

"Ну, выбора особо нет".

Люк выбрал только что появившийся Ржавый кинжал.

В скролле появилась рука, как бы предлагая схватить предмет.

Люк огляделся, не идёт ли кто. К счастью, поблизости никого не было.

"Отлично".

Он протянул руку к надписи в скролле.

[Попытка кражи!]

[Цель: Ржавый кинжал (100%)]

В напряжённый момент всплыли сообщения:

[Кража удалась!]

[Получен Ржавый кинжал!]

[Получено опыта!]

[Повышен навык!]

[Увеличена дурная репутация!]

Расширились зрачки.

Кинжал, опыт и навык - от этого Люка захлестнуло незнакомое ликование.

"Это... это..."

Он дрожал от восторга.

"Офигеть!"

Стартовая деревня находилась на краю материка, в самой южной точке.

Сюда попадали новички после прохождения туториала и выбора класса.

Покинуть окрестности можно было, лишь достигнув 10 уровня.

Изначально было 6 классов: воин, маг, лучник, вор, берсерк и жрец.

Играя, можно было прокачать их до продвинутых версий.

Для прокачки нужно было охотиться на местных зверей, тренироваться с инструкторами, выполнять квесты.

Так Люк в своё время тоже добрался до 10 уровня.

А затем начал убивать других игроков.

"Но теперь это не нужно".

Появился ещё более выгодный способ.

Меньше риска, нет штрафов. Идеально.

"С помощью воровства я смогу прокачиваться!"

Предметы, опыт и навык - всё в одном.

"Зачем тратить время на убийства?"

Опыт от воровства был весьма неплох.

Да и намного выгоднее убийств.

Ведь при смерти игроки роняли случайный лут, зачастую мусор.

А навыки вора позволяли выбрать нужные вещи из инвентаря жертвы.

"Потерять уровень и предметы, конечно, обидно... Но это скорее возможность".

Шанс разбогатеть и быстрее прокачаться - мечта геймера.

Люк, как тёмный игрок, не мог его упустить.

Мечь Гухви и империи Руин? Бессмысленная трата времени и денег.

Лучше потратить их на развитие.

Поэтому Люк решил изучить класс вора поподробнее.

* * *

Однажды создатель Агас Рю Хосоп сказал:

"Почему я создал стартовую деревню? Да так, по банальной причине - хотелось, чтобы все начинали одинаково. Ведь говорят, что судьба человека predetermined с рождения, верно?"

Одинаковое начало, место, статус. Разница лишь в классе.

Все начинают нищими авантюристами.

"Конечно, после выхода из деревни всё меняется. Но до этого старт должен быть один, разве нет?"

Это интервью запомнилось.

Но теперь Люк понимал - полная чушь.

[Ржавый кинжал]

[Точильный камень]

[27 булочек]

[Фляга]

[Тренировочная униформа]

[...]

О каком равенстве речь, если пары краж приносят целый инвентарь?!

"Всего-то обокрал нескольких, а посмотри..."

Люк надел униформу и усмехнулся.

[Надета Тренировочная униформа!]

[Физическая защита увеличена!]

Обычно её дают после тренировок. А Люк получил посредством воровства.

Теперь была базовая броня.

[Использован Точильный камень!]

[Цель: Ржавый кинжал]

[Кинжал отточен!]

[Ржавый кинжал превратился в Железный кинжал!]

Оружие тоже отремонтировал с помощью камня.

Люк осмотрел статус, поедая булочку. Уже 2 уровень после лёгких экспериментов.

"На тестах можно остановиться".

Итоги: Выслеживание работает на игроках и NPC.

Шанс зависит от внимания, места и ситуации. Фиксируется сразу, но сбрасывается при прерывании навыка.

"При провале Воровства шанс падает несильно".

Всего на 1. Это невосполнимо уменьшает количество попыток.

"Не трогать вещи с шансом меньше 1% и всё".

Хотя вряд ли они ему нужны.

"Остались последующие классовые навыки... Непонятно, как их получить".

В зависимости от уровня или квестов меняется план.

"Кажется, там было про предков и потомков... Неужели потом появятся странные квесты мести?"

Например, против Десяти Родов или всего континента.

"Да ладно, вряд ли. Это было тысячи лет назад, их уже нет".

Такая месть бессмысленна.

Люк отбросил эти мысли и перешёл к главному:

"Итак, что дальше?"

Пока он экспериментировал на лёгких целях.

Но теперь нужен был план дальнейшего развития.

"Тут вряд ли получится сорвать джекпот".

Это всего лишь стартовая локация для игроков до 10 уровня.

Важные вещи NPC хранили где-то в недоступных местах.

"Может, просто быстро ограблю всех и уйду из деревни?"

Вариант.

"Хотя как тут устроить громкое ограбление..."

И тут Люк заметил очереди игроков.

Все стояли, ожидая вознаграждения от NPC за квесты.

Так как выдающий был один, выстраивалась очередь.

"А, награды за задания".

Люк вспомнил, что и сам так стоял когда-то.

И тут его осенило:

"Погодите..."

<http://tl.rulate.ru/book/75487/3514784>