

Глава 15. Руины лагеря Лучезарных Рыцарей (часть 3)

Руины лагеря Лучезарных Рыцарей считались идеальным подземельем для новичков по одной простой причине: как только игроки прорывались сквозь внешние кордоны к центральной площади, им достаточно было взобраться на крепостную стену, чтобы занять безупречную оборонительную позицию.

Рыцари были лишены способности летать, а высокие стены оставались для них непреодолимой преградой. Единственный путь наверх вел через узкие лестницы по бокам, где на парашюте едва могли разойтись два человека. В такой ситуации грамотному отряду достаточно было выставить вперед одного «танка», способного сдерживать натиск безголовых всадников. Если же за спиной бойца стояли дальнобойные классы и лекари, зачистка инстанса превращалась в легкую прогулку.

В центре лагеря сосредоточилось около тысячи безголовых рыцарей — армия огромная и плотная. Однако отсутствие назойливых лучников делало это место лучшей площадкой для прокачки начинающих героев.

Ло Бай распределил десять своих скелетов по краям стены, наказав им пресекать любые попытки врага подняться наверх. Сам же он устроился с максимальным комфортом, неспешно и размеренно применяя «Технику исцеления». Такой подход позволял не только безопасно набирать опыт, но и стремительно повышать уровень мастерства навыков.

Пока костяные воины усердно сражались, удерживая проходы, маг ни капли не беспокоился об их сохранности. Даже если длинные копья рыцарей разносили скелетов в щепки, те в следующее же мгновение собирались из праха, вновь становясь в строй.

Тем временем костяные руки в тылу уже вовсю хлопотали над костром и котелком, готовя ужин.

Красотулька — костяная рука в изящном наряде из переплетенных лоз — ловко взобралась на стену и торжественно преподнесла юноше великолепный венок. Украшение было сплетено из мелких белых цветов, среди которых яркими каплями алели нераскрывшиеся бутоны, источавшие едва уловимый, нежный аромат.

«Похоже, вязание свитеров — не ее конек, а вот в создании аксессуаров она настоящий мастер»

— отметил про себя Ло Бай.

— Это мне? — уточнил он.

Костяная рука кокетливо согнула фаланги в жесте, означавшем «да».

— Благодарю.

Ло Бай принял подношение и водрузил его на голову. Простое, но изысканное украшение в сочетании с его бело-зелеными одеждами создавало образ, исполненный природной чистоты и гармонии. Видя, что подарок принят, Красотулька от избытка чувств пустилась в свой причудливый танец костяных рук.

В лучах заходящего солнца фигура человека на крепостной стене с цветочным венцом на волосах казалась ожившей картиной — его одухотворенная красота и неземная аура завораживали.

Однако идиллию прервал резкий сигнал.

[Системное уведомление: Поздравляем игрока Ло Бая! Вы стали первым, кто самостоятельно изготовил снаряжение. Получен титул: «Творческий ремесленник». Награда: +100 к славе в Государстве Дракона, +50 к мировой славе.]

[Системное уведомление: Готовится публикация мирового объявления. Игрок Ло Бай, желаете ли вы раскрыть свой никнейм?]

Юноша озадаченно моргнул.

«Я... изготовил снаряжение? Неужели до этого момента никто из игроков ничего не создавал?»

Он перевел взгляд на венок. Неужели это изделие считается экипировкой? Маг внимательно изучил подарок и к своему изумлению обнаружил у него боевые характеристики. Он-то полагал, что это просто милая безделушка.

В этом игровом мире создание вещей действительно было доступно игрокам, но обычно это требовало наличия специфических ремесленных профессий. То, что обычная костяная рука сумела создать полноценный предмет снаряжения, стало для Ло Бая полной неожиданностью.

[Название предмета: Благочестивый венок]

[Качество: Превосходное]

[Требования: Персональный предмет Ло Бая]

[Характеристики: Время перезарядки навыков -20%]

[Описание: Дар от самого преданного последователя Владыки Нежити. Господин мой, вы

прекрасны.]

Увидев свойства предмета, он не мог не признать их ценность. Сокращение времени перезарядки на двадцать процентов было крайне полезным бонусом. Сейчас он мог использовать «Технику исцеления» лишь раз в шесть секунд — это было слишком медленно. С венком же интервал сокращался до пяти секунд с небольшим.

Результат его вполне устраивал, но вот описание...

«Что значит — "Господин мой, вы прекрасны"?»

