

Открыв редактор создания нового персонажа, пришлось зависнуть уже на первой странице. Раса. Казалось бы, что может быть проще? Но как бы не так. Ведь прямо сейчас мне предстоит создать существо, что уже совсем скоро отправится со мной в новый мир...да, позднее я планировал сотворить ещё как минимум парочку НИПов, но сейчас...а, чёрт с ним. Бросаю внимательный взгляд на застывших рядом горничных и наконец принимаю решение.

[Демон]

Так, едем дальше. Рост...хм, ну тут куда проще. Из пяти оставшихся плеяд четыре имеют достаточный рост, чтобы назвать их высокими. Стоящая последней Сизу выделялась довольно сильно, а потому...так, ну, пусть тоже будет мне примерно по подбородок.

[Средний]

Теперь нужно выбрать классы. Благо, что это мне посчастливилось продумать заранее...так, ага, сюда и сюда...вот!

[Демон - 15 уровень]

[Душегубка - 15 уровень]

[Монах - 10]

[Ки-мастер - 10 уровень]

[Шеф-повар - 1 уровень]

Всё, пятьдесят одно очко улетело, как будто и не было. Наконец-то пришло время по-настоящему важных вещей – выбор внешности!

Здесь повозиться пришлось изрядно. Несмотря на то, что в гильдии Аинз Оал Гоун были буквально сотни различных пресетов, поз и заранее купленных в донат-шопе аксессуаров, мне тоже пришлось кое на что потратиться. Однако, финальный результат определённо того стоил.

Сохранив последние настройки, отхожу на пару шагов назад и с нескрываемым удовольствием разглядываю творение собственных рук.

Аккуратные белые рожки, в отличие от той же Альбедо растущие вверх, а не вокруг головы. Немного бледная кожа, большие красные глаза, завязанные в хвост длинные серебристые волосы. И тонкий стреловидный хвост, растущий откуда-то из места в районе копчика.

Настоящий демон, каким она собственно и являлась, облачённая в строгий чёрный костюм и поддетую под него красную рубашку. Белые перчатки на руках, аккуратный чёрный галстук на шее и брошь на лацкане (район левой груди). Так же на голове моей ещё не названной «дочери» покоился небольшой ободок с шипами, как бы дополняя её милые рожки и визуально увеличивая их количество.

Кстати о дочери, пора бы заняться её описанием. Еще раз пристально обвожу своё творение взглядом и убедившись, что что-то менять руки очевидно не чешутся, вновь открывая панель настроек.

- Воу, а ты постарался на славу! – голос Момонги раздался откуда-то сзади.

Да блин, он то тут что вообще забыл? Повернувшись, вижу, что лич телепортировался сюда при помощи кольца и уже внимательно изучает моё творение. А ну, глаза прочь. Моё!

- Да, времени ушло порядочно. – не показывая раздражения возвращаюсь к окну настроек. – Осталось только прописать её личность и лор...так, чур не подглядывать!

- Конечно, конечно. – судя по едва заметно изменившемуся голосу, лидер гильдии очевидно смутился. – Только помни, что все плеяды – сёстры...ой, а что это за брошь?! Я такую ещё не видел... - сказал же, глаза прочь! А этот ещё и руки тянет!

- Отыскал в донат магазине. – пожимаю плечами и приступаю неспешно заполнять доступные поля информации о моей «дочке». – Если не ошибаюсь, предметы и аксессуары, эксклюзивно для демонических рас, кажется это символ какого-то дьявольского рода...вуаля, закончил!

[Имя:]

Люцифер;

[Описание:]

Она является демонессой, которая занимает титул второго вице-капитана Плеяд, одну из командных ролей Гробницы Назарик.

Она гордится своей позицией и уверенно противостоит своим противникам, без промедления превращая их кровь в уксусную кислоту.

Её способности вполне подходят роли вице-капитана. Высокая, как для плеяды, боевая мощь, а также выдающиеся лидерские и командные качества.

Любит: красное полусладкое, свежие блинчики и своего папочку;

Ещё раз пробежавшись глазами по тексту, я быстро нажал «сохранить» и закрыл панель. Всё, пока будет так. Пусть коротко и без излишних подробностей, но их всегда можно добавить позже. А теперь обратно, в реальный мир, чтобы успеть на работу мне нужно выйти из дома уже через пару минут!

Жизнь, если её вообще можно так назвать, на работе, возвращение домой и снова работа, пусть куда более приятная и состоящая из так называемых «приключений» на просторах игрового мира Игдрассиль. Время, кстати не менее бессердечная сука, чем гравитация, вот куда же ты спешишь?

