Глава 1: Новая жизнь

Перевод и редактура Xataru.

За дверью одного из залов заседаний в Зале Вечности стояли пятеро. Гласия, Сёмскар, Зратно, Кларос, Рюко - все ждали сигнала, готовые войти. Группа ждала почти два часа, пока не пришел последний человек, Астур, у которой в одной руке была бутылка водки, а в другой - потушенный окурок. С ее приходом теперь уже группа из шести получила сигнал заходить.

Поняв причину, по которой их не пускали, все присутствующие захотели высказаться, за исключением Гласии, которая только вздохнула над типичным поведением своей подруги. Но никто так ничего и не сказал, некоторые из уважения к находящемуся в зале заседаний, некоторые просто не хотели поднимать эту тему, а другие были слишком ленивы, так что все просто вошли внутрь.

Когда группа вошла в помещение, они увидели сидящего в кресле Аккре. Все сразу заметили, что его взгляд был прикован к водке и окурку в руках Астур. Не сказав ни слова, он обратил свое внимание на лицо девушки и просто вздохнул, так же, как это сделала Гласия несколько минут назад.

— Что? У тебя какие-то проблемы, дедуля? — спросила Астур и залпом опустошила бутылку.

— Имей хоть немного уважения к уважаемому предку, ты должна быть немного больше уважительна к старшим и обращаться к уважаемому предку должным образом, — сказал Кларос, сделав выговор Астур за ее действия.

— Ты должен последовать своему собственному совету, малыш, научись уважать старших, —сказала Астур мужчине, который явно выглядел как самый старший.

— Ты...

— Дядя Кларос, ты, наверное, не знаешь ее, потому что она никогда не появляется на семейных собраниях, но эта "молодая девушка", с которой ты пытаешься спорить, старше тебя. Она близкая родственница предка, и как очень близкая родственница, официально она должна считаться принцессой, поэтому ее родословная намного чище нашей. Если я правильно помню, она практически бессмертна, — сказала Гласия.

Кларос выглядел потрясенным, и не только он, но и Сёмскар с Рюко тоже. Они только что мысленно приготовились ответить на призыв своего предка, но затем встречают относительно молодую принцессу семьи. Кроме Гласии, у которой уже сложились дружеские отношения с Астур, и Зратно, которому было на всё плевать, остальные проявили самые различные признаки удивления.

— Астур Коджуин, старшая внучка Аккре и Серабане. Я унаследовала от старика природное бессмертие Волков Вечности, а также всеведение старой ведьмы, — сказала девушка, выпятив свою респектабельную грудь и уперев руки в бока.

— Это не все, что она унаследовала, — сказал Аккре, откровенно глядя на грудь Астур.

— Интересно, смогу ли я выиграть дело о сексуальных домогательствах?...

— Хорошо, давайте перейдем к тому, почему вы все шестеро здесь. Скажите, знаете ли вы, что у вас общего? — спросил Аккре, не давая Астур закончить фразу.

Большинство из них были ошеломлены увиденному, все здесь воспитывались, слушая великие истории о своем предке, но увидев его лично, они начали задаваться вопросом, не были ли те истории, которые они слышали в детстве, просто историями. С другой стороны, Гласия и Астур, у которых было гораздо больше взаимодействий с Аккре, понимали, чего он пытался достичь, даже если обе были не совсем довольны тем, как он пытался поднять настроение, поэтому просто проигнорировали его действия и ответили на его вопрос.

— Мы все твои родственники, — сказала Астур.

— Ну да, но на самом деле не в этом дело. Правильный ответ заключается в том, что все шестеро из вас - Ни-Ни, которые почти никогда не покидают свой дом. А ты, Астур, хуже всех. Ты нахлебница, сидящая на шее своей младшей сестры и племянницы. Ты ничего не делаешь, лишь играешь в игры весь день. Это первый раз, когда ты покинула свой дом почти за три десятилетия, и даже так мне нужно было, чтобы твоя сестра Эстур угрожала тебе пособием только для того, чтобы ты появилась сегодня. Где мы так опростоволосились с твоим образованием? Как могла та, кто закончила как лучшая в своем классе в Королевской Академии, стать такой?

— Я не знаю, может где-то в той части, где ты всегда позволяешь мне сладко уговаривать тебя дать мне все, чего я хочу.

— Понятия не имею, о чем ты говоришь, — сказал Аккре, скрестив руки на груди.

