

Постучала в кабинет, после чего, не дожидаясь оклика, вошла.

— Ирина! Здравствуйте! Проходите, — заулыбалась женщина и привстала с кресла, приветствуя.

— Добрый день, — я вежливо отозвалась и кивнула, присаживаясь на стул напротив руководителя.

Приятная женщина, известная своей экстравагантностью на весь университет. И не сказать по ней, что доцент кафедры психологии, ведь ее из-за внешности часто путали со старшекурсницей. Слишком молода для степени — она только в этом году отметила тридцать лет. Всю себя отдавала работе, но и не забывала следить за собой, выглядя идеально во всем. Ей бы моделью быть, а она с практикантами возилась.

— Я сегодня получила письмо из «Score», — радостно начала Анна Алексеевна и положила передо мной подписанный приказ. — Они согласны, чтобы ты проходила практику там.

Я легко улыбнулась, бросив мимолетный взгляд на бумагу.

Не удивительно, что мою кандидатуру одобрили. Можно сказать, я попала туда по блату. Компания «Score» — занималась разработкой первой игрой с виртуальной реальностью, и сейчас полным ходом шло закрытое тестирование проекта под черновым названием «Мир Online». А мой отец как раз там работает начальником безопасности и прав потребителей, и ему ничто не мешало договориться, чтобы мне разрешили проводить практику в игре.

Мой старший брат давно участвовал в закрытом тестировании, почти с самого начала. И я поддалась его восторгу, но решила дождаться конца сессии, чтобы уже без хвостов погрузиться в игру. По сути я была готова — рассказы Коли о мире были подробными и полными даже для такого новичка как я, чтение инструкций, выданных им же, помогали сориентироваться при создании персонажа.

А тут еще и практика подкралась, так что совместила приятное с полезным, подсуежившись. Анна Алексеевна была в восторге, что мне удалось пробиться в такое место, и теперь с нетерпением ждала результатов. Проскальзывали подозрения, что женщина и сама бы не отказалась принять участие. Ведь столько легенд бродило в Интернете по поводу игры, что даже самые стойкие сдавались, пытаясь выяснить хоть что-нибудь. Но, к сожалению, для них вся информация под запретом. Ну, а мы, участники, подписывали договора и соглашения о неразглашении, попутно проходя множество проверок, в том числе медицинских.

— И когда ты начинаешь? — в нетерпении поинтересовалась руководительница, сложив руки на столе, клацнув кончиками накрашенных ногтей по лакированному дереву.

— Вот сегодня и начну, — с легкой улыбкой кивнула.

— Как твоему руководителю «Score» тоже позволили мне быть в курсе всех твоих наблюдений и... приключений. Так что я с нетерпением жду всех рассказов и отчетов, — она заговорщицки подмигнула. — Я невероятно рада, что буду хоть самую малость связана с таким делом! — ее карие глаза искрились радостью, да и саму ее переполняли эмоции, будто она шла в виртуальность, а не я, сохранявшая спокойствие.

— Я тогда создам закрытый блог и дам вам доступ, чтобы было проще, — кивнула с согласием.

Хоть и знала, что ей позволено тоже быть в курсе дела, но почему бы не порадовать женщину,

участвуя в диалоге? Мне не сложно, а ей приятно.

— А ты уже выбрала, кем играть будешь?

— Думала орком, шаманом, но пока точно не решила. Гляну еще что и как там, — уклончиво ответила, махнув рукой.

— Было бы интересно взглянуть на все расы, — Анна потянулась к холодильнику, тихо гудящему в уголке, и достала пакет с апельсиновым соком, разливая в два бокала.

— По возможности сделаю скриншот каждой расы Вольной Орды, — согласилась и сделала глоток холодного напитка. — Вольная Орда — это наша территориальная зона, включающая Среднюю Азию, Ближний Восток и Северную Африку, — пояснила на вопросительный взгляд руководительницы.

— Значит, там для каждой части света свой материк? — уточнила она.

— И свой набор рас соответственно, — кивнула.

— Ох, будь у меня возможность, составила бы тебе компанию, — покачала головой женщина и вздохнула. — Еще в ранней молодости мечтала когда-нибудь сыграть в игру с виртуальной реальностью — популярная была тема в литературе. Меня всегда привлекали такие вещи, — она хитро подмигнула. — Я долгое время играла в одну онлайн игрушку и имела неплохой успех. А свой диплом посвятила как раз компьютерным играм.