Ло Бай с подозрением покосился на Красотульку, которая продолжала самозабвенно танцевать. Белоснежная кость извивалась так активно, что он всерьез опасался, как бы она не выскочила из сустава. Заметив взгляд хозяина, рука смущенно «сжалась», но затем принялась выделять па еще энергичнее. В этом зрелище была какая-то странная, пугающая грация.

«Ладно... В конце концов, это всего лишь костяная рука»

— подумал он. Ло Бай всегда отличался исключительным терпением к своим подопечным. Если ей нравится его хвалить — пусть хвалит.

Голос системы вновь прозвучал в голове:

[...Игрок Ло Бай, желаете ли вы раскрыть свое имя?]

— Нет, анонимно, — твердо ответил он.

Он не был ремесленником — он был некромантом, владеющим магией света. Лишнее внимание к его методам работы могло привести к нежелательным вопросам.

[Мировое сообщение: Поздравляем анонимного игрока из Государства Дракона! Первое в мире самостоятельное создание снаряжения!] — Сообщение повторилось трижды.

Мировой чат мгновенно взорвался:

— Снаряжение? Мы что, сами можем его крафтить?!

— Я перевелся в кузнецы и уже восемь дней не отхожу от наковальни! Ни черта не выходит! Умоляю, мастер, откройте секрет, как вы это сделали?!

— Государство Дракона? Опять?!

— Пару дней назад они первыми нашли эликсиры лечения, теперь вот крафт... Ну дают!

— Да как вообще добыть шмотки? Шанс дропа просто нищенский! Я завалил пять сотен монстров, и мне выпал только «Обычный пояс» на +50 к здоровью! Я рыдаю!

В канале Государства Дракона обсуждение было не менее бурным:

— Красава! Гордимся!

— Мастер, примите мой низжайший поклон!

— Продаешь шмот? Даю одну золотую монету!

— Куплю способ изготовления! Я, Цзинь Ваньфу, готов выложить пятьсот золотых за эксклюзивные права!

— Босс, скинь характеристики, дай хоть глазком взглянуть на чудо!

Этим утром в стране объявили о скорой встрече с важной персоной, а уже днем появился первый ремесленник. Игроки чувствовали небывалый подъем — уверенность в завтрашнем дне постепенно разгоняла мрак неизвестности, принесенный этим миром.

В группе «Второй старший и младший братья» Шэнь Цяньлин и Шэнь Ди тоже не остались в стороне.

Шэнь Цяньлин:

— Видели новости? Оказывается, мы можем сами делать вещи!

— Это что же, можно больше не горбатиться на ферме монстров? Дроп-то просто слезы.

Шэнь Ди:

— Думаешь, система настолько щедрa?

— Уверен, характеристики самодельных вещей будут уступать трофейным.

— Мне вот больше интересно, что именно там за статьи.

Ло Бай мысленно усмехнулся: Шэнь Ди, как всегда, зрел в самый корень. Игроки действительно могли создавать чертежи, а кузнецы — воплощать их в жизнь, но такие изделия не шли ни в какое сравнение с добычей с боссов, да и улучшать их было невозможно. Однако для массового игрока это был отличный выход.

В будущем дизайнеры сделают ставку на внешний вид: появится масса вещей со слабыми характеристиками, но потрясающим дизайном. Игроки будут носить один комплект для боя, а возвращаясь в города, переодеваться в стильные наряды. Фактически, крафт станет основой для системы костюмов.

Вспомнив, как улицы городов наводнили люди в костюмах зверей, фурри или огромных роботов — настоящий «парад безумия» — Ло Бай негромко рассмеялся.

Ло Бай:

— Если бы снаряжение выглядело... скажем так, необычно, вы бы стали его носить?

Шэнь Цяньлин:

— Необычно? Это как? Как костюм таракана?

— Если статы будут что надо — надену не задумываясь.

Шэнь Ди:

— Надену. Глупо отказываться от усиления.

Юноша на мгновение представил двух суровых красавцев в цветочных венках. Картинка получилась на удивление гармоничной. Жаль только, что «Благочестивый венок» был персональным предметом.

«Сяочу, а можно сделать этот венок универсальным?»

— спросил он систему.

Сяочу, покачиваясь в воздухе, ответил:

— Этот конкретный экземпляр создан Красотулькой на основе ее преданности тебе, поэтому он подходит только А Баю. Но ты можешь попробовать сам нарисовать эскиз, и тогда он станет доступен всем.

— Понял.

Ло Бай достал бумагу и угольный карандаш, тщательно срисовав свой венок. Расспросив Красотульку, он составил список необходимых материалов.

«А Бай, А Бай, положи листок в рюкзак!»