Астур подбежала, обняла его, и сразу же заговорила: — Дедушка, можно мне миллион долларов на мой банковский счет?

— Конечно, милая, для тебя что угодно, — проговорил Аккре, тут же доставая телефон и переводя деньги на счет внучки.

— Спасибо, дедушка, ты самый лучший! Люблю тебя, — сказала Астур, проверяя свои последние гача-фонды*.

П/П: Гатя-игры (англ. Gacha game), также известные как гача, — жанр компьютерных игр с внедрением механики гасяпона или гати (капсульного торгового автомата), схожей с механикой лутбоксов. Игроки в играх обоих типов тратят деньги, чтобы получить виртуальный игровой предмет. Большинство примеров гатя-игр приходится на мобильные free-to-play игры, в которых гатя выступает стимулом к трате реальной валюты.

— Нет проблем, мил... а! Что ты только что?

— Эхе~

— Эхе тэ нандэ ё!*

П/П: (с яп. Какого черта!? Да что такое!? Что ты имеешь в виду?! (Под "Эхе")). А еще это из игры Genshin Impact до которой у меня никак руки не дойдут... https://www.youtube.com/watch?v=yNf5oIMstkM

— Неплохо, — сказала Астур, делая вид что предыдущей ситуации не было, оставив её позади.

— Спасибо, я уже давно хотел этим воспользоваться, но вернемся к нашей теме.... что это за взгляд, ребята? — спросил Аккре в сторону вздохнувшей Гласии, потому что остальная группа, даже Зратно, были совершенно сбиты с толку событиями последней минуты.

— Кстати, ни слова об этом, уяснили? — задал Аккре вопрос, но не дожидаясь ответа, продолжил: — итак, я привел вас всех сюда, чтобы вывести из вашего жилища. Я уверен, что вы все слышали об этой новой игре, над которой Eternity Studios работала последние двадцать пять лет?

— Да, почти все сайты связанные с играми в Интернете в наши дни говорят о ней, — ответила Гласия.

— Я не провожу много времени в Интернете, только иногда покупаю что-нибудь, но я часто вижу, как люди на новостных каналах говорят о ней по телевизору, — сказал Кларос.

— Многие из нас в деловом секторе тоже говорят о ней, как о хорошей инвестиции, — вторила Рюко.

— Я был очень взволнован в тот момент, когда узнал, что можно построить и пилотировать свой собственный мех, — проговорил Зратно.

— Я не часто играю в онлайн-игры и не особенно люблю разговаривать с незнакомыми людьми, но даже мне всё это кажется крайне интересным. Если я правильно помню, Eternity Studios - один из наших семейных бизнесов, — сказала Сёмскар.

— Вечная Вселенная Онлайн, игра от Eternity Studios, двадцать пять лет создания. Первая на Земле Полноценная Массовая Многопользовательская Онлайн-Ролевая игра Полного Погружения, или Full Dive VRMMORPG. Назначен закрытый бета-тест на две недели с сегодняшнего дня, и официальный релиз через две недели после него, — объяснила Астур.

— Хорошо, вы все о ней знаете. Но знаете ли вы, что игровой мир - это не просто игра, это подпространство, которое я создал, объединив его с Граунтией в качестве ядра. Как и вселенная, это постоянно расширяющееся пространство, которому не видно конца, его было почти так же трудно создать, как и вселенную тогда. Хорошо, что уже мой второй раз, когда я создаю совершенно новую вселенную.

— Я чувствую, что мне одновременно понравится и не понравится то, что последует дальше, и у меня не будет выбора, но давайте послушаем, и так? — спросила Астур.

— Твоя интуиция разрушает все веселье, — проговорил Аккре.

— Что я могу сказать, вселенная едва ли может вместить мой гений, — сказала Астур, пожимая плечами.

— Хорошо, потому что шестеро из вас отправятся в этот новый мир, как НИПы. Лучше описывать вас как НИП с дополненный определенными преимуществами игрока.

Услышав это, Гласия и Зратно мгновенно пришли в возбуждение, а Кларос просто кивнул, намереваясь следовать воле своего предка. У Сёмскар и Рюко сразу же появились оговорки, поскольку одна не хотела общаться с незнакомцами, а другая беспокоилась о своих деньгах. Астур, с другой стороны, выглядела совершенно испуганной, не из-за идеи отправиться в игровой мир, ей это действительно приглянулось, но она абсолютно не хотела идти туда без своего телефона, она просто не могла оставить своих гача вайфу* позади.

