

— Раз уж ваша светлость разрешил тебе учиться у меня, похоже, семья Тёрнер скоро вернётся к числу двухсот человек!

Мина громко рассмеялась, чуть не разбудив соседей. Она не обращала внимания на пыльную одежду Сари и обняла юношу:

— Я расскажу тебе, как однажды Теодор чуть не набрал случайных людей, чтобы довести число до двухсот, потому что оно застряло на ста девяноста восьми.

— Мина!

— Ладно, ладно, я сейчас поеду за рулём.

С выхлопом крепкого внедорожника Сари окончательно покинул свой родной дом, направляясь в неизвестное место.

Игра Вэнь Юя также подошла к концу, и, наблюдая за тем, как титры «Пролога» медленно исчезают, он наконец вздохнул с облегчением.

Самая большая сложность в этой игре заключалась в противоречивости характера Теодора и множестве NPC, которые двигали сюжет.

Создавая персонажа, Вэнь Юй должен был понимать, как его характер повлияет на его судьбу, а не просто выдумывать персонажа, не связанного с игрой.

В противном случае это не вызвало бы изменений в игре, но он мог легко упустить из виду факторы, влияющие на формирование характера, что привело бы к выходу за рамки роли.

Кроме того, в этой многопользовательской игре больше не было возможности сохраняться на каждом шагу, как в новичковых миссиях, поэтому Вэнь Юй мог сохранять прогресс только после каждой главы, что заставляло его думать, а не полагаться на силу.

Первым, кого Теодор увидел после пробуждения, был Гарольд, и на панели игры можно было увидеть все данные о нём, включая способности, краткое описание характера и уровень симпатии к Теодору.

Имя: Гарольд Тёрнер

Раса: Клан Крови

Навыки: [Электроника] LV3 (опытный), [Красноречие] LV1 (удовлетворительно)

Симпатия: 65 (верность по крови)

Благодаря такой информационной панели Теодор смог скрыть тот факт, что, будучи герцогом Клана Крови, он не помнил своего прошлого.

Вэнь Юй даже не подумал о том, что карта персонажа должна включать все прошлые события, поэтому ему пришлось исследовать фон, который игра создала сама.

Я заставил себя потерять память.

Вэнь Юй, обдумав свои ошибки, решил, что в следующий раз сначала создаст биографию, а потом будет выводить характер, иначе он снова рискует «забыть» всё.

Всего за день искажение Теодора достигло десяти, и из-за его собственной недоработки, даже если он уже отошёл от первоначального замысла, ему пришлось продолжать играть эту роль, иначе это привело бы к сбросу реальности.

Например, если ты создал крутого и властного CEO, но уже сыграл его как нежного и романтического мужчину, то невозможно вернуть изначальный образ, не устроив очередной скандал. В таком случае даже не стоит пытаться исправить искажение, иначе тебя отправят в психушку.

Вэнь Юй закрыл лицо руками. Как он мог превратить гордого принца Клана Крови в слегка рассеянного, но всё ещё элегантного персонажа?

Однако неожиданно оказалось, что новый член, которого он случайно нашёл, обладает неплохим потенциалом...

Вэнь Юй действительно был удивлён, когда Сари внезапно упал на колени, и быстро понял, что этот юноша необычен.

Имя: Сари Питт

Раса: Человек (скрытая кровь: дитя леса)

Навыки: [Красноречие] LV2 (широкий круг общения), [Сила] LV2 (превышает обычного человека)

Симпатия: 80 (преданный последователь)

Чёрт возьми, даже скрытая кровь проявилась, похоже, он получил шаблон главного героя.

Жаль, что ему не повезло, и в самом начале его забрал герцог Клана Крови вместе с его кровью, иначе, если бы он рос естественно, после полного пробуждения духовной энергии он мог бы стать самым сильным фермером в стране Ми.

Вспомнив, как Сари с почтением произносил имя Надэ, Вэнь Юй понял, что он заслужил благосклонность леса.

Почтив минутой молчания юношу, который стал вампиром против своей воли, Вэнь Юй без колебаний забрал его с собой. В конце концов, он сам вообразил что-то и выглядел так, будто его похитили, но он был рад этому. С характером Теодора было бы странно не забрать его.