Никогда бы не догадалась, что Анна Алексеевна была игроком. По ней даже не сказать, что ее такие вещи интересовали, а оказалось вот как. Забавно.

— Не переживайте, тестирование не бесконечно, — улыбнулась и приободрила. — И вам удастся исполнить свою мечту.

И по данным выпуск обещается на лето...

— «Добро пожаловать в Мир Online!»

Вылезло окошко перед взором, украшенное переплетением цветов и нитей из золота и серебра. Лиричная и спокойная музыка разлилась отовсюду. Я усмехнулась и привычно кивнула, приветствуя.

— Добро пожаловать в игру! Вы находитесь на сервере закрытого тестирования. Статус данного сервера — RPPvP[1]. Доступных уровней — 40. Открытых локаций — 10. Доступны фракции — все. Расы — все. Классы — все, кроме легендарных. Профессии — все, кроме легендарных. Групповые подземелья — до 40 уровня. Одна арена с 30 уровня. Две боевых зоны... — продолжал вещать женский приятный, но механически голос.

Я поморщилась и мысленно отмахнулась, обрывая ее монолог. И следом оказалась в белом пространстве, а напротив зависло огромное зеркало, перед которым стояла я в настоящем образе в каких-то лохмотьях. Угу, генерация персонажа. Кто там у нас...

По умолчанию выбралась Вольная Орда, и показался список доступных рас: дикие эльфы, орки, гоблины, людское кочевье и зверлинги. Я примерила шкурку каждого и вздохнула. Брат бегал

с последними и звал к ним, ибо все знакомые, да и гильдия есть с небольшим замком и землями, только его принадлежность к компании раскрывать нельзя, не за чем народу знать, что он помощник Гейм Мастера. Мне же на готовое идти не хотелось, поскольку после окончания закрытого теста будет вайп[2] и все по новой придется начать. Толку нет.

Я выбрала орка и пригляделась. Хм. Выходило неплохо, если брать настоящую внешность за основу. Не так страшно, как Коля описывал. Я еще попереключала настройки, пригляделась к каждой расе, заодно сохраняя скриншоты для Анны Алексеевны. И все-таки остановилась на орке. У них и расовые абилки[3] весьма полезные — мастерство к топорам и дробящим, то есть, нося топор или молот, промахнуться тяжело в ближнем бою; «Яростный крик» с кд[4] в 15 минут оглушал противника на две секунды, а за это время можно много чего сделать, например, восстановить ману из банки или отхилиться, а может и вовсе убежать, ибо работало без промаха на высокие уровни, так что от нежеланного ПвП или встречи с мобом[5] можно избавиться; и последнее «Зрение беркута» — повышенная ориентация в пространстве, карты открывались быстрее из-за увеличения радиуса просмотра вперед, да и поиск неприметных сундучков или кладов.

Внешность слегка поправила. Сменила прическу и возраст, остальное оставила как есть. Теперь на меня из зеркала смотрела выразительными карими глазами молодая орчанка с длинными темными волосами, слегка выбритыми на висках и заплетенными в косу. Светло-зеленая кожа, среднее телосложение и невысокий рост. По три золотых сережек на остроконечных ушах, от остального пирсинга отказалась, хотя серьга в носу смотрелась весьма забавно.

Следующим вылез список с общими классами для Орды и по расе. Воин, стрелок, чародей, разбойник, музыкант, друид и шаман. Ага, у орков минус друид, уже мигающий серым, неактивным, цветом, ибо этот класс только для эльфов и зверлингов, зато усиленный воин и шаман. Ну, что. Стандарт шаман. Опять окошко с описанием класса, его специализациями, путями развития и легендаркой, помеченной алым шрифтом. Повелитель Стихий, Повелитель Духов и Повелитель Снов. Я мысленно попускала слюни на возможности класса, которые разработчики еще не открыли. Орк шаман вообще герой серьезный, если верить отзывам игроков. И лечит, и больно бьет, и неплохо потанчит, если танк упал. Но опять же, зависит от специализации. Я пока сама не решила, чего хочу, но такой универсальный класс явно для меня.