П/П: Гача - "лутбоксы". Вайфу - жена. Такие игры где тебе выпадают няшные аниме девочки. Кому интересно погуглите Gacha Waifu.

— Не волнуйся, Рюко, ты сможешь взять свои деньги с собой, но они будут переведены в местную валюту. Астур, тебе тоже не стоит беспокоиться, вы все возьмете с собой телефоны. Он будет считаться привязанным предметом, поэтому его нельзя будет продать или украсть, он также не потеряет силу, но его функции будут ограничены. Вы сможете лазить по Интернету, но не размещать посты, но вы сможете просматривать их, и да, ваши игры будут работать. Что касается тебя, Сёмскар, дорогая, тебе нужно научиться правильно взаимодействовать с людьми вне семьи, так что смирись и прими это. В любом случае, давайте выдвигаться, — сказал Аккре и наше местоположение сменилось на обзор части Вселенной по щелчку его пальцев.

Под семеркой раскинулся огромный мир, окруженный каким-то толстым зеленым барьером. Мир ощущался словно центром вселенной, поскольку каждый видел перед собой необъятное пространство космоса и множество планет на расстоянии. Проглядывали даже летящие в космосе звездолеты, пилотируемые мириадами рас.

— Если вам интересно, зеленый экранированный мир - это Граунтия, и он останется таким до тех пор, пока кое-какая тупица не сделает с ним что-нибудь. Но сейчас это всё сыграет свою роль в финальной игре. А пока давайте разберемся с вашими новыми телами, вы не сможете сильно измениться во внешности, а также расы, из которых вы сможете выбирать, основаны на ваших самых доминирующих родословных, и нет, меня в вариантах нет. Единственные, у кого достаточно чистоты крови, - это Астур и Гласия, но я не включил свою расу в этот мир, так что она не появится. Вопросы?

Подняв руку, Гласия спросила: — У меня есть, я читала, что игроки начнут с 0-го уровня и перейдут на уровень один, выбрав свой Основной Класс, но мы можем выбрать его, а также наши Подклассы или Общественные Профессии здесь, так каковы же еще различия между нами и обычными игроками, а также НИП?

— Хороший вопрос. Как НИП, вы можете давать игрокам квесты, когда те зайдут в игру, и вы сможете манипулировать их задачами к и в определенной степени наградами. Вы сможете выступать в качестве инструкторов Классов. Добавлять или вычитать Очки Близости у отдельных игроков. У вас есть потенциал для получения Навыков и Талантов, которые являются исключительными для боссов. И вы также сможете продавать вещи игрокам в обмен на Опыт. Но, как и НИП, если вы умрете, вы не вернетесь в игру как игроки, так что будьте осторожны.

Сделав небольшую паузу, чтобы перевести дыхание, Аккре продолжил: — Что касается ваших дополнительных функций как у игроков, вы сможете получить доступ к большей части Системы, как игрок, в отличие от НИП, которые могут видеть только свой собственный статус. Таким образом, вы сможете получать квесты от Системы, помимо всего прочего.

— Есть ли у нас еще какие-то бонусы, которые не получают ни обычные игроки, ни НИПы? — спрашивает Зратно.

— Первый, очевидно, сказала Гласия, вы можете свободно выбрать свой начальный Основной Класс, в определенных ограничениях, основанных на вашем собственном происхождении. То же самое касается потенциальных четырех Подклассов и Общественных Профессий. Кроме того, у вас будут особые уникальные способности, которые снова основаны на вашем текущем происхождении, и они не могут быть запечатаны или ограничены никакими средствами. О, я забыл упомянуть об этом раньше, но вместо списка друзей игрока у вас будет меню, которое позволит вам шестерым общаться, но ожидаю, что кое-кто даже не прикоснется к нему.

— И, наконец, у вас будет около 300 дней до закрытого бета-тестирования, чтобы закрепиться в этом новом мире, а затем еще 60 дней до официального релиза. После этого время будет установлено на официально объявленную настройку: один день в реальности - три дня в игре. Как только вы закончите принимать решения о Классе и Расе, вы будете отправлены на одну из шести стартовых планет наугад, поэтому убедитесь, что все так, как вы хотите, прежде чем вы нажмете "принять", — объяснил Аккре, немного запыхавшись.

