Кстати, о птичках. У меня наконец-то появилась возможность зайти в Изнанку. Нацепив на персонажа все, что возможно было нацепить, я призвала свою неуклюжую Альрожку и вышла во двор.

Да, на первых уровнях далеко ходить не надо.

- Ой, да сколько можно!?! - обернулась я, дожидаясь пока питомец доковыляет до меня.

Она постоянно спотыкалась и находила препятствия, даже если в игре была аккуратная поляна. Похоже, я раскрыла главный недостаток этого гибрида - неуклюжесть. Надеюсь, что пройдет со временем. Тратить все колоски на воскрешающие зелья не хотелось бы. Так и знала, что надо было брать Фублина. Хотя... У того могли быть другие проблемы. Нужно будет почитать на форуме.

Парнокопытное запнулось на последнем шаге, но каким-то чудом не упало. После чего подняло курчавую мордочку и посмотрело на меня жалобными и тупыми глазенками.

- Ой, все! - психанула я, вызывая меню. - Даю тебе имя: Вьебня.

[Запрос принят.]

[Спутник получает имя "Вьебня".]

[Подтвердить?]

- Да.

[Спутник Вьебня следует за вами.]

[Поздравляем!]

[Получено 10 колосков Чудо-чумизы.]

Система прислала сообщения о новых возможностях питомца, а довольная Вьебня перебирала рядом со мной тонкими копытцами.

Дрессуру я отложила на потом, иначе такими темпами никогда не возьму и первый уровень персонажа.

*

Не обращая внимания на милого, но бесполезного питомца, я продолжала вхолостую наворачивать круги по газону. После ста метров наконец-то получила желанный "дзыньк" и фею-гида, которая теперь будет преследовать меня до одиннадцатого уровня.

- Приветствую, героиня! Я ожидала тебя...

Что она несла, я слушала вполуха. Мне нужны были действия, а не восторженные сюжетные реплики.

Когда я уже смогу убить своего первого моба!?

Теоретическая возможность представилась быстро. Пока фея объясняла правила, к нашей маленькой соло-группе направился один из оживших Пеньков.

Дневные твари обычно не нападали первыми. Если у них была возможность, то они банально обходили игроков стороной.

Агрессивность увеличивала профессия персонажа. Например, на танков нападали даже такие манюни, как этот Ивовый Пенек. Полностью мирных, у которых счетчик убийств был на нуле, не то, что не обходили, но и подходили вплотную, с любопытством разглядывая. Как городские голуби.

Потому-то я была в безопасности.

Фея-гид заметила монстра и предложила мне сакральный выбор:

- Готова ли юная героиня ступить на тропу войны и принять на себя ответственность...

- Да-да-да. Готова. Давай сюда мое первое оружие, - перебила я ее.

Мне досталась палка.

Вот что за!?. Палка, мать ее! Тонкая такая и с маленьким зеленым листиком.

Надо мной издеваются? Как этим можно убить пень!? Она бы еще вручила игрушечный нож!

Я с ненавистью посмотрела на фею. Признаться, мне захотелось затолкать палку ей в задницу.

Под пристальным взглядом эта тварь быстро исправилась, вручая мне минимальный набор навыков. Оказалось, что палка была простейшим магическим жезлом, и мне предложили для начала опробовать себя в роли волшебницы.

Итак. Активировать заклинание не составило труда. Правда, направила я его немножечко не в моба, а в своего гида. От слабого и медленного выстрела из палочки та увернулась, а излишне подозрительный пень с тихим скрипом ушел прочь.

Невелика беда - найду другого. До заката еще оставалось время, а вот после того, как сядет солнце, начнут охотиться на меня.

Тем временем фея озвучила поздравления с первым заклинанием и вручила короткий меч.

Ух ты! И точно! Это же было мое первое атакующее заклинание в игре. Правда, в настоящей реальности мои атакующие заклинания были гораздо эффективнее, пусть и не такими эффектными.

Я радостно замахала мечом. Навыки применялись автоматически, считывая характерные движения игрока. С появлением классовых умений я смогу использовать набор стандартных жестов для того, чтобы активировать тот или иной навык. Все они были интуитивно понятными. Например, разница между парированием и уколом была очевидна.