— подсказал Сяочу.

Как и в случае с зельями, любое новое творение должно было пройти проверку. Если эскиз одобряют, он станет полноценным игровым предметом.

[Обнаружен чертеж снаряжения. Проводится проверка...]

Через три минуты:

[Проверка чертежа завершена. Желает ли игрок раскрыть имя создателя?]

— Анонимно.

[Предмет: Чертеж — Благочестивый венок]

[Создатель: Анонимно]

[Качество: Обычное]

[Свойство: Время перезарядки -10%]

[Описание: Венок, в который вложена частица искренней веры. Чист и светел.]

[Материалы: Пряди зеленой лозы x5, Благочестивый цвет x7, Плод багряного солнца x3, Родниковая вода x1.]

Он изучил параметры. То, что бонус сократился вдвое, его не удивило: все-таки оригинальный венок был уникальным артефактом.

[Системное уведомление: Пожалуйста, установите цену за использование чертежа.]

Материалы для предмета были доступными, их можно было собрать в открытом мире. Даже

при покупке на рынке весь набор обошелся бы не дороже пяти серебряных монет. На данном этапе игры это мог позволить себе почти каждый.

Ло Бай вспомнил цены из своей памяти: за чертеж декоративного предмета с прибавкой к статам просили около пятидесяти серебряных. Это была лишь плата за право изготовления, сами материалы в стоимость не входили. Он решил сделать свое предложение более доступным. Венок лишь ускорял откат умений, не давая прямой прибавки к силе или духу.

Юноша установил авторский сбор в размере двух серебряных монет для игроков из Государства Дракона и двадцати серебряных — для всех остальных. Теперь за каждый изготовленный кем-то венок на его счет будет капать копейка.

[Цена установлена. Желаете выставить чертеж на продажу?]

Он подтвердил действие.

[Системное уведомление: Поздравляем игрока Ло Бая! Вы стали первым, кто выставил на продажу чертеж. Получен титул: «Дизайнер». Награда: +100 к славе в Государстве Дракона, +50 к мировой славе.]

[Системное уведомление: Официально разблокированы системы «Чертежей» и «Создания». Игрок Ло Бай получает: +1000 к славе в Государстве Дракона, +500 к мировой славе и Алмазный сундук.]

Ло Бай замер в недоумении.

«Система чертежей еще не была доступна? Я что, только что спровоцировал глобальное обновление?!»

В его памяти эти функции всегда были чем-то само собой разумеющимся. В его прошлом игроки просто собирали ресурсы и тут же крафтили вещи. Это было частью повседневного быта.

Но, как оказалось, в этой реальности все было иначе. Юноша, сам того не ведая, стал первопроходцем, открывшим эти возможности для всего мира.

Придя в себя, он философски рассудил:

«Что ж, чем раньше люди получают эти инструменты, тем лучше для всех»

Он не помнил точно, когда эти системы появились в прошлой временной линии, но их раннее открытие явно шло на пользу выживанию человечества.

[Готовится мировая публикация. Раскрыть никнейм?]

— Нет, — отрезал Ло Бай.

Мир еще не успел переварить новость о создании первой вещи, как на него обрушилась новая информационная бомба.

[Мировое сообщение: Поздравляем анонимного игрока из Государства Дракона! Опубликован первый чертеж!] — Трижды.

[Мировое сообщение: В связи с появлением первого чертежа, в игровом мире досрочно разблокированы вспомогательные модули «Чертежи» и «Создание». Игроки могут приступить к их изучению.] — Трижды.

[Справка системы:]

[Система чертежей: Любой игрок может создать эскиз и указать необходимые материалы. После оценки системой чертежи, дающие усиление характеристик, заносятся в базу.]

[Создатель чертежа вправе ограничивать доступ к нему и устанавливать размер авторских отчислений.]

[Система создания: Для удобства игроков, не имеющих ремесленных профессий, введена автоматизированная сборка.]

[Имея чертеж и все необходимые материалы, игрок может оплатить системный сбор за изготовление и мгновенно получить предмет.]

[Системное создание имеет свои ограничения. Игрокам предлагается самостоятельно изучить дополнительные возможности ремесла.]

Очередная серия уведомлений повергла игроков в шок.

— Так здесь есть крафт?!

— И эти системы нужно было разблокировать самим?!

— Да что не так с этим анонимом из Государства Дракона? Он вообще человек?!

— Одно за другим мировые достижения, да еще и досрочное открытие модулей... Кто он такой?!

— Может, он родной сын гейм-мастера?!

<http://bllate.org/book/15322/1354558>