И вот на меня смотрела безымянная орчанка в шмотках для новичка, без плюсов, в виде серой рубахи и таких же бридж, и с дубинкой на поясе. И главное оптимистичная улыбка до ушей с выглядывающими из-под губ кончиками нижних резцов, и говорящая «мы всех убьем, а если не убьем, так побьем или покалечим». Больно симпатичной на лицо вышла девушка у меня, но главное, что не такая смазливая, и сохранившая суровость орков в чуть грубоватом телосложении.

— Вы уверены с выбором расы и класса? — после того, как я закончила настройки, поинтересовался все тот же женский голос.

— Да, — сухо ответила. И кто из нас еще ИИ?..

— Желаете выбрать имя из генератора или используете свое?

По правилам игрок не мог использовать составные или бранные имена. Запрещались так же цифры и отличные от букв символы. Ролеплей, все-таки. Нарушителей система не пропускала и предлагала имена из базы, но если все-таки удавалось обмануть систему, то бравые

модераторы принудительно меняли имя.

— Свое, — я кивнула, и в появившейся панельке с сенсорной клавиатурой ввела имя — «Архай».

Справа от зеркала появилась еще одна доска с характеристиками. Я быстро пробежалась по ней взглядом и улыбнулась. Первый столбик общий:

Имя: Архай

Звание: Ученица

Фамилия/род: —

Клан: —

Гильдия: —

Фракция: Вольная Орда

Раса: Орк

Класс: Шаманка

Специализация: —

Возраст: 20

Язык: Оркский, общий (фракционный)

Профессии: —

И второй с цифрами:

Уровень: 1

Опыт: 0/50

Жизнь: 100

Мана: 250

Выносливость: 10

Сила: 10

Ловкость: 10

Интеллект: 25

И еще кучу дополнительных навыков, которые зависели от профессий и специализации. Они стояли на нуле, что немного печалило, придется поднатужиться, чтобы найти и открыть их. Основные характеристики раскидывались автоматом, тут уже косяк разработчиков, что мир основывается на ролеплее, а основные характеристики расставлял ИИ с учетом класса и специальности. Конечно, это безумно облегчало жизнь, но в тоже время и ограничивало сам процесс игры. Возможно, это исправят после официального выхода. Но видно, что за одно очко интеллекта или выносливости давали десять пунктов маны или жизни. Для меня же важными статками[6] до десятого уровня были именно выносливость и интеллект, а потом, после специализации, уже будет капать на дух для хила[7], ловкость для милишника[8], интеллект для кастера[9] или сила для танка[10].

Что еще нравилось в задумке, все игроки появлялись в разных точках начальной локации, учитывая его роль, класс и просто рандом[11]. А так же фазовость некоторых квестов[12], чтобы не было накладок с некоторыми неписями[13].

Все. Игра началась...

— И долго ты еще собралась спать? — ворчливо раздалось сверху, и я резко открыла глаза, садясь.

Я находилась в теплой уютной юрте, в которой царил полумрак, и освещал почти погасший очаг в центре единственной комнаты. У него сидела старая орчанка, что-то варя в металлической кастрюльке.

— Ты не забыла, что сегодня шаман будет проводить твое посвящение? — она оставила кастрюлю и повернулась. Серые густые брови нависали над черными глазами, седые волосы выбивались из тугой косы, а накидка на плечах уже давно покрылась дырами и потеряла былой яркий цвет. Я пригляделась к НПСу. Старая Каршер, бабушка Архай.

О, как.

— Не забыла, — поднялась с лежака.

— Тогда поспеши. Он не любит, когда опаздывают, — кивнула старуха и вернулась к похлебке.
— И не забудь сумку. Я положила туда еды и воды.

А у меня прогудело голосовое оповещение:

Дневник заданий обновлен!

Вы приняли основное классовое задание: Посвящение!

Вам следует найти шамана Регхара. Если не знаете дорогу, то спросите у селян.

Вы получили сумку на 10 мест.

Вы получили 5 спелых яблок (восстанавливает 53 ед. жизни в течение 3 секунд).

Вы получили 2 бутылки с чистой водой (восстанавливает 60 ед. маны в течение 3 секунд).

— До свидания, бабушка, — бросила я старухе, подхватила коричневую сумку, перекинув через плечо, и выскочила из юрты, пропахшей полынью.

Да, детализация на уровне. И запахи, и реальные ощущения. Интересно, а боль тоже реальна? А то брат об этом как-то загадочно умолчал.