Видел бы Аск эту пантомиму.

Ой! Он видел!

Силуэт в окне кабинета быстро скрылся, когда понял, что его заметили.

"Ничего. Можешь с меня посмеяться," - сказала я брату.

"Да я уже. Признаться, ты двигалась лучше, когда была одета в ханбок. Помнишь, на Исход?"

"Тогда у меня был серьезный противник, а сейчас - детство в попе."

"А-ха-ха! Наверное, потом тоже повторю твой подвиг с удалением персонажа. Быть имбой не так уж интересно. Его же можно будет восстановить?"

"Да. В течении года."

"Хм. Интересно-интересно. Давай играй. Не буду отвлекать."

Ладно. Пусть пока развлекается. Я знаю, что выгляжу потешно с жезлом-контроллером в руках, да еще и в перчатках. Все же для использования оружия куда удобнее было что-то держать, пусть форма и не соответствовала виртуальному предмету.

После череды взмахов мечом фея вручила короткий кинжал, следом и лук. Передо мной снова предстал сложный выбор, но задуматься мне не дали, а повели в сторону деревьев. Там как раз росли различные растения, необходимые для изготовления зелий.

*

Еще полчаса мне объясняли аспекты базовых игровых классов, ака архетипов, а также смешанных веток развития. Возможно, для того, кто впервые зашел в Изнанку, это было даже слишком быстро. Но я нетерпеливо перебивала фею-гида, пропуская ее реплики и чуть ли не выхватывая инструменты.

Их ценность для меня сейчас была несоизмерима. То, что я сделала, будучи Майей, можно было использовать только с пятого уровня, и далеко не все. Бижутерию и вовсе с седьмого. Сейчас я разве что могла надеть красивую, но абсолютно бесполезную внешку.

Все эти шмотки не были персональными, но встретить их на игровом рынке было нелегко по двум причинам. Первая: из них поэтапно создавались инструменты, оружие и одежда более высокого уровня. Вторая: начальные шмотки можно было продать неписям-торговцам за немалую для текущего уровня сумму и получить стартовый игровой капитал. Так что продавать их таким же новичкам зачастую было невыгодно.

Срезая серпом светящиеся листики, травки и цветочки, я носилась по периметру дворовой территории. Какая разница, что я собирала? Потом разберусь. Главное, что капал опыт.

Еще я уделяла куда больше внимания поиску подходящих для умерщвления монстров. Редкий в наших краях Березовый Пенек попался на глаза довольно скоро, поэтому я помчалась прямо к нему, на ходу меняя серп на молот.

- Накуси! - хряпнула я тваринку с размаха.

Очевидно, что с первого удара тот подыхать не захотел. Более того, я смогла снять лишь 8% жизненной шкалы, после чего сразу же получила веточкой в ответочку. У меня слетело сразу 27%.

Так не честно! Почему самый хилый виртуальный монстр такой сильный? Я хочу угнетать слабых! Я хочу потакать своим детским травмам!

Ладно. Преувеличиваю.

В сражении с обыкновенным Пеньком пришлось вспоминать, что такое уклонение и тактика. После непродолжительного сражения моб рухнул, оставляя скудный лут в виде нескольких березовых поленьев и куска необработанной бересты.

- Об этой битве мои правнуки будут слагать легенды! - вещала я.

Хотя ради кого я стараюсь? Тут же никого нет.

Распробовав вкус победы над первым убитым в одиночку мобом, я направилась на поиски следующих жертв. Кровавая месса началась.

*

Бравый крестовый поход закончился на первом Пчелуке. Данная тварь была куда ловчее, живучее и, как ни странно, крепче Пеньков. Молот оказался не лучшим оружием, требовался режущий и колющий урон меча. Но меч против ядовитой твари тоже оказался не очень эффективен.

Бесы бы побрали это новичковое оружие! Оно все рухлядь.

