

Вы мертвы! До возрождения 10 +текущий уровень*2 минут! Итого: 12 минут.

Мать вашу! Она зарезала меня! Хотя фильтр ощущений и стоял на половине, всё равно, как же больно было! Ну и наглость, отвлекла наградой, а потом зарубила. Хотя, надо признать, что умер я быстро. Но это ничего не меняет, сейчас возрожусь и разберусь с этой обнаглевшей маньячкой. Осталось только подождать возрождения.

Пока шло время респауна, я решил не выходить из игры, а осмотреть внутренний интерфейс. Мысленно вызывая все возможные интерфейсы, я провел инвентаризацию. На месте было окно персонажа с надетыми вещами, параметры, достижения, способности персонажа. Инвентарь так и не был обнаружен, равно как и окно сообщений. Также были настройки персонажа и часы. Часы были двойными, одни показывали время в реале, а другие в игре.

Я посмотрел на время. Прошло полтора часа с момента запуска игры и моего входа. И я уже успел умереть! Местное время не отличалось от реального и показывало те-же 14:41. Странно...

Выждав положенные мне 12 минут возрождения и облазив весь интерфейс, я появился на круге возрождения в деревне и пулей рванул к знахарке на окраину. На что она вообще рассчитывает? Я же бессмертен, она не сможет скрыть факта убийства.

Но судьба считала иначе. Как только я ворвался в дом ведьмы, события приняли совершенно неожиданный для меня оборот. Травница (так и не узнал её имени), едва завидев меня, не испугалась и даже не попыталась напасть на меня, а радостно заулыбалась. В сочетании с кучей крови от освежеванного кролика на руках улыбка вызывала напряжение.

– Явился, человечиче! Я конечно не всё посмотрела, но и этого достаточно, награду, как и обещала, дам. Сейчас кролика твоего в суп брошу, а ты мне расскажешь кое-что, я не всё у тебя внутри разобрала. – Женщина развернулась обратно к столу, продолжая свежевать тушку и бросать мясо в суп.

– Какого черта ты...

– Что, ты хотел жаркое? Я уже почти всё в суп бросила, уж прости – не дав договорить перебила она.

– Да нет, сойдет и суп... Стоп! Не заговаривай мне зубы! Ты убила меня! Какого черта? Сейчас как сдам тебя страже, они обещали за дебош в деревне раздевать и изгонять из деревни, а то и вешать!

Закончив резать мясо, травница отложила нож, и вытерла руки об тряпку. Когда она развернулась, я увидел насмешливый взгляд.

– Это законы для вас, пришлых. Убивать нельзя только граждан страны, а вас можно. Да и что с вами будет? Проснетесь опять на круге, да пойдете дальше. И к тому же, лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать. Ты вернулся, награду дам. Чего разнервничался?

К концу её речи я и сам уже почувствовал себя дураком. И ведь права везде, ведьма! Ладно, сыграем по её правилам. Я не стал спорить и сел за стол, на тот же стул, на котором меня убили совсем недавно. Истолковав моё молчание за согласие, женщина отвернулась к котлу с супом, бросая туда травки для вкуса и, видимо, соль.

– Бреттой меня звать. А тебя? – Как только Бретта произнесла это, произошло практически чудо! Над женщиной появилось её имя, а справа снизу, на границе зрения замигала точка. Два часа в игре, а я впервые увидел хоть какое-то шевеление от Системы! Теперь я знал, для того что бы над человеком показывалось его имя, его надо для начала узнать.

Осознав, что молчу слишком долго я поспешно сказал – Маурил я. Ладно Бретта, мир. Может я и погорячился. Но предупреждать надо! В следующий раз могу и не стерпеть. Предлагаю за обедом ответить на твои вопросы, если смогу.

Обед прошел хорошо. Пока мы ели ведьма спрашивала меня о человеческом строении, а я, по мере своих школьных воспоминаний, старался отвечать. Не особо было ясно, зачем ей это было нужно, но я и не настаивал. Она же просто маленький ИскИн, запрограммированный на свои фразы и задания.

– А это что? – Я ткнул другим концом ложки в рисунок тела, который Бретта делала на куске грубой бумаги. Рисунок выглядел как плохо нарисованное человеческое тело, но с подробными рисунками и местоположением органов, а также их предназначение. Где-то по центру груди, между легкими и рядом с трахеей был нарисован какой-то невнятный орган, которого я не мог припомнить у человека. – Ты что, Маурил, это ж ядро магии твоё. Ты что, совсем с магией не дружишь? – Травница фыркнула на мой вопрос.