Я присмотрелась перед собой, нет никаких иконок, подозрительных кнопочек или висящий интерфейс. Реальность, хоть и виртуальная. В жизни же не увидишь перед собой всякие подсказки или панельки с заклинаниями и действиями, так и тут. Экспериментаторы, где же мне теперь все искать?..

Мимо проходили орки в легкой броне и с оружием. Пробегали дети, гонящиеся за кожаным мячом или же животным, поднимая за собой пыль. Проходил не спеша скот, который гнала старая орчиха к месту выпаса за воротами. Юрты расставлены хаотично, не прижимаясь друг к другу боками, но в центре аула стоял большой деревянный дом, больше напоминающий крепость или башню в три этажа. Смела предположить, что там и находятся все главные. Окружал деревню невысокий частокол, за которым виднелись высокие желтые холмы, где угадывались белые барашки и кони.

Ну, прямо в Среднюю Азию попала, разве что внешность прохожих стала другой. И если учесть, что юрты — дома кочевого народа, то местонахождение этого племени временно, сезонно, после чего население поднимется и направится к следующей ставке. А башня с частоколом служила маяком, как для путешественников, так и для клана, чтобы устроиться в безопасности, не боясь ночных нападений на жилища и скот.

Я сделала шаг вперед, и снова на краю сознания раздалось оповещение:

Это ваш первый вход. Желаете пройти обучение?

Пришлось задуматься, ведь брат предупреждал об этом. Там, если сделать пару несложных заданий, то могут дать мешок с ценными вещами. Часто ненужные, но порой попадались редкие и уникальные, как не боевые питомцы, броня классовая, или яйца с маунтами[14], с которыми потом придется нянчиться. Не использовать такой шанс — грех, хоть и вайпнут потом сервер, и обидно будет потерять выпавшую плюшку.

Но, да ладно. Я согласно кивнула, и в меня тут же врезалась маленькая девочка, словно взявшись из ниоткуда. Орчанка подняла на меня зареванное лицо и всхлипнула.

— Архай! Мой Нико пропал! Помоги мне найти его! Шмыг, — заголосила девочка. — Последний раз я его видела у выхода из аула, а мама не разрешает мне покидать границу деревни.

— Хорошо, — кивнула я и погладила ее по голове, взлохматив два косых черных хвоста.

Дневник заданий обновлен!

Получено задание: Помогите бедной Рори!

Чтобы открыть дневник заданий, откройте сумку и найдите книгу.

Опять голосовая подсказка. Как же их отключить? А то интерфейс не выглядывает, а голос откуда-то идет. Мигом хлопнула себя по лбу, вспомнив, что говорил Коля. Все настройки запрятаны в браслет, который есть у каждого героя. Этот браслет и вызывает окошко с выходом из игры, или прочими настройками в виде уменьшения режима реальности или отключением советов. Я тут же оглядела руки и нашла на левом запястье тонкий металлический браслет, который невозможно снять. Коснувшись, на нем загорелись три мини-иконки — треугольник, круг и крестик. Поднесла браслет к лицу и нажала на крестик — выпрыгнуло окошко с выходом. Треугольник — отношения реальности, которая стояла на максимум, с рейтингом 21+. Круг — счетчики с временем в реальности и подсказки. Отлично. Будем знать.

Вернемся к сумке. Я направилась к выходу из селения и вынула книжку в коричневой потертой обложке. На первой странице ровным почерком написаны мои характеристики в два столбика. Следующая страница заполнена счетчиками по профессиям, стоящими на нуле. Хм. У орков бонус к свежеванию и травничеству, на 1% шанс больше травы собрать или чего полезного с животного в виде органов или шкурок с мясом. Из этого выходит, что лучше брать фармацевта, клепать зелья и эликсиры.

Следующая закладка посвящена достижениям, коих не имелось. Они тут считались большой редкостью, ведь чтобы получить ачивку, надо вывернуться наизнанку, выполняя особые указания. Насколько мне известно, только двадцать семь человек могли похвастаться ими за все збт. Это действительно выдающиеся игроки, которые совершили невозможное.

Четвертой был бестиарий. Пятой — задания. Дальше еще шли закладки, но я пока остановилась на этой. А то там заметила репутацию, историю, персонажи. И как все в книге уместится на хай левле[15]?..