Закрыв большинство вопросов, шестеро бывших закрытых Ни-Ни, теперь просто Ни-Ни, начали завершать свой выбор.

Зратно закончил первым, давно решив, чего ему хочется. Хотя у него было дано несколько вариантов в качестве стартовой расы, он выбрал Человека, поэтому его внешность не сильно изменилась, сохранив его средний рост, худощавое тело и короткие каштановые волосы. Будучи отаку, помешанным на мехах, он, естественно, выбрал класс Механик и Подклассы и Жизненными профессии, которые могли поддержать его.

Кларос и Рюко закончили примерно в одно и то же время. Кларос решил принять свою сильную родословную Ангела, тем самым получив стартовую расу "Ангел". Он всё также по большей части, выглядел как мужчина средних лет, но, похоже, смена расы исправила его залысину и осветлила его ранее выцветшие светлые волосы, придав им больше цвета. В отличие от остальных пяти, Кларос стал Ни-Ни всего лишь из-за выхода на пенсию. И, поняв, что можно было выбирать, в качестве своего основного класса он выбрал свою прежнюю работу Священником.

Рюко, с другой стороны, практически не изменилась. Глядя на нее, любой мог сказать, что в ней текла сильная Драконья Кровь, настолько, что выбора "Человек" в качестве стартовой расы просто не было. Поэтому она выбрала свою стартовую расу "Драконоид". Так же, и естественным образом выбранная раса, ее Основным Классом стал Натуралист, особый Класс, доступный только нелюдям. Его способности зависели от расы и усиливали все расовые Навыки и Таланты.

После Рюко закончила свой выбор Сёмскар. Ее изменения были самыми радикальными, она решила полностью принять свою родословную Феи, из-за чего ее и так средний рост уменьшился еще больше, пока Сёмскар чуть ли не достигла 30 см в высоту, а из спины не выросли пара прозрачных крыльев. Вопреки первоначальным впечатлениям, которые она производила на людей, она выбрала в качестве своего Основного класса Ассасин и выбрала Подкласс под названием Доминатрикс*, что далеко от того застенчивого впечатления интроверта, которое она производила на людей, встречающихся с ней в первый раз.

*П/П: Доминатрикс это "госпожа" в сексуальных играх, затянутая в кожу, форму СС, с хлыстом и на высоких каблуках, та, что должна причинять боль и всячески унижать садомазохиста.

Вскоре после того, как закончила Сёмскар, завершила свой окончательный статус и Гласия. Как и Рюко, ее физические изменения были минимальными, у нее лишь появилась пара лисьих ушей, на голове и пушистый лисий хвост позади. В этом не было ничего удивительного, ведь она выбрала Дух Лисы в качестве стартовой расы. Выбранный ею Класс не был неожиданностью для тех, кто знал ее, для обычных игроков он назывался бы Скрытым, Элементалист, вариант класса Маг, который специализировался на всех основных элементах. В соответствии со своим обычным жизнерадостным и энергичным характером, она подошла к Астур, быстро обняла ее, попрощалась, и после быстро нажала на кнопку "принять" у статуса.

Теперь осталась только Астур, которая выбрала свой Основной Класс, Подклассы и Профессии. Но она была недовольна своими расовыми опциями.

— Ты последняя, милая, что тебя задерживает? — спросил Аккре.

— Варианты рас, почему у меня есть только Человек? Дедушка, пожалуйста, дай мне те, которых я заслуживаю.

— Не могу поверить, что собираюсь это сделать, — проговорил Аккре.

Через несколько мгновений в окне статуса Астур появилось еще пара вариантов рас. В дополнение к Человеку, теперь там был еще один вариант, Волк Вечности, почти вымершая раса ее деда Аккре.

Просматривая подробности об новом варианте, Астур осталась пораженной тем, насколько он был великолепен. Высокая статистика на уровень Живучести, Выносливости, Интеллекта и Разума, хотя Сила и Ловкость были немного низковаты, как и среднее значение удачи. По сравнению с Человеком, у которого коэффициент преобразования характеристик составлял 1:10 для здоровья и тому подобного, она получала 1:25 для Здоровья, Выносливости, Маны, Ки* и Мистической Силы. С моими Классовыми Бонусами конверсия Мистической Силы и Маны увеличивалась на 10 в соотношении 1:35. Естественно, она выбрала Волка Вечности в качестве своей расы, в результате чего у Астур появился один прозрачный хвост, при взгляде на который казалось будто смотришь на звезды, и на макушке ее головы пара волчьих ушей, а человеческие исчезли. Прежде чем согласиться, Астур еще раз окинула взглядом весь свой статус.

