия еще одного человека. После заполнения официального контракта, Лу Ли получил один из самых дешевых игровых шлемов.

Но даже дешевые шлема стоили \$30,000 - для брата и сестры Лу Ли \$10 уже были большой суммой денег. Лу Ли никак не смог бы получить игровой шлем самостоятельно.

Три дня пролетели в мгновение ока, и, первого сентября 2215 года, Рассвет открылся для всего мира.

- Постарайся, старший брат! - Маленькая девочка в восторге подпрыгивала.

Лу Ли поцеловал ее в лоб, затем лег на кровать и надел игровой шлем. Чувство онемения возникло у него сначала в голове, а затем распространилось по всему телу, затуманивая его сознание.

[Проверка системы]

[Первый вход в систему; Сканирование сетчатки, привязка... Анализ ДНК; Привязка личности; Привязка банковского счета...]

После того, как механический голос исчез, Лу Ли переместился в большой зал. Вокруг него возник с десятков больших экранов, и на каждом из них был изображен человек, выглядевший точно как он.

[Игровой шлем, модели VII привязан к вам. Добро пожаловать в Рассвет. В далекие, темные годы... ..открылась новая глава. Азеротский Континент вошел в эпоху войны...]

[Уважаемый игрок, вы хотите начать создание учетной записи?]

- Да...

[Пожалуйста, выберите фракцию. На раздираемом войной Азеротском Континенте, Фракция Зла, и Фракция Света начали военные действия...]

- Фракция Света!

[Вы выбрали Фракцию Света. Человек, Гном, Темный эльф... выберите одну из семи рас...]

- Темный эльф!

...Десять секунд спустя, эльфийская версия Лу Ли, которая выглядела на 80% схожей с ним, появилась напротив.

Темные эльфы были примерно одного роста с людьми, но имели более темную кожу и заостренные уши. Темные эльфы жили в лесах и имели намного более развитые способности к скрытности и обнаружению.

[Игрок: Лу Ли

Профессия: Вор

Раса: Темный эльф

Фракция: Свет

Уровень: 0

Характеристики: Сила: 2, Ловкость: 2, Интеллект: 2, Телосложение: 2, Восприятие: 2, Харизма: *, Удача: *

НР: 100/100; МР: 100/100

Защита: 2; Атака: 3; Стойкость: 1; Рефлексы: 2; Сила воли: 0

Баланс: 5; Фокус: 5; Прыжок: 5; Невидимость: 0; Скрытность: 5; Поиск: 5

Магическое сопротивление: 0; Скорость передвижения: 5; Скорость атаки: 5

Лимит веса: 0-20 фунтов (легкое движение); 20-30 фунтов (нормальное движение); 30-50 (ограниченное движение)

Расовые способности:

[Уход в Тень]: Активный навык; Время активации: Мгновенное; Перезарядка: 2 минуты. Позволяет пользователю ускользнуть в тень, уменьшая шанс быть обнаруженным. Эффект пропадает после окончания действия навыка или после перемещения. После окончания

эффекта, вся направленная против вас агрессия будет восстановлена.

[Проворство]: Расовая пассивная способность. Уменьшает шанс попадания ближними и дальними атаками на 2%.

[Неуловимый]: Расовая пассивная способность. При использовании навыка Уход в Тень, или в режиме Невидимости, уменьшает шанс быть обнаруженным врагами.

[Дух природы]: Расовая пассивная способность. Темные эльфы обладают мудростью, недоступной другим расам. Каждые 5 уровней Интеллект увеличивается на +3.

[Сопротивление магии природы]: Уменьшает шанс нанесения урона магией Природы на 2%.

Классовая способность 1: [Владение Кинжалом]: 20% бонус к Скорости Атаки при использовании Кинжалов.

Классовая способность 2: [Засада]: 30% бонус к Урону при атаке противника со спины..

Классовая способность 3: [Карманная кража]: Имеется определенный шанс украсть деньги или предметы у гуманоидных форм жизни. Вызывает Агрессию. Не может быть использовано против игроков и не агрессивных НПС.

В своей предыдущей жизни Лу Лу выбрал профессию Друида.

Он мог атаковать, лечить и даже танковать. Однако это не значит, что Друиды были сильными. На самом деле нечасто можно увидеть Друида в топ 10 рейтинга.

