

Игра Вечная Жизнь состоит из трёх великих материков: Восточного, Западного и Центрального. Центральный Материк делится на пять основных городов: Город Тяньлун, Город Хуаньмин, Город Сюаньюй, Город Сяньцзин и Город Цюаньлин. Город Тяньлун — это именно то место, где предстоит встретиться мне, Маленькому Д. и Хуэймею.

Город Тяньлун расположен на востоке пяти основных городов. Его восточная и западная стороны представляют собой бескрайние луга, за которыми тянутся густые зелёные леса. Если пройти минут десять на юг, упрёшься в огромную гору неизвестной площади, ну а на севере, разумеется, простирается океан. Чтобы отправиться в другие главные города или на Западный Материк, оттуда обязательно нужно плыть на корабле. Верно, оба материка и все пять главных городов никак не связаны между собой сушей. Добраться до любого из этих мест можно только по воде.

Когда я вышел из телепорта, то сразу же был поражён царящим в Городе Тяньлуэ великолепием. В его облике чувствовалось немного китайской классики, причудливо смешанной с западной архитектурой. Рестораны, ломбарды, лавки лекарств, магазины снаряжения, кузни, Гильдия Наёмников, церкви, Гильдия Магов, Гильдия Воров... Поистине здесь было абсолютно всё!

Ладно, хватит думать, для начала нужно сменить класс! Я только успел сделать шаг от телепорта, как раздался звонкий голос системы.

Динь! Поздравляем игрока Цяньу Хуэйинюэ: вы стали 80-м игроком, прибывшим на Центральный Материк, и 12-м игроком, прибывшим в Город Тяньлун. Поскольку вы не вошли в число первой сотни на материке и первой двадцати в городе, дающих право на особые стандарты наград, система преподносит игроку Цяньу Хуэйинюэ два случайных приза. Одновременно с этим открывается система выносливости и усталости. Игрокам рекомендуется всегда носить с собой лекарства для снижения усталости. Также открыта новая система голода: если хотя бы один из этих двух показателей опустится ниже 15, ваши действия и атаки начнут замедляться. Уровень усталости и голода можно проверить по показателям выносливости и сытости в окне состояния персонажа. Желаем приятной игры!

Ах! Открылась система выносливости! Похоже, придётся потратить немалую сумму на покупку средств от усталости. К счастью, я сам алхимик. Если я сумею приготовить такое лекарство самостоятельно, разве это не значит, что я смогу... Вспомнив, как сразу после ухода из хижины алхимика меня осенила мысль о выносливости, я спросил его самого и заодно узнал рецепт изготовления. Иначе неужели я разорился бы на покупке зелий?! Что касается голода, тут всё просто — нажарю шашлыка. Монстров вокруг полно, так что с едой проблем не будет!

Ладно-ладно, раз материалов под рукой нет, судя по всему, придётся покупать их самому! Да-да, нужно не забыть купить котёл для варки зелий. Преисполненный жгучей жалости к своим деньгам, я потратил 1 золотой на десять красных зелий (для восполнения здоровья), три синих зелья (для восполнения маны) и пилюли для снятия усталости (для восполнения выносливости). А на всякий случай приобрёл за 500 медных Пилюлю Детоксикации.

Окинув взглядом занявшие шесть ячеек инвентаря склянки, я хоть и чувствовал боль в сердце,

но всё же удовлетворённо кивнул. Ничего страшного, золото нажито — золото уплыло, верю, что они очень скоро вернуться ко мне вновь.

Тут я вспомнил про две награды от системы. Что же там такое? Я снова заглянул в инвентарь.

Знаменитое изделие: Сапоги Быстрого Ветра (обувь).

+20 к телосложению, +20 к защите, увеличение скорости передвижения на 10%.

Котёл Чжуржуна.

Шанс успешного создания лекарств +10%.

Я на мгновение замер. Какая же невероятная удача! Я обошёл все магазины снаряжения и нигде не нашёл печей для алхимии, а система взяла и подарила мне одну прямо так. Система, Искренний Интеллект, вы ко мне невероятно добры!

Я мысленно с облегчением выдохнул: как здорово! Хорошо хоть не нашёл в продаже котлов, иначе переплатил бы зря! Надев Сапоги Быстрого Ветра, я повернулся и направился к бросающейся в глаза Гильдии Магов. Иначе и быть не могло — здание выделялось слишком сильно, а магическая эмблема на крыше испускала яркие лучи, так что не заметить её было просто невозможно.