– Да я...эээ...– И что мне прикажете тут отвечать? – Знаешь, всегда прогуливал уроки по магии, не напомнишь мне подробности? – Попытался сыграть в дурачка я. Бретта посмотрела на меня, как на барана и отказалась просвещать меня, сказав лишь «Коли не учил, то и не нужно, и вообще, я тебе не учитель магии!»

С обучением я пролетел, однако, когда в дом начали стучаться другие игроки, ведьма, спохватившись, заставила меня быстро доесть, чуть не обмазав морду тарелкой, выдала мешок с наградой и выставила за порог. – И еще, Маурил, никому не говори из странников что их ждет. Не согласятся же! – Скрипя душой пришлось согласиться.

Будучи вознагражденным и выгнанным, мне больше не нужно было оставаться здесь. Настало время приодеться и пофармить! Неторопливо бредя в лес, я развязал горловину мешка, который мне дала Бретта. Внутри были: пшеничного цвета рубашка из плотной ткани, тёмные штаны из чего-то прочного, напоминающего парусину, россыпь серебряных и медных кругляшков и, наконец, кинжал. Одежда была очень прочной и такую было сложно прокусить, но разрезалась она наверняка на раз. Кинжал же был сантиметров тридцати в длину с открытым эфесом и слегка изогнутым лезвием. Рукоятка была деревянной и легко лежала в руке. Самое то для охоты или разделки животных, но кого-то массивного я им не зарублю. Разве что буду тыкать минут пять. Отдельно лежали два камня, бережно завернутые в тряпочку. Чиркнув их друг об друга я высек ворох искр, и их предназначение стало очевидным.

Я переоделся в новую одежду прямо в поле, а старую затолкал в мешок. Никаких креплений для кинжала у меня не было, так что просто шёл с ним в руке, будто готовый к бою. Открыл меню персонажа. Помимо всего прочего меня интересовало следующее:

Опыт: 4/10

Навыки: отсутствуют.

Также я осмотрел и окно персонажа. Надетые вещи, как и кинжал отображались на мне, однако никакой информации не было. Идентификация не срабатывала ни на вещах, ни на предметах вокруг. Вкупе с отсутствием навыков я сделал вывод, что их нужно разблокировать. Пытался всматриваться в каждый элемент окружения, но навык открываться не спешил, и я неспешно погрузился в лес, который на сегодня станет моим местом прокачки.

Часа через полтора я решил сделать привал. Беготня по лесу весьма утомила. Всё что я делал, так это искал местное население и уменьшал поголовье. Зайцы, лисы, соболи, огромные полуметровые муравьи и какие-то белки переростки. Было к тому же достаточно много существ, которых я не мог назвать даже примерно, хотя на незнание флоры я никогда не жаловался. Вопреки моим ожиданиям, проще всего было справиться с метровыми муравьями. Они были не очень быстры, но поразительно живучи. Сначала я отрубал или подламывал им ноги, а после добивал ударом в голову. Была и стычка с одинокой рысью, но мы решили разойтись миром, оба неуверенные в своих силах.

Заяц-русак (1 ур) убит. Получено 5 опыта.

Слабая лиса убита (2 ур) . Получено 8 опыта.

Получен второй(2) уровень. Получено 5 единиц параметров.

Гигантский муравей-рабочий убит (2ур). Получено 6 опыта.

Гигантский муравей-рабочий убит (2ур). Получено 6 опыта.

??? Убит . Получено 9 опыта.

Получен третий(3) уровень. Получено 5 единиц параметров.

Гигантский муравей-рабочий убит (2ур). Получено 6 опыта.

Соболь(2 ур) убит. Получено 8 опыта.

...

...

...

Получен четвёртый(4) уровень. Получено 5 единиц параметров.

Набрав сухой листвы и палок я развел костёр подаренным мне кресалом. Пока прогорала древесина я неумело разделал одного из убитых зайцев, нанизав куски его мяса на прутики. Сделав несколько прутиков с мясом я поставил их на рогатины над огнём. Да! Я первобытный добытчик, вершина эволюции! Осталось только оглушить дубиной женщину и утащить жить в свою пещеру.

Держа в руках кресало я кое-что заметил. Пока они были у меня в руке, я видел крохотный плюсик. Нажав на него зрением, мне открылась панель интерфейса и виртуальная клавиатура.

Введите описание предмета.

Раз уж просят, то кто я такой, что бы отказываться? Подумав, написал: «Кресало. Просто кусок металла и кремьень. Если не дурак – как пользоваться сообразишь.». Отлично. Закончив и закрыв окно, система порадовала меня:

Создание описания разблокировано. Вы можете называть неназванные предметы и менять описания. Описывайте больше объектов, что-бы получить больше функций.