Персонаж подвергся ядовитой атаке, поэтому проценты жизни медленно падали в шкале здоровья. Тогда как почти неповрежденный Пчелук продолжал по пятам преследовать нас с Альрожкой. Мне ничего не оставалось, кроме как улепетывать со всех ног, постоянно разрывая дистанцию для редких выстрелов из лука.

Через пару минут Пчелук был повержен. Впрочем, как и моя Вьебня.

- Да твою же! - сокрушалась я, глядя на трупик Альрожки в инвентаре.

Несмотря на героическую смерть, маленькая, но упорная милаха набрала 11 уровень. Тогда как у меня было лишь 23% на втором уровне.

Питомец получал 50% от опыта, что падал хозяину во время убийства мобов, сбора ресурсов, прохождения заданий и прочих действий в Изнанке. Подвох заключался в том, что в шкале спутника было куда меньше очков, плюс у нее имелся опыт до того, как я начала набирать свой. Из-за чего уровень Вьебни был гораздо выше моего.

Кроме как оживить ее, у меня не оставалось выбора. Тварюшка пережила охоту на пеньков и сломалась только на Пчелуке, от которого, на минуточку, чуть не сдохла сама хозяйка. Думаю, она заслужила второй шанс.

Скрепя сердце, я потратила свое единственное зелье воскрешения, выданное в стартовом наборе феей-заводчицей. Следующее зелье обойдется мне в 10 колосков. Купить одно я не могла, только набор из 5 штук за 50 златов, или втридорога на игровом рынке. Поэтому лучше бы этой твари больше не дохнуть.

Да-да. На самом деле я буду воскрешать ее столько, сколько потребуется.

- У-у-у-ти, мой маленький шерстяной комочек, - умилялась я, глядя на красивые эффекты воскрешения.

Так как Вьебня накопила бонусные очки статистики, я решила больше не тянуть и скинуть все в ловкость. Оставалась надежда, что это поможет ей выжить в столь суровых реалиях. После чего мы продолжили охоту.

Сказать навскидку, не то чтобы Альрожке помогли дополнительные очки, но, кажется, спотыкаться она стала реже. Может, когда подрастет, станет изящнее? Все же она была совсем детенышем.

Забавно, что уровень и вес спутника почти не имели взаимосвязи. Первый зависел от вклада в развитие питомца, второй - от возраста, и набирался до определенной границы. После чего зверь мог набрать лишь мышечную или жировую массу.

*

Мне пришлось по душе охота с луком.

Один выстрел для привлечения внимания противника, а дальше бег по кругу с постоянным разрывом дистанции и периодический обстрел, пока монстр не сдохнет. Работала эта тактика лишь потому, что низкоуровневые mobs были не очень быстрыми, и у меня имелось много свободного пространства.

Стрелы подходили к концу, что было минусом. Но я не расстраивалась, продолжая выжимать остатки времени по-максимуму.

В дом меня загнал не голод или усталость, а ночной монстр. Пришлось схватить Вьебню на ручки и включить режим тактического отступления, чтобы сбросить агрессию.

К этому времени я лишь немного не дотянула до пятого уровня. И только после того, как отключилась от игры, поняла, насколько устала. Я так даже на тренировках не бегала.

Душ лишь частично исправил ситуацию, поэтому на ужин я буквально съехала по лестничным перилам и дохромала на дрожащих ножках вдоль стеночки.

*

- Что произошло? - поинтересовался брат.

Он зашел на кухню и обнаружил меня, полулежащую на столе. Так я пыталась есть, потому что руки дрожали и не слушались. Проще было воспользоваться телекинезом, который я ненавидела, чем поднять ложку с едой. О палочках речи даже не шло.

- Играла.

- Я видел, что играла. Причем очень активно.

- Так устала.

- Еще бы, - Аск присоединился к трапезе.

- Ы-ы-ы...

- Не надо прыгать выше человеческих возможностей. Если тебе было весело, это хорошо. Или ты привыкла к любому делу подходить с максимальной отдачей?

- Не знаю.

- Прошу тебя, подумай, стоит ли того игра. Это в первую очередь развлечение, а не профессиональный спорт.

- Лады, - вздохнула я.

<http://tl.rulate.ru/book/22567/1631203>