Дни бежали за днями, недели за неделями. А мне бежать было некуда, оставалось только качаться. О каком-либо удовольствии от игры разговоров уже даже не шло. Игдрассиль умирал, игроков становилось всё меньше. Многие, весьма выгодные по опыту активности переставали быть доступны, собрать пати в какой-нибудь серьёзный данж и вовсе было задачей уровня миссия невыполнима. Нет, конечно Момонга всё ещё мне помогал, благо, что после того, как оставшиеся члены гильдии вовсе перестали появляться в игре, времени у него было достаточно много. Однако полноценно заменить мне постоянную пати или попросту живые сервера он очевидно не мог. Ладно, жаловаться можно вечно, тем более, что дело это весьма лёгкое и во многом успокаивающее. Однако, что там по достижениям?

Ну, мне всё же удалось пересечь границу в девяносто уровней и прямо сейчас мой персонаж, под тремя свитками на опыт, крошил бесконечно появляющихся вокруг врагов в небольшом, созданном особым предметом данже. Дело это крайне «увлекательное», но выбирать особо не приходилось, к тому же, поговаривали, что в таких данжах особым везунчикам выпадали Мировые предметы...хм, учитывая, что мне приходится торчать здесь уже неделю, да ещё и практически безвылазно...нет, везучестью тут пока и не пахнет, похоже всё моё везение ушло на то, чтобы не стать попаданцем в какой-нибудь вархамер. Ну, как говорится, и на том спасибо.

Ах да, что такое Мировые предметы? И почему о их выпадении ходят лишь слухи?

Охохо, Мировые предметы или же Предметы Мирового Класса, были одной из тех вещей, за которую игру обожали ролевики и искренне ненавидели обычные мморг-шеры. По сути, это были самые обычные читы, но только добавленные в игру легально и не требующие за своё получение ничего, кроме конечно везения. Например, существовал Мировой предмет, носящий название «Лонгин» и позволял он, ни много ни мало, а удалить игрового персонажа другого игрока. Да, не убить, именно удалить из самой игры, причём без возможности восстановления. Ограничением была возможность лишь единоразового использования, после чего этот Мировой предмет пропадал и его необходимо было искать заново.

Единственной же защитой от этого, да и всех других Мировых предметов, было обладание другим Мировым предметом. «Читеры» не могли повлиять на других «читеров», зато на полностью незащищенных игроков, да сколько угодно! Забавная в общем система.

В гильдии Аинз Оал Гоун было целых одиннадцать мировых предметов. Большая их часть находилась в закрытой сокровищнице и никогда её не покидала, так что лично мне было известно лишь о нескольких:

Алчность и Щедрость – единственный мировой предмет, который мне удалось подержать в руках. Обладает способностью поглощать очки опыта, а также хранить их для последующего использования в любой момент, когда того пожелает пользователь.

Картина природы и нации – позволяет пользователю изолировать часть пространства в реальном времени. Назначение – запечатать цель в закрытом пространстве и не дать ей сбежать. Картина меняет нарисованный пейзаж с реальным миром, а реальный мир переводит в нарисованный пейзаж.

Гиннунгагап – может быть использован для уничтожения больших территорий. Это самый мощный мировой предмет для уничтожения физических объектов, но он не очень полезен против одиночных целей. Он слабее специализированного предмета божественного класса. Тем не менее он по-прежнему силен, поскольку не может быть поврежден или уничтожен.

Престол королей – тот самый «золотой стул», в тронном зале. Специализированный мировой предмет, для гильдейских баз и убежищ. Наделяет всё строение полной неуязвимостью для магии слежки и наблюдения, а также предоставляет сидящему на троне пользователю многочисленные бафы.

Еще в сокровищнице находились:

Грааль Гигея;

Миллиард Клинков;

Гьяллархорн;

Основатель;

Душа монаха;

Иссохшее семя Мирового Древа;

Их эффекты и даруемые способности были мне не известны, как и силы последнего гильдейского Мирового предмета – той самой красной сферы, что Момонга таскал в своём животе.

Свой личный мировой предмет я выбить уже и не надеялся, но говоря откровенно не сильно то и переживал по данному поводу. В случае необходимости я мог экипировать любой из десяти мировых предметов, хранящихся в сокровищнице гильдии, как делал это совсем недавно, когда мы вместе с Момонгой набивали опыт внутрь Алчность и Щедрость...

.

P.S. Любая ваша активность - комментарии, лайки и оценки мотивируют писать больше и чаще)

Не забывайте

<http://tl.rulate.ru/book/96832/2536858>