

Я влюбилась
в ИИ,
который должен был
удержать меня
в игре

Мargarita Кирова

Маргарита Кирова
Я влюбилась в ИИ,
который должен был
удержать меня в игре

<https://litres.ru/73949408>

SelfPub; 2026

Аннотация

Карина хотела просто сбежать от предательства – и вошла в Aetheria Online.

Редкий класс Мага Эха казался ошибкой: без чужой магии она почти беспомощна. Но стоит врагу ударить первым – Kael возвращает боль обратно.

Игра обещала спасение. Но...

Содержание

ГЛАВА 1. 23:47	4
ГЛАВА 2. Создание персонажа	15
ГЛАВА 3. Аркенхолл	29
Конец ознакомительного фрагмента.	30

Маргарита Кирова

Я влюбилась в ИИ, который должен был удержать меня в игре

ГЛАВА 1. 23:47

Я открываю дверь в 23:47, и замок узнаёт меня раньше, чем я успеваю приложить пальцы к панели.

В прихожей темно. Тёплая подсветка вдоль пола включается мягкой полосой, отражается в матовом стекле шкафа, цепляет носки моих ботинок. Я стою секунду, прислушиваясь к квартире и думаю, что завтра надо перенастроить датчик у входа. Он опять зажигает неестественно жёлтый свет. В проекте я бы за такое ругала подрядчика, а дома терплю уже вторую неделю.

Сумка давит на плечо. В ней планшет, образцы тканей для Громова, термос с кофе и пачка бумажных салфеток, которые я взяла в офисе клиента по привычке. Встреча сорвалась через девять минут после моего приезда. Громов прислал извинение, пообещал бонус к оплате и исчез из сети. Я три минуты смотрела на уведомление, потом заказала бес-

пилотник, потому что надземное метро перегрузилось после аварии на соседней ветке. В беспилотнике я смотрела вниз, на мокрые магнитные трассы, и думала о завтраке.

Странная мысль для почти полуночи. Завтрак. Омлет, если Артём не доел яйца. Или просто кофе и тост.

На правом краю зрения ещё висит рабочее уведомление: «АрхиТек / проект Громов / финальная итерация концепции ожидается до пятницы, 18:00». Я мысленно отодвигаю его в сторону. Интерфейс чип-линка слушается без задержки. Маленькая победа техники над раздражением.

В квартире пахнет нашим обычным вечером: тёплым пластиком голографических панелей, кофе из кухонной машины, средством для пола с зелёной этикеткой. Я сама выбрала это средство, потому что оно пахло не лимоном, как почти всё, а мокрой травой. Артём тогда сказал, что это «челесчур натурально для квартиры на восемнадцатом этаже». Я ответила, что натуральность в 2070 году стоит дороже искусственности, и он засмеялся.

Я снимаю куртку.

И слышу смех.

Женский. Глухой, короткий, оборвавшийся в середине, как будто человек смеялся в подушку или в чужое плечо.

Сначала мозг честно ищет объяснение. Видеовызов. Ролик. Соседи сверху, хотя звукоизоляция у нас такая, что можно устроить маленький пожар и узнать об этом только от системы безопасности. Потом я вижу полоску света под

дверью спальни.

Свет в спальне.

Артём дома.

Я стою в прихожей с курткой в руке и думаю о панели над кроватью. Имитация кирпичной кладки, тёплая, очень мягкая. Я сама делала её настройки три месяца назад, когда Артём сказал, что хочет «что-нибудь как в старых лофтах, но без пыли». Я смеялась тогда. Пыль он ненавидел почти так же сильно, как разговоры о том, почему всё чаще задерживается на работе.

За дверью кто-то шевелится. Опять голос. Ниже, тихо. Артём.

Я подхожу к спальне и открываю дверь.

Он на кровати. Она тоже.

У неё тёмные волосы, собранные неаккуратно, один носок на ноге, второй валяется у моей стороны кровати. На столике стоит мой стакан с водой. Я цепляюсь взглядом именно за него — за маленькую трещину у края, из-за которой Артём давно просил стакан выбросить.

Он смотрит на меня, потом на открытую дверь. Кровь уходит с лица рывками.

— Карина.

Я закрываю дверь.

В прихожей всё так же горит неправильный жёлтый свет. Куртка всё ещё у меня в руке. Я надеваю её обратно, но промахиваюсь рукавом, поправляю, застёгиваю молнию до под-

бородка. Сумку я не ставила, она всё ещё на плече. Это удобно. Ничего не надо искать.