В этом разделе меня уже ждали две исписанных странички, видимо, магическим образом, ибо сама не писала, логично, что записывает система, а для ролеплея объяснение — магический журнал.

Так. А вот и задание с Рори.

«Следует спросить у стражника на выходе из деревни о щенке девочки. Он мог его видеть».

Хорошо, спросим.

Я подошла к огромному орку, в металлической броне и с шипастыми наплечниками. Он в готовности держал двуручный топор, смотря вдаль, словно с того склона должны спуститься

десятки врагов, и воин обязан дать отпор. Вид никак не вызывал желания контактировать, но надо.

— Извините, — обратилась к громиле.

Он хмуро повернулся, прищурился и тут же широко улыбнулся, выставив выглядывающие из-под губ клыки.

— Архай! Добрый день. Ты еще не на посвящении? Не боишься опоздать?

— Да вот Рори встретила, она потеряла Нико, — пожала плечами, отмечая, что я известна в этом ауле, значит, система настроила всех неписей дружелюбно ко мне. — И, ты не видел Регхара?

Ну, а что? В задании указывалось спросить любого встречного о его местоположении.

— Старый шаман в своей юрте на северном краю деревни. Я видел, как он зашел туда несколько минут назад, — легко ответил воин. Я пригляделась к бледной зеленой полоске над его головой — Боард. — А щенка Рори не видел. Только вот недавно тень мелькнула тут, вот и высматриваю, кто бы это мог быть, чтобы не пустить в стойбище. Большая часть воинов сейчас в лагере у Портала, а мы, молодежь, вот остались следить за деревней, так что жизни детей и стариков на нашей совести, и опасность допустить нельзя. Граг считает, что тень принадлежит виверне. Это животное за теми холмами гнездо устроила, Граг вот только что ушел туда, на охоту. Она уже часть овец перетаскала к себе, по его словам, и пастух устал говорить о ее поимке. Но сама видишь, я тут один стою. Помочь не могу, разве что подсказать...

Задание обновлено: Посвящение.

Задание обновлено: Помогите бедной Рори!

— Хорошо, я отправлюсь за ним. Спасибо, — спешно бросив взгляд на все еще раскрытую книгу, я пошла на юг, куда указал страж. Орк кивнул и пожелал удачи в охоте.

В дневнике говорилось о гнезде виверны на высоком сухом дереве к югу от выхода из деревни, и молодом охотнике, который отправился поймать ее. Мне же следовало помочь и все еще отыскать щенка. Ну, и где тут обучающее задание?..

Спустя десять минут ходьбы под жарким солнцем по высокой желтой и зеленой траве, которая почти до пояса доставала и забиралась под тонкую одежду, щекоча или порой колясь, я забралась на холм и увидела внизу высокое и толстое сухое дерево, без единого листочка, разрубленное пополам почти до самых корней, а в центре находилось гнездо, приличных таких размеров, два орка точно уместились бы в нем и без тесноты и неудобств играли в карты, запивая все это дело пивом. Вокруг в творческом беспорядке и для антуража разбросаны выбеленные кости несчастных жертв. Я разглядела три белых яйца в гнезде и свернувшегося в клубок серого волчонка. На ветке над гнездом спала виверна, укрывшись кожистыми крыльями. Сама вся песочного цвета с коричневыми пятнами на шкуре, на земле легко сольется с местностью. Длинные остроконечные уши с кисточками, как у каракалов, которые плотно прижаты к буйной гриве, и необычный скорпионий хвост с жалом свисал с ветки. Прямо помесь льва, скорпиона и летучей мыши. Только не мантикора, а виверна. Разница

между ними хоть и незначительна, но есть. Хотя я назвала бы это животное «химерой».

А бонус-то в действии, с такого-то расстояния все разглядеть не каждый смог бы. Особенно уровень зверюги — 20. Что-то я тут не понимаю. Обучающий квест с такой зверюгой. Я ведь до сих пор первого уровня.

— Эй! Пригнись, а то учует, — раздался со спины хриплый голос, а я вздрогнула и обернулась.

Из невидимости вышел Граг, тот самый охотник. НПС-то 19 уровня. Орк весь укутанный в кожаную броню, а лицо скрывалось под капюшоном и лицевой маской. За спиной арбалет, а на поясе два топора. Сам он присел в траве, слегка сливаясь с ней, позади него лежал здоровый серый волк.

— Ты сюда пришла за щенком, да? — обернулся орк, а я кивнула, тоже присев в траве, которая принялась колоть кожу и попадать в лицо пушистыми цветочками и соцветиями.

— Ага.

— Нам придется работать вместе, — серьезно произнес Граг. — Я отвлеку на себя эту зверюгу, а ты хватай Нико и беги в деревню. Идет?

Задание обновлено: Помогите бедной Рори!

— А тебе помощь не нужна? — косо глянула на него.

А чего? Может, еще какой бонус перепадет.

— Хех, — усмехнулся орк. — Ты еще даже посвящение не прошла, шаманка. Какая от тебя помощь? С этой виверной я и сам справлюсь.

Я сунула дневник в сумку, который до сих пор держала под мышкой, и попыталась там что-нибудь еще найти. Еда, вода, дневник и книга заклинаний. Вытащила ее и по закладке открыла страницу с общими заклинаниями. Ага, и все серые. Для использования необходимы тотемы или куклы духов. М-да. Захлопнула и убрала назад, вздохнув. Действительно, тут помочь орку не могу, так что, если и будет лут[16] с моба, мне его не видать.

— Ну, давай, — Граг протянул руку для рукопожатия. — Пошли?

Я в ответ пожала, и мигом выскочило голосовое сообщение:

Вы находитесь в группе с охотником Грагом!

Разделение добычи — групповое!

Чтобы создать группу, нажмите руку компаньону, и вы автоматически окажетесь в группе!

Хо-хо! И никаких тебе окошек перед глазами. Только как вот собирать рейд? Пока лидер всем руки пожмет это сколько же времени пройдет... И какое групповое разделение добычи, когда рядом НПС? Ладно. Сама ведь хотела ролеплей...

Охотник, скрываясь в высокой траве, двинулся вперед, к дереву. Огромный волк продолжал лежать на месте, видимо команды еще не было. Я тоже, пригнувшись, пошла в траве. И тут пришло оповещение:

Уровень маскировки поднялся до 1! Поздравляем!

Ага, ходи, пригнувшись в траве, рядом с мобами и нпсами и качай маскировку до капа[17]. Но это умение полезное, особенно для начальных уровней.

Я проверила реальное время — всего два часа дня, а зашла час назад. Думаю, успею разобраться с обучающим квестом, прежде чем родители придут с работы, и ужин приготовить. А потом еще на закрытом форуме тестеров отчет писать...

Ну, вернемся к нашим вивернам.

Охотник подошел к максимальной дистанции для выстрела, поднялся в полный рост и достал заряженный зеленым болтом арбалет. Я сама встала наизготовку в сторону гнезда. Раздался выстрел, за спиной рык волка, который в два прыжка преодолел расстояние до дерева и вцепился зубами в крыло виверны. Сама полульвица спустилась с ветки и направилась к охотнику, но после переключилась на волка, который громко рыкнул и долбанул лапой по кошачьей морде. Болт задел шкуру животного, оставив алый след на спине.

Я обошла по дуге дерущихся и сунулась в гнездо. Волчонок, подскочивший на драку, радостно затыкал и прыгнул мне на шею, активно облизывая лицо. Я потрепала его по холке и хотела уже слезать, как взгляд зацепил одно из яиц. «Яйцо виверны. 1 уровень». Из трех имеющихся, только одно активно для поднятия. Я перегнулась через высокую колючую оградку из веток, травы и прочего мусора, и подхватила тяжелое белое яйцо, размером со страусиное.

Бестиарий обновлен!

Задание обновлено: Помогите бедной Рори!

Затолкала яйцо в сумку, благо еще пять мест осталось, несмотря на то, что предмет-то не легкий, вес в сумке никак не ощущался, словно пустая. Посмотрела на сражающегося Грага с виверной, которая, несмотря на побитый и окровавленный вид, бодро гоняла орка по полянке, а волк бегал за ней, периодически кусая за зад, ядовитое жало направлено же совсем в другую сторону, на все того же охотника. Подранные крылья волочились по вытоптанной поляне, пачкаясь в пыли и крошках. Бедняга орк не мог стрелять с близкого расстояния, а здоровья, что у него, что у животного, скатилось к 30%.