Ух, вроде ничего полезного и не дали, но зато какие перспективы! Авось, и опознавание дадут и не надо будет мучиться? Кажется, пока мой кебаб на палочке готовится, я буду описывать все вещи что найду вокруг!

Дальше в ход пошли все надетые вещи, потом все деревья в округе, затем жуки, ползающие в траве. Порывшись в интерфейсе, я смог описать всех существ, которых я убивал. Никто не ушел без описания. Описав в общей сумме не меньше 50 объектов, мне не дали никакой награды. Может, я что-то делаю не так? Или ничего и не должно из этого выйти? Эх, говорила мне мама, качай интеллект до десяти, а не ловкость! Нет, хотел быть крутым... Конечно, можно было потратить нераспределённые очки параметров, но я пока не знал кем я хочу стать, и поэтому не стал тратить параметры.

Пока я описывал содержимое своего мешка и всего вокруг, моё внимание привлекла красная точка возле иконки репутации. Раскрыв ветвь кармы, я увидел:

Репутация:

Расы и нации: -

Страны и государства: -

Фракции и кланы: -

Города и Деревни:

Деревня Фэнс: +1(вы никто)Одиночки: Бретта (Фэнс) +10(вы знакомы)

«Вы никто». Прекрасная формулировка. Закрыв окно, я снял шкворчащее мясо с огня. Да, оно было подгоревшим, да и соли я не заимел, но сейчас было не до сантиментов. Жрать хотелось, да и выносливость просела сильно, так что я с наслаждением вгрызся в прожаренную плоть. Плюсом интерфейса было то, что не нужно было ничего нажимать руками. Всё работало на интуитивном уровне, нажатия и слова нажимались по желанию. Поэтому я заполнял увиденных мною сегодня существ и растений не отвлекаясь от еды.

Сел на большое поваленное дерево, возле которого развел костёр. Я с аппетитом уплетал обед, пока не услышал как справа от меня хрустнула ветка. Кажется, пора откладывать кирпичи от страха...

Резко обернувшись я бросил недоеденное мясо прямо на землю, схватив кинжал, лежащий рядом. Взглянув на прибывшего гостя, я хотел было расслабиться. Это был зверек размером со среднюю собаку с бледной рыжей шерсткой. Наверное, чем-то напоминал бы лису, если бы не странная морда с двумя надутыми пазухами под шеей и отходящих от них к лицу двумя каналами. Однако, напуганный моим резким поднятием, зверь припал на задние лапы, и я увидел его в деле. Левый мешок сократился, и в меня выстрелила струя молочно-зелёной жидкости.

Инстинктивно заслонившись рукой, я принял неведомое вещество на голую руку, которую я засучил за обедом. Подсознательно ожидая от зеленой жижи кислотного воздействия, я глубоко ошибся. Моя рука стала неметь и, вопреки здравому смыслу, быстро увеличиваться в размерах. Буквально за пару секунд моя правая рука стала размером с моё туловище, не увеличив своего веса. Неловко взмахнув ей, я потерял равновесие. Конечность была огромной, но весила столько же и управлять ей было очень сложно. Упав, я приготовился к неминуемой гибели, однако зверь, подхватив зубами жареного зайца, проворно скрылся в чаще.

Лежа на ковре из опавшей листвы всё что я успел сделать с этим хтоническим чудовищем, это открыть иконку его описания. На большее меня и не хватило.

«Милое чудовище (9 ур). Не ведись на внешность этого зверя. Левая пазуха стреляет увеличивающим ядом, правая предположительно уменьшающим. А может и возвращает

размеры предметов. Редкость: редкая или выше.»

Лежа в траве я расстроился. И монстра не убил, и обед потерял. Однако следующая фраза от Системы разом настроила меня на позитивный лад, заставив забыть обо всём:

Поздравляем! Идентификация разблокирована! (опишите не менее 30 объектов обычной редкости и хотя бы один класса редкий и выше. Имейте репутацию не ниже нуля.)

Боги (или Система) услышали меня! Теперь я смогу читать описания вещей и прочего! Открыв интерфейс я прочитал: Навыки:

Исследовательские:

Описание (4 ур). Описывайте предметы, и читайте описания. Рост навыка откроет новые возможности. Идентификация (1 ур). Читайте описания предметов не раскрывая окно системы. Рост уровня навыка откроет больше информации от других игроков о предмете.

Наконец то! Многие думают что главное оружие меч, но еще сильнее меча – информация! Теперь дело пойдёт легче, только полежу чуток, пока рука не отойдёт...

<http://tl.rulate.ru/book/21993/555759>