Однако большая часть игроков из Золотой Коллекции выбрала профессию Друида. Это объяснялось тем, что их было тяжело убить, и они почти не использовали расходных материалов при сражении с монстрами. Оставшись без НР, они могли лечить себя, а оставшись без МР - трансформироваться и использовать Размах. Они могли добраться до таких мест, куда другим классам был вход запрещен, как, например, горы или водные пространства.

Несмотря на это, в этот раз Лу Ли выбрал профессию Вора.

Профессия Вора была лучшей для ПК, и имела множество навыков, выводящих из строя противника, вкупе с потрясающей взрывной силой. Более того, если Вор хотел сбежать из битвы, никто не сможет остановить его. Также Воры легко зарабатывают деньги, открывая сундуки с сокровищами, пробираясь в тайные места, куда обычные игроки не могут попасть для добычи руды или медицинских растений.

Хотя Лу Ли не играл раньше Вором, ему была очень интересна эта профессия. Он прочитал множество руководств по Вору и был уверен, что сам с успехом сможет играть им. Кроме того, Вору Лу Ли было предназначено отличаться от других Воров.

[Вы выбрали профессию ближнего боя, пожалуйста, выберите рабочий режим...]

Что касается рабочих режимов, на официальном веб-сайте было подробно написано об автоматическом, полуавтоматическом и ручном режимах.

Каждый из них имел свои недостатки и преимущества, и, как было известно, порядок режимов показывал и увеличение их сложности.

Когда он в своей "прошлой жизни" играл Друидом, при превращении в Волка и Гепарда он также переходил на ближний бой, поэтому прекрасно знал, насколько сложен был ручной режим.

Однако он также знал, что все эксперты ближнего боя использовали либо ручной, либо полуавтоматический режим!

- Я выбираю Ручной режим!

- Войти в игру!

Внезапно у него закружилась голова, и когда он открыл глаза, перед ним предстала следующая картина: темно-зеленый овраг, и возвышающиеся деревья, которые закрывали собой все небо. В реальном мире из-за вырубки лесов уже невозможно было увидеть такого рода пейзажи.

Неподалеку от места, где он появился, росло гигантское дерево, и несколько НПС стояли вокруг него. Они выглядели в точности как настоящие люди, не считая физических особенностей эльфов.

Вскоре появились еще игроки.

Темный Овраг являлся одной из точек возрождения темно-эльфийских игроков. Все члены Союза Звездной Луны решили начать отсюда.

Просмотрев на свои характеристики, Лу Ли решил начать выполнять квесты.

На нулевом уровне доступно было 3 квеста: принести 30 клыков Молодых Кабанов для кузнеца, принести 30 шкур Тенебрюхих Пантер и Воздушный Змей сиротки Цай Энь. Третий квест был снять змея с дерева и принести его Цай Энь.

Лу Ли оставил без внимания первые два квеста, и вместо этого принял третий квест, "Просьба Цай Энь". Он побежал к обратной стороне горы, избегая монстров где только мог. Если же он не мог их обойти, то делал все возможное, чтобы пробежать мимо них, и если его HP опускалось, ел Хлеб.

Маленький хлеб: Восстанавливает 30 HP за 8 секунд. Можно использовать только в стоячем положении.

Система давала каждому игроку 5 бесплатных буханок, а магазины продавали их по 5 меди за каждый. Это было довольно дорого, и обычный игрок не смог бы себе их позволить.

К счастью, монстры ниже уровня Элиты не гонятся за игроками. Игрок мог спрятаться от них, если уйдет из их зоны агрессии. Поэтому Лу Ли смог добраться до обратной стороны горы без проблем.

Предмет "Змей" из квеста "Просьба Цай Энь" висел на дереве, у подножья горы. Добраться до него было несложно, если прыгнуть на дерево с ближайшего камня.

Это был очень, очень большой змей, и проблемой было не в том, как его достать, а во времени респауна.

Десятки тысяч Эльфийских игроков в Темном Овраге могли принять квест, но квестовый предмет появлялся каждые полчаса. Это было просто смешно.

С самого начала, воздушный змей Цай Энь был признан самым смешным квестом в Темном Овраге!

К счастью, Лу Ли удалось заполучить этот предмет.

Однако он не шел сдавать квест.

И причиной было то, что он взял змея с совершенно иной целью.

<http://tl.rulate.ru/book/4015/73979>