— Здравствуйте, я бы хотел сменить класс на мага, — обратился я к мужчине, который уже почти засыпал.

— О, наконец-то кто-то пришёл менять класс! Для прохождения процедуры требуется внести регистрационный и оценочный сбор в размере 200 медных. Вы уверены, что хотите сменить класс? — с улыбкой осведомился он.

У меня аж лицо потемнело: смена класса оказывается платная, да этот NPC просто грабит меня среди бела дня! И всё же почему у меня такое странное чувство, будто я что-то забыл?

— Ну вы же знаете, я пришёл первым среди всех! Сделайте скидку, сами подумайте, сейчас ведь шанс выпадения монет совсем невысок!

— Ничего не поделаешь, я и так сделал вам скидку, с остальных я беру все 500 медных! К тому же, раз вы меняете класс первым, вас ждёт награда, — мужчина оста непреклонным, твердо стоя на своём и полностью игнорируя мой убийственный взгляд.

— Ладно, 200 медных так 200 медных, — сжав зубы, я вытащил нужную сумму, ведь я всё-таки услышал заветное слово награда. Внутренне ухмыляясь, я предвкушал что-то действительно стоящее.

— Тогда следуйте за мной! — С этими словами мужчина развернулся и направился к столу. — Положи руку на тот хрустальный шар.

Это наверняка проверка магических склонностей, подумал я, уверенно кивнул и опустил ладонь на стекло. Постепенно шар начал меняться.

— Ха-ха, не ожидал! Первый же претендент оказался настоящим магическим гением! Он способен одновременно управлять шестью природными стихиями: ветром, огнем, водой, землей, деревом и молнией! Да вдобавок в нём таится скрытая сила света... Ты случайно не из Расы Ю?

Радостное выражение лица мужчины сменилось оживлённым предвкушением.

— Раса Ю? Кажется, да, — я тут же вспомнил свой статус, бросил на него взгляд и уверенно кивнул.

— Отлично, просто великолепно, Создатель не оставил нас! — Увидев мой кивок, мужчина пришёл в еще большее воодушевление, уставившись на меня в упор горящими глазами. От такого взгляда по моей спине побежали холодные капли потом.

— Верно! Только представители расы творения, Расы Ю, обладают столь безупречной внешностью. Да, ты несомненно из Расы Ю! Ну-ка, подойди, я проведу тебе смену класса!

Едва он договорил, как меня окутало шестицветное сияние, и после короткой волны приятного тепла раздался голос системы.

День! Поздравляем игрока Цяньу Хуэйинюэ: вы первым завершили смену класса мага в Городе Тяньлуэ. Награда: один навык, 1000 очков опыта, 20 очков репутации, 100 серебряных монет. Десятый завершивший смену класса в Городе Тяньлуэ получает: один навык, 1500 очков опыта, 30 очков репутации, 200 серебряных монет. Восемьдесят четвёртый завершивший смену класса на Центральном Материке получает: один навык, 3000 очков опыта, 50 очков репутации, 500 серебряных монет.

День! Поздравляем игрока Цяньу Хуэйинюэ с повышением уровня.

День! Поздравляем игрока Цяньу Хуэйинюэ с повышением уровня.

День! Поздравляем игрока Цяньу Хуэйинюэ с повышением уровня.

День! Поздравляем игрока Цяньу Хуэйинюэ с повышением уровня.

— Эм-м, архимаг, позвольте спросить: навыки, которые даёт система в качестве награды, они

все какие-то особенные? — услышав о трёх полученных подряд навыках, я даже не стал смотреть, что именно мне досталось, и поспешил обратиться к стоявшему рядом магу.

— Ххе-хе, раз уж это награда, то здесь попадают как хорошие, так и плохие. Впрочем, за обучение навыкам у меня нужно платить звонкой монетой, а вот системные награды, разумеется, выдаются бесплатно.

— Вот как! Тогда я сначала изучу описание навыков, а потом решу, стоит ли их учить.

Полёт в Тысячелике.