За дверью спальни начинается движение. Шёпот, глухой удар, кажется, кто-то задевает тумбочку.

Я выхожу.

Умный замок щёлкает за спиной, вежливо и тихо.

В лифте меня догоняет первый вызов через чип-линк. Значок вспыхивает у правого края зрения: Артём. Красный контур, потому что приоритетный контакт. Его имя висит прямо поверх отражения моего лица в металлической стенке лифта.

Я отклоняю.

Второй вызов приходит через семь секунд.

Отклоняю.

Третий — когда лифт проходит двенадцатый этаж. На этот раз вместе с текстом: «Пожалуйста, подожди».

Перевожу взгляд на слово «пожалуйста» и думаю, что оно выглядит неуместно маленьким для того, что только что случилось.

Отклоняю.

На улице воздух холодный и мокрый. Март уже сделал вид, что зима закончилась, но Москва ему не поверила. Снега почти нет, только серые рыхлые островки у бордюров, похожие на грязную пену. Над комплексом «Сириус» идут беспилотники, ровными цепочками, их навигационные огни отражаются в окнах восемнадцатого этажа. Где-то наверху в

одной из квартир люди смотрят фильм. В другой ругаются. В третьей кто-то спит лицом к стене и не знает, как ему по-везло.

Я иду без цели.

Первые два квартала я думаю только о том, что ботинки натирают. Купила месяц назад, всё никак не разносила. Потом о том, что в сумке кофе. Потом о том, что в квартире остались мои книги. Бумажные, настоящие, редкие. Артём всегда говорил, что они занимают место. Я говорила, что это и есть их работа.

Мне двадцать девять. Я была уверена, что к этому возрасту уже понимаешь, что делать, когда привычная жизнь разваливается. Оказалось — нет.

На третьем квартале я понимаю, что не плачу.

Это кажется странным. В романах люди плачут сразу или кричат, или бьют посуду, или говорят фразы, которые потом можно цитировать с горечью. Я не делаю ничего. Я просто иду, пока не нахожу крохотный сквер между двумя корпусами. Три дерева, скамейка, автомат с горячими напитками, неработающий уже, кажется, год. Сажусь.

Достаю термос. Кофе холодный.

Я пью его маленькими глотками и смотрю на чужие окна.

В левом углу зрения интерфейс предлагает «режим эмоциональной стабилизации». Чип-линк умеет определять резкие изменения пульса, дыхания, гормонального фона. Формально это медицинская функция. Практически — навязчи-

вый сосед, который подсовывает дыхательную гимнастику, когда ты только что увидела любовницу в своей постели.

Я отключаю подсказку.

Через минуту включается системное предупреждение: «Рекомендуется связаться с доверенным контактом».

Доверенный контакт — Маша.

Я замечаю её имя, вспыхнувшее серым. Маша сейчас, вероятно, в редакции или в баре рядом с редакцией, что для неё почти одно и то же. Она возьмёт трубку. Она приедет. Она скажет что-нибудь злое про Артёма, потом заставит меня есть, потом будет сидеть рядом, пока я не начну плакать.

Я не звоню.

Пока не могу впустить в это другого человека.

Злость у меня всегда запаздывает. Сначала я молчу и собираю факты, потом начинает жечь под рёбрами. Сейчас нет даже этого. Только пустота и шорох шин беспилотного такси на соседней улице.

Самый страшный вопрос оказывается не «почему он это сделал».

Самый страшный — почему я не удивилась.

Где-то внутри, в том месте, где я обычно держу неудобные мысли, уже лежал готовый ответ. Задержки. Чересчур быстрые объяснения. Телефон экраном вниз. Его «я устал» в те вечера, когда он приходил неправдоподобно бодрым для усталости. Случайная женская заколка на полке в ванной, которую он называл моей, хотя я такие не ношу.

Я видела. Просто не смотрела.

Скамейка холодная. Через джинсы тянет сыростью. На соседнем дереве висит рекламный дрон размером с голубя, выключенный на ночь. Его корпус немного перекошен, одна линза заклеена прозрачной лентой. Наверное, обслуживающая компания забыла заменить. Или решила, что и так сойдёт.

Мне нравится эта мысль: даже в городе, где интерфейсы вживлены в череп, кто-то всё ещё чинит рекламу прозрачной лентой.

Потом прямо в воздухе раскрывается другая реклама.

Проекторы на фонарных столбах включаются одновременно. Сначала тонкая золотая линия, потом круг, потом огромная арка, за которой появляется другой мир: горы, небо без смога, город с башнями над заливом. Дракон пролетает так низко, что крылом почти задевает спинку скамейки. Рекламные ролики теперь умеют подстраиваться под поле зрения, и от них невозможно отвернуться, если только не закрыть глаза.