*П/П: А пока не знаю что это, может это реально Ки или же Ци (Qi).

[Астур Коджуин]

[Волк Вечности 1-Хвост]

[Уровень 3]

[Алхимик (Главный/Общ)] Ур.1 0/2,500

[Апотекарий (Под/Общ)] Ур.1 0/800

[Ученый (Под/Общ)] Ур.1 0/800

[Здоровье] 1,525/1,525

[Выносливость] 1,275/1,275

[Мана] 2,905/2,905

[Ки] 1,400/1,400

[Мистическая сила] 2,905/2,905

[Сила] 16 +(0)

[Жизненная сила] 61 +(0)

[Выносливость] 51 +(0)

[Интеллект] 69 +(0)

[Разум] 83 +(0)

[Ловкость] 26 +(0)

[Удача] 25

[Бесплатные Очки Характеристик] 5

[Бесплатные Очки Навыков] 30

[Свободный опыт] 0

[Сопротивления]

[75% Устойчивость к яду]

[Родство]

[Нет]

[Навыки и таланты]

[Синтез (активный)]: Основной навык Алхимика. Процесс: использование двух или более элементов для создания нового. Результаты зависят от свойств каждого ингредиента. Продолжительность синтеза варьируется в зависимости от производимого. Стоимость 100 Внс (выносливости) в час, без перезарядки.

[Идентификация Признаков (активный)]: Может идентифицировать признаки любого ингредиента синтеза. Без затрат, без перезарядки.

[Новичок Предметов (Пассивный)]: Расходные материалы на 8% эффективнее при использовании вами.

[Новичок Медицины (Пассивный)]: Все медицинские предметы, сделанные и используемые вами, на 8% эффективнее.

[Глаз Прозрения Ученого (Активный)]: Улучшает Инспекционный навык до уникального для класса Ученый. Позволяет видеть базовую статистику даже тогда, когда враги находятся на 20 уровней выше. Стоимость 100 ОМ, 10 секунд перезарядки.

[Глаз Чтения Ученого (Пассивный)]: Вы можете читать на 50% быстрее.

[Расовые навыки и таланты]

[Уникальная способность - Кровь Вечности (Пассивная)]: Частичное Бессмертие (Не может умереть от возраста, болезни или недуга). Обеспечивает 75% Устойчивость к яду.

[Уникальная способность - Та, Которую Нельзя Называть (Пассивная/Активная)]: Пока она находится в том же измерении, всякий раз, когда кто-то произносит ее имя, она может подслушать разговор и детали о нем (говорящий должен говорить именно о ней). Никакой Перезарядки.

[Трансформация - Волк Вечности (активная)]: Трансформируется в гигантского волка (размер зависит от количества хвостов). Базовая статистика увеличивается на 1000%. Без затрат, Продолжительность: 1 час, Перезарядка: 2 года (увеличивается экспоненциально с каждым использованием).

[Энергетическая Сигнатура] 150 (выше, чем у большинства из-за расы)

[Класс Силы] F

— Выглядит неплохо, дедуля, — сказала Астур, исчезнув из поля зрения Аккре и наконец-то отправившись в путь.

МЫСЛИ СОЗДАТЕЛЯ:

Akkre_Kojuuin

Вышла первая глава моего нового проекта. Честно говоря, я хотел подождать, пока не набросаю хотя бы пять глав, прежде чем выпустить эту книгу, но волнение от внезапного порыва вдохновения взяло верх. Я постараюсь написать эту историю в первую очередь от третьего лица, но у меня не слишком большой опыт в этом, так что потерпите.

Не ожидайте, что каждая глава будет такой длинной. Пока я это писал, адреналин полностью кончился, и я чуть не испортил себе график сна и не убил запястья.

В следующей главе мы подробнее рассмотрим класс Астур, начальную планету, на которой она находится, и еще несколько миропостроительных вещей. По крайней мере, я надеюсь на это. Но, зная меня, ни в чем нельзя быть уверенным, пока это не произойдет.

Всем хорошего дня.

П/П: Дальнейший перевод пойдет скорее всего после окончания первого произведения "Эволюция Убийцы Богов"

http://tl.rulate.ru/book/54615/1418505