Потребляет 3 единицы маны в секунду, позволяет пользователю летать. Высота полёта увеличивается вместе с уровнем: на 0-м уровне доступна высота 2 метра, на 10-м уровне можно подниматься на 50 метров. Требования: наличие крыльев. Без ограничений по уровню.

Смерть Ради Справедливости.

Игрок жертвует всем запасом здоровья, чтобы уничтожить противников в радиусе 5 метров, погубивших его самого или его товарищей. Наказание: потеря 3 уровней при смерти. Без требований к уровню, навык нельзя улучшить.

Запретное Заклинание: Опустошение Души.

Крупномасштабное боевое заклинание радиусом 500 метров. Уничтожает только тех людей, монстров и существ, которых пожелает истребить владелец. Разрушительная мощь невероятна и не поддаётся прогнозу. Наказание: потеря 50 уровней при смерти. Без ограничений по уровню, навык нельзя улучшить. Примечание: если персонаж ниже 50-го уровня, его данные стираются, требуется создание нового персонажа для продолжения игры.

Увидев эти три навыка, я чуть не заскрежетал зубами от досады: да как я вообще смогу воспользоваться последними двумя?! Два навыка просто вылетели в трубу! Что касается крыльев — судя по моему нынешнему облику, их у меня нет и в помине, так что это ещё один пустой расход. Мне было до слёз обидно: почему среди них не нашлось ни одного полезного для меня заклинания?!

День! Поздравляем игрока Цяньу Хуэйинюэ с тем, что она первой завершила смену класса на мага в Городе Тяньлун. Награда: один навык, 1000 очков опыта, 20 очков репутации, 100 серебряных монет. Десятая смена класса в Городе Тяньлун: награда — один навык, 1500 очков опыта, 30 очков репутации, 200 серебряных монет. Восемьдесят четвертая смена класса на Центральном Материке: награда — один навык, 3000 очков опыта, 50 очков репутации, 500 серебряных монет.

День! Поздравляем игрока Цяньу Хуэйинюэ с повышением уровня.

День! Поздравляем игрока Цяньу Хуэйинюэ с повышением уровня.

День! Поздравляем игрока Цяньу Хуэйинюэ с повышением уровня.

Динь! Поздравляем игрока Цяньу Хуэйинюэ с повышением уровня.

— Уважаемый архимаг, я хотела бы спросить: навыки, которые даются в качестве системной награды, все какие-то особенные? — услышав о череде наград из трех навыков, я даже не стала смотреть, что это за умения, и поспешно обратилась к стоявшему рядом магу.

— Хе-хе, раз уж это награда, то попадают среди них как хорошие, так и плохие. Впрочем, за обучение навыкам у меня придется раскошелиться, а системные награды, разумеется, выдаются бесплатно.

— Вот оно как! Тогда я сначала посмотрю на навыки, а уже потом решу, стоит ли учить новые.

Полет на тысячи миль

Каждую секунду расходует 3 единицы маны, позволяет персонажу летать. Высота полета увеличивается вместе с уровнем: на 0-м уровне доступная высота составляет 2 метра, на 10-м уровне можно взлететь на 50 метров. Требования: обязательно наличие крыльев. Без ограничений по уровню.

Смерть ради справедливости

Жертвует всеми очками здоровья, чтобы уничтожить тех, кто убил вас или ваших сопатийцев в радиусе 5 метров. Наказание: потеря 3 уровней при смерти. Без требований по уровню, навык не подлежит улучшению.

Запретное заклинание: Пепел и пыль

Крупномасштабное боевое заклинание радиусом действия 500 метров. Уничтожает исключительно тех людей, монстров или существ, которых пожелает уничтожить заклинатель. Разрушительная мощь невероятна и не поддается предсказанию. Наказание: потеря 50 уровней при смерти. Без ограничений по уровню, навык не подлежит улучшению. Примечание: если персонаж ниже 50-го уровня, его данные стираются, и для продолжения игры потребуется создать нового персонажа.

Когда я увидела эти три навыка, мне оставалось лишь с досадой скрежетать зубами. Да как я вообще смогу воспользоваться последними двумя умениями?! Два навыка просто выброшены на ветер! Что же до крыльев — судя по моему нынешнему облику, их у меня отродясь не было. Снова пустая трата, как же обидно... Разве не нашлось ни единого навыка, которым я могла бы воспользоваться?!

<http://bllate.org/book/22016/2288904>