Однако основной причиной Вэнь Юя было желание узнать условия активации скрытой крови и последствия её смещения.

Увидев «Раса: Клан Крови», Вэнь Юй немного пожалел, что изначально активируемая лесная кровь исчезла.

— Когда же игра наконец сделает что-то грандиозное? Ролевые игры в основном влияют на детали...

Вэнь Юй был немного обеспокоен системой. Он хотел раскрыть всю правду о мире, а не просто пугать людей по сценарию, это было весело, но не очень полезно.

Мистическое пробуждение изменит мир, и постепенное раскрытие требует времени, пятидесяти лет явно недостаточно, поэтому Вэнь Юй должен вызвать значительные изменения в короткие сроки, чтобы у человечества было больше времени на реакцию, что в конечном итоге приведёт к балансу между двумя сторонами.

Он должен стать движущей силой за кулисами, но окончательный выбор остаётся за большинством.

Тяжело вздохнув, Вэнь Юй уже видел бесконечное будущее, машущее ему рукой. Теперь, хотя он всё ещё переживал из-за аварии, у него не было времени заниматься своими делами.

— Это не то, что я хотел...

Вэнь Юй, считавший себя лентяем, издал последний стон, а затем снова погрузился в бесконечную работу.

Вэнь Юй развернул свою тетрадь, в которой не хватало страниц, и разобрал подсказки, данные в прологе.

Сейчас было известно, что сто лет назад в стране Ми существовали три мистические организации: Клан Крови, оборотни и Святой Престол. Клан Крови противостоял оборотням и Святому Престолу, и все три стороны находились в состоянии взаимной настороженности.

Герцог Клана Крови Теодор, уставший от постоянных битв, подписал соглашение со Святым Престолом, пообещав не убивать людей, после чего отправился со всем кланом в Лес Лангя, чтобы погрузиться в сон.оборотни, изгнанные как Кланом Крови, так и Святым Престолом, понесли тяжёлые потери и были вынуждены скрывать свою истинную природу. Святой Престол также по непонятным причинам исчез из виду.

Спустя сто лет произошли изменения в земных потоках. Клан Крови пробудился, но обнаружил, что их бывшие земли заняты корпорацией «Сесил», а Сесил — это фамилия самого крупного клана оборотней сто лет назад. Очевидно, они также пытались найти место, где спит Клан Крови.

Конфликт, существовавший сто лет назад, был неразрешим, и оборотни, зная, что это земли Клана Крови, всё равно начали там строительство. Гордые вампиры не могли позволить им так нагло себя вести, поэтому Теодор и его клан могли просто вернуть свои земли силой, не думая о переговорах или покупке.

Оборотни всегда были мишенью для нападков, и, хотя они смогли развиваться, пока Клан Крови спал, в глазах гордых вампиров они оставались низшей расой. Теодор не вернулся на свои земли сразу после пробуждения только из-за угрозы со стороны Святого Престола.

Хотя это было и к лучшему, иначе страна могла бы запустить ракету, и даже вампиры и оборотни с их способностью к регенерации превратились бы в пепел.

Вэнь Юй обвёл кружком «священника» в списке своих запасных персонажей, решив, что в следующий раз обязательно создаст более полный образ для Святого Престола, не только чтобы сдерживать гордого герцога Клана Крови, но и для долгосрочных целей.

В конце концов, Святой Престол всегда был официально признанной организацией, и его появление в мистическом мире вызвало бы меньше отторжения, по крайней мере, люди не испугались бы, что их вытеснят другие существа.

Вэнь Юй упорядочил основной сюжет и вернулся к интерфейсу игры, чтобы посмотреть на следующие главы.

После завершённого «Пролога» и первой главы оставалось ещё несколько квадратов, вероятно, в будущем будет больше сюжетных разработок.

Он потянулся, открыл банку холодной колы и снова зашёл в книжный магазин Лян Сяо, чтобы убедиться, что никто из официальных лиц не связывался с ним, после чего спокойно нажал на первую главу.

Стоит признать, что Мина отлично водит машину, если бы они были не в глуши, им бы уже выписали кучу штрафов.

Теодор, раздражённый ухабистой дорогой, даже его короткие серебристые волосы начали топорщиться, и он превратился в летучую мышь, повисшую на потолке машины.

<http://bllate.org/book/15459/1367801>