

— И еще, я забыл спросить, а как насчет расы моего персонажа? Поскольку нам пришлось пропустить настройку персонажа, у меня не было возможности выбрать что-нибудь...

Услышав вопрос Честера, Фортуна кивает головой в знак понимания и отвечает.

— Это ты узнаешь со временем, но пока можешь не волноваться, у тебя будет высокое "сродство" к магии, так что проблем не возникнет.

С задумчивым видом Честер обдумывает слова Фортуны, решив подумать об этом позже.

Выдохнув, Фортуна переходит к следующему шагу.

— Итак, следующее - имя вашего персонажа. О! Для справки, ваше имя было изменено на Аврору.

Услышав откровение Фортуны, Честер обхватил голову руками.

— Я не знаю, радоваться ли мне тому, что вы, боги, так хорошо подготовились, или быть в полном смятении...

Глядя на жалкую фигуру Честера, Фортуна пытается поднять его настроение, говоря тоном, содержащим намек на волнение.

— Тебе станет легче, если я скажу, что сама выбрала тебе имя?!

— Нет. Не станет. Просто то, что у меня такое имя, как Аврора, еще раз подчеркивает все происходящее.

С немного разочарованным видом, что она не получила комплимент за свои усилия, она возвращает их обоих к теме.

— Итак, вы останетесь с тем же именем для своего персонажа или с каким-то другим?

Вернув свои мысли к заданной теме, Честер подпер кулаком подбородок, глубоко задумавшись. Через минуту он наконец отвечает.

— Небольшое изменение поможет на время скрыть мою личность в реальной жизни, поэтому я выберу другое имя для игры.

Ненадолго погрузившись в раздумья, Честер вспоминает женских персонажей, которых он создавал в предыдущих ММО, и ищет подходящее имя.

— В одной из предыдущих игр у меня был женский персонаж Валькирия, которую я назвал Астария... давайте остановимся на этом.

Кивнув в знак одобрения выбора Честера, Фортуна снова щелкает пальцами, и все иконки классов исчезают.

— Итак, несколько моментов, которые вы должны знать, прежде чем отправиться в путь. Во-первых, вы застрянете в игре на 5 дней, пока ваше тело и душа будут модифицироваться.

Скрестив руки, Фортуна продолжает, ее серьезная аура наконец-то кажется Честеру весьма внушительной.

— Как я уже говорила, тебе не нужно беспокоиться о своей жизни вне игры, все уже решено за тебя, единственное, что тебе нужно будет сделать, это взять под контроль свою семью и ее активы.

Вздохнув, Честер с досадой отвечает.

— В третий раз... Я должен получить награду.

подавив смех, Фортуна подавляет свою вспышку и заканчивает свой напутственный совет.

— Тебе также следует быть осторожным в течение следующих трех месяцев, ты поймешь почему, когда вернешься.

Сказав это с подмигиванием, она кладет руки на бедра.

— Ну, я ухожу, так что наслаждайтесь своим вторым шансом! О, и время здесь было приостановлено для вас, так что вам не нужно беспокоиться о том, что вы начнете поздно.

— Ты могла бы сказать это раньше! — восклицает Честер, досадуя на то, что мог бы потратить больше времени на то, чтобы разобраться с этими американскими горками эмоций и событий, меняющих жизнь, прежде чем мчаться по миру СО.

Взмахнув крыльями, Фортуна начинает подниматься.

— Да пребудет с тобой благословение Фортуны.

С этими напутственными словами зрение Честера снова становится черным.

Пережив еще один короткий период невесомости, Честер открывает глаза. Он обнаруживает,

что стоит посреди большой средневековой деревни, состоящей из множества деревянных срубов. Вокруг грубой деревянной стены, которую Честер видит вдалеке, растут деревья. Оглядевшись вокруг, он видит нескольких жителей деревни, которые занимаются своими повседневными делами: один мужчина средних лет рубит дрова, а другой, постарше, сидит на бочке за своим рыночным прилавком и курит трубку.

Ностальгическое чувство нахлынуло на Честера, вместе с легким спотыканием.

Недоумевая, почему он потерял равновесие, Честер смотрит вниз и видит свою, теперь уже свою, грудь. Из его груди выступают два бугорка. Увидев это, он теряет сознание. Раньше он мог немного отстраниться от реальности своего положения, но теперь, когда он полностью прочувствовал все, реальность стала реальностью, и избежать ее не так-то просто.

Пробормотав сладким, мелодичным голосом с оттенком грусти, Астария выражает соболезнования своему погибшему товарищу.

— Это была честь для меня, младший брат. Пусть ты хорошо отдохнешь.

Тяжело вздохнув в знак покорности, что стало обычным делом с тех пор, как она вошла в игру, она смотрит на уведомления, появившиеся в ее поле зрения на синем экране с белой рамкой.

[Поздравляем, вы получили - Благословение удачи - стат удачи увеличен на 500]

Увидев это, на губах Астарины появилась красивая улыбка. Статуса удачи в СО было невероятно трудно поднять. Кроме трудно производимых зелий, дающих временное и незначительное увеличение удачи, несколько очков удачи можно получить за получение титулов, награды за квесты и ношение невероятно редкого снаряжения.

Астария, удовлетворенно кивнув с лучезарной улыбкой, перешла к следующему уведомлению.

[Поздравляем, вы получили титул ~Первый бессмертный воин~]

[Описание титула: вы первый игрок, вошедший в Caelus Online. Награда: Кусочек торта]

Увидев уведомление, Астария сначала спросила себя, как она стала первым игроком, вошедшим в игру, а затем поняла, что все ее время, потраченное на настройку персонажа, было сделано в течение нескольких секунд в реальном времени. Однако, увидев описание титула, она пытается не дать своему глазу дернуться от возмущения.

Титулы бывают двух типов: стандартные титулы, которые присваиваются игрокам за достижение определенных успехов, доступных большинству, если не всем игрокам, и уникальные титулы, которые присваиваются игрокам, как правило, за то, что они первыми достигли чего-то или завершили то, что не под силу большинству игроков. Уникальные титулы,

такие как "Первый игрок", обычно дают небольшие награды, например, несколько очков статистики или полезный предмет, например, зелье здоровья, однако Астария никогда не видела в качестве награды что-то настолько бесполезное, как "кусок торта".

Отмахнувшись от других уведомлений, которые приветствовали ее в СО и предлагали начать обучение, Астария открыла свой инвентарь, где увидела комплект снаряжения новичка вместе с другими бонусами издание "Предтеча". Щелкнув по тарту, она читает описание.

[Кусок торта из пекарни "Кошачья лапа" в столице Калесианской империи]

Прочитав описание, Астария, хотя и осталась в недоумении, на самом деле осталась довольна наградой. Хотя это была не совсем полезная награда, кроме утоления голода, в пекарне "Кошачья лапа" производят лучшие кондитерские изделия в игре. Ранее она уже посещала пекарню, когда была в столице Империи, но больше туда не ходила из-за больших очередей игроков и NPC, которые всегда преследовали пекарню на пороге.

Утолив любопытство, Астария огляделась вокруг, пытаясь найти место, где можно присесть и разобраться с информацией о персонаже и инвентаре.

Заметив грубую скамью, сделанную из бревна, верхняя поверхность которого была срезана, чтобы получилось плоское сиденье, она направилась к ней. Заметив ее присутствие, некоторые NPC смотрят в ее сторону, их взгляды притягивает ее необычайно красивая фигура.

Услышав несколько вздохов благоговения, Астария оглядывается вокруг и ловит реакцию некоторых жителей деревни. Внутренне вздохнув, она старается не обращать внимания и сосредотачивается на равновесии, пытаясь привыкнуть к своему новому телу при ходьбе и не упасть лицом вперед на грунтовую дорогу.

Благополучно добравшись до скамейки, она садится и открывает свою страницу статуса персонажа.

-----

[Астария]

Класс: Маг - Lv: 0 - 0%

Раса: ???

Пол: Женский

Возраст: 20

-----

HP: 150

MP: 200

Усталость: 0%

Голод: 0%

-----

Очки умений: 10 - 0%

Очки атрибутов: 10

-----

[Атрибуты]

VIT: 15

STA: 10

DEF: 10

STR: 10

AGI: 20

DEX: 10

INT: 20

WIS: 20

-----

[Экипировка]

Обычная рубашка

Нет информации

Обычные брюки

Нет информации

Ношенные кожаные сапоги

Нет информации

-----

Харизма: 10

Удача: 550

-----

Карма: 100 000

-----

[Навыки]

Посох 1 уровень

Короткий меч Lv 1

Магическая стрела LV 1

-----

[Титулы]

~Первый бессмертный воин~

-----

Если посмотреть на ее статистику, то все выглядело так, как она и ожидала. Во-первых, у разных рас все базовые показатели равны 10 с небольшим отклонением в 20 очков, которые были распределены в зависимости от особенностей расы. Например, эльф начнет с 16 пунктов в DEX и 17 в INT и WIS, а остальные будут равны 10, в то время как гном будет иметь 16 пунктов в DEF и 17 в VIT и STR, а остальные будут равны 10.

Подумав о том, что у нее было 35 дополнительных очков, а не только 20, стало ясно, что тело, созданное богами, имеет какие-то врожденные преимущества или это из-за ее неизвестной расы.

— Хм... такое преимущество должно появиться только через несколько недель.

Единственный способ в первые 3 месяца получить дополнительные очки статов, помимо повышения уровня и общих заданий, - это получение уникальных титулов или выполнение уникальных заданий. Каждый уникальный титул, дающий очки статов, трудно получить, а уникальные квесты трудно найти. Таким образом, чтобы получить 15 дополнительных очков статов, нужно было получить 5-7 титулов или квестов.

Маловероятно, что Астария получит еще какие-либо преимущества до наступления Великого переворота, так как игра по своей сути сбалансирована, и основные преимущества дает более высокий уровень, использование лучшего снаряжения и мастерство.

Вспомнив свои показатели, она осталась довольна. INT или Интеллект увеличивает запас маны Астарины на 10 за каждое добавленное очко, а WIS или Мудрость увеличивает урон, силу и дальность действия заклинаний. Как маг, WIS и INT - ее основные показатели, так что 20 очков для них уже было невероятным началом.

Дополнительный AGI или ловкость поможет Астарины при использовании посоха и меча в ближнем бою, а дополнительный VIT или жизненная сила даст ей немного больше свободы в том, насколько безрассудной она может быть во время боя, поскольку она может получить больше урона, прежде чем умереть.

<http://tl.rulate.ru/book/91182/2941649>