Мимо этого я пройти не смогла. И что, что первого уровня, так смерть тут не страшна.

Подумаешь, посижу на кладбище минут десять, а потом пойду искать свой трупик в виде духа и еще столько же сидеть в городе, ибо с проклятием далеко не уйдешь. Зато все вещи при мне останутся, ведь в збт разработчики еще не до конца проработали систему со смертью. Все решали, как лучше будет.

Я ворвалась в эти догонялки и использовала «Яростный крик», естественно, закричав. Виверна замерла на месте, лихорадочно крутя головой. Охотник отбежал в сторону, выпил зелье, восстанавливая здоровье до 60%, волк с удобством принялся раздирать спину контуженой зверюге. Три зачарованных выстрела подряд от орка, и замешательство слетело с виверны, которая, не взирая на удары, переключила все агро[18] на меня. Я растерянн застыла с волчонком на руках, ибо сделать больше ничего не могла, а у животного оставалось здоровья самая малость. Крылатая побитая зверюга добежать не успела и рухнула у ног. Орк опустил арбалет и захохотал, волк подключился к нему, радостно виляя хвостом.

Бедная виверна, превратившаяся после смерти в подушку для болтов. Веселый Граг принялся вытаскивать с туши болты, половину из которых сохранили приличный вид, а я с сожалением вздохнула. Лута не было. Хотя мне и яйцо жирно, но думала, что, кроме серых непродаваемых ошметков с животного, что-нибудь интересное выпадет, в виде редких ингредиентов для профы.

Орк закончил с собирательством и подошел, похлопав по плечу.

— Спасибо за помощь! Без тебя бы не справился!

Выполнено дополнительное задание: Охотник.

Получено опыта: 25 очков.

Получено репутации: 25 очков с охотником Грагом. Текущий статус: Дружелюбие.

Я прыснула от смеха. Забавно делать личную репутацию с персонажем.

— Держи этот топор. Мой счастливый! Не раз шкуру спасал на охоте, — Граг протянул оружие, которое я приняла одной рукой, кивнув, и оглядела.

Получен предмет: Счастливый топор!

Счастливый топор: одноручное

Урон: 5-8

Бонусы: +1 выносливость +1 интеллект

Дополнительный бонус: можно использовать вместо ножа для снятия шкуры.

Не плохо... Обучающее задание вылилось в такое. Не зря брат советовал, и зря народ по глупости его пропускал. Только какой он «счастливый», если охотник с арбалетом бился, а в ближнем бою профан? Ладно. Мне этого не понять.

Тут же нацепила на место дубинки, которую спрятала в сумку.

— Я возвращаюсь в селение с добычей. Ты пойдешь со мной или останешься здесь? — спросил охотник, смотря на распластавшуюся тушу виверны, которую охранял седой волк.

— Я, пожалуй, отправлюсь с тобой, — еще раз кивнула и перехватила удобней тяжелого щенка, который не мог усидеть на месте, что-то вынюхивая в воздухе или тыкаясь носом мне в шею.

Орк обрадовано подошел к виверне, поводил над ней руками, и она тут же пропала. Видимо, засунул в сумку. Волк поднялся с места, и мы все вернулись в лагерь.

Рори встречала нас у ворот. Щенок, заведя девочку, выпрыгнул из рук и помчался к ней, облизываться. Граг остался со стражником, а девочка потащила меня за руку к юрте ее семьи.

— Подожди, — попросила она и скрылась за пологом вместе со щенком.

Спустя минуту девочка появилась с мешочком в руке, который сунула мне под нос.

— Спасибо, — с широкой улыбкой поблагодарила она.

Оп!

Обучающее задание выполнено!

Получено опыта: 30 очков.

Получен предмет: Мешок новичка.

Получен 2 уровень! Поздравляем!

Ваши характеристики автоматически распределились. Характеристики будут автоматически распределяться, пока вы не выберете специализацию. Специализации будут доступны на 10 уровне!

— И тебе спасибо, — поблагодарила девочку и огляделась по сторонам, ища место, где можно разобрать мешочек и проглядеть дневник.

Хм. Что там сказали про характеристики? Все-таки решили исправить и с 10 уровня дать игрокам самим решать, куда очки распределять?.. Молодцы. Только вот информацию по этому поводу на сайте исправить не исправили.

В паре шагов находилась лавочка, на которую я приземлилась и сверилась с реальным временем. Ну, еще полчаса есть. До главного задания, скорее всего, не успею, разве что ночью, вместо сна пойду играть.

Да, тут забавная система игры во сне, поэтому по врачам за справками и гоняли, проверяя

людей у психологов, неврологов, нейрологов и прочих. Надел обруч и браслет, лег в постель и уснул, а вместо сна играешь, пока мозг отдыхает. Хорошо эту систему сделали, что игроки постоянно онлайн будут. Только вот за все время, что я тут, ни одного персонажа не встретила, видимо, фазовость обучающего задания прятала меня от глаз других игроков. А мировой чат закрыт до пятого уровня.

Так. И что тут у нас?

Я раскрыла мешок и вытащила ромбовидный лиловый камушек, вмещающийся в ладонь.

«Кристалл общения» — позволяет отправлять личные сообщения игрокам. Для использования — возьмите в руку, выберите чат из предложенного или произнесите игровое имя персонажа, после соединения — общайтесь!

Хо-хо, местный мобильник! Надо будет поймать брата, он упоминал свой ник, как и я говорила, какое имя персонажу возьму. А такую вот штуку можно раздобыть двумя способами — либо купить у продавца в столице — Западной Бастион, столица фракции; либо выполнить задание у мага при выходе из начальной локации. И вот оказывается, что еще с этого задания можно получить.

Следующим оказался кусок расшитой бледно-зеленой ткани с застежкой в виде сцепившихся морд волков.

Волчий расшитый плащ

Броня: 15

Бонус: +1 выносливости

Мило.

Я пригляделась к узорам на спине из желтых и зеленых слегка переливающихся ниток, и тут выскочило сообщение:

Уровень оценки поднялся до 1! Поздравляем!

Оп! Я еще раз пересмотрела статьи и обнаружила дополнительный бонус — +50 к мане.

Итого дневник подсказывает:

Уровень 2

Опыт: 5/150

Жизнь: 140

Мана: 330

Выносливость: 14

Сила: 11

Ловкость: 11

Интеллект: 28

Дух: 17

Перевернула обновленные странички и остановилась на бестиарии. Короткое описание об ужасной виверне, которая была убита Грагом и мной. И вот заметка о яйце.

«Яйцо виверны. Персональный предмет. 1 уровень.

Через семь дней из него вылупится маленькая виверна! Поздравляем!»

Гласил журнал. Видимо, через неделю произойдет новая запись, где меня снова поздравят с приобретением питомца. Полистала закладки дальше, остановилась на статусах заданий, где мне гордо сообщили, что обучающее задание успешно пройдено, и я получила в награду плащ и кристалл общения. Активным оставалось задание с посвящением, которым уже займусь ночью. Очень символично, ведь ночь — время тайн.

Еще одна закладка с описанием встреченных мной НПС. Бабушка, Рори, страж и охотник. Каждому выделили по странице, где находилась маленькая биография, статус в поселении и мое отношение с ними. Бабушка находилась в родственниках, и как оказалось, она у меня единственный близкий орк-родственник. О, как.

С Рори мы находились в дружественных отношениях, как и со стражем и охотником. Личную репутацию можно качать с помощью системы подарков или диалогов со специальными заданиями. Муторное это дело и ролеплей сомнительный, но порой, чтобы выбить какую полезную вещь и не на такое пойдешь. Лучше лишний раз подарками завалить НПСа, чем месяцами из боссов шмот выбивать.

Остальные закладки оставались серыми, не активными, ибо пусты.

Захлопнув дневник, я вернула его в сумку и надела плащ, который укутывал все тело, жаль, что капюшона нет.

А теперь можно и лог аут[19].

[1] Ролевая игра и игрок против игрока

[2] Удаление, стирание старых данных

[3] Способности, заклинания

[4] Откат

[5] Монстр

[6] Характеристики

[7] Лекарь

[8] Боец ближнего боя

[9] Боец дальнего боя

[10] Боец в защите

[11] Случайность

[12] Задания

[13] Не игровые персонажи

[14] Ездовые животные

[15] Высший уровень

[16] Предметы

[17] Максимальный уровень

[18] Агрессию (угрозу)

[19] Выход

<http://tl.rulate.ru/book/5007/89978>