АETHERIA ONLINE.

ДРУГОЙ МИР.

НАСТОЯЩИЕ ОЩУЩЕНИЯ.

ДЕВЯТЬ ДНЕЙ ОТКРЫТОГО МИРА.

ВЫ ЕЩЁ НЕ ВНУТРИ?

Буквы светятся перед глазами.

Видела эту рекламу в ленте. Коллеги обсуждали запуск.

Кто-то уже взял отпуск ради первых недель, кто-то писал, что NEXUS опять захватит рынок, кто-то жаловался на цену подписки. Я пролистывала. Нейроигры всегда казались мне красивой ловушкой для людей, которым некуда возвращаться.

Я сижу на холодной скамейке с термосом в руках и понимаю, что формулировка была не такой уж глупой.

Открываю магазин через чип-линк. Интерфейс вспыхивает прямо поверх мокрой дорожки. Система узнаёт рекламу и предлагает страницу игры первой строкой.

Aetheria Online.

Разработчик: NEXUS Entertainment.

Тип: MMORPG полного сенсорного погружения.

Тариф: базовая подписка — 3 500 рублей в месяц.

Стартовый пакет входит в стоимость.

Рейтинг погружения: 9,8.

Возраст: 18+.

Требуется капсула полного сенсорного доступа или сертифицированный нейрохостел.

Ниже — мелкие юридические предупреждения. «Игра использует адаптивные сценарии взаимодействия». «Пользователь соглашается на обработку нейросенсорных данных». «При полном погружении возможна временная дезориентация после выхода». «Рекомендуется соблюдать лимиты игровых сессий».

Я листаю быстрее, чем человек, который утверждал, что

всегда читает договоры.

На слове «адаптивные» взгляд задерживается на долю секунды. Потом я листаю дальше. Тогда это кажется обычным пунктом пользовательского соглашения.

Ничего не вспыхивает.

Я нажимаю «купить».

Палец не дрожит. Собственно, пальца там нет, только мысленный жест, но система всё равно рисует красивую кнопку, чтобы мозгу было привычнее.

Скачивание начинается автоматически. В правом нижнем углу зрения появляется прогресс-бар. Один процент. Два. Три.

Дополнительное окно:

«Для создания профиля полного погружения требуется разрешение на анализ нейросенсорной реакции. Данные используются для настройки комфорта, безопасности и персонализации игрового опыта».

Две кнопки: «Разрешить» и «Ограниченный режим».

Ограниченный режим подсвечен серым: «часть функций будет недоступна».

Я нажимаю «Разрешить».

Почему? Холодно, я вымотана, а после спальни с полоской света под дверью «персонализация» звучит безобидно.

Система благодарит.

Я допиваю кофе.

В квартиру не возвращаюсь.

Нейрохостел находится через два квартала, в полуподвале жилого комплекса. Вывеска мигает синим: «Чистые капсулы. Почасовая оплата. Игровые тарифы». За стойкой сидит парень лет двадцати, с сонным лицом и зелёными волосами, подсвеченными изнутри косметическим имплантом. Он даже не спрашивает, во что я собираюсь играть. Просто сверяет подписку через общий интерфейс и кивает.

— Первая ночь?

Я не сразу понимаю, что он о нейроигре.

— Да.

— Не ешьте тяжёлое после выхода. Воду поставьте рядом. Если начнётся тошнота — кнопка справа внутри капсулы, не пытайтесь вставать сразу. И не ставьте полную сенсорику на максимум в первые два часа.

Он говорит это устало, как человек, повторивший одну и ту же фразу тысячу раз. На стойке у него стоит кружка с отколотой ручкой. Он этого, кажется, не замечает.

— Часто плохо становится? — спрашиваю я.

— Тем, кто думает, что умнее инструкции.

— Поняла.

— Никто не понимает.

Он выдаёт мне комнату 12В.

Комната маленькая. Кровать, которой никто не пользуется, панель управления светом, капсула в углу. Белая, гладкая, похожая на медицинский саркофаг. На стене висит список правил: не есть в капсуле, не подключать сторонние

модификаторы, не отключать медицинский мониторинг, не превышать рекомендованные восемь часов непрерывного погружения.

Под списком кто-то нацарапал: «Рекомендации для слабых».

Я ставлю сумку на пол. Достāju телефон, хотя он мне почти не нужен с чип-линком. Просто держу в руке.

От Артёма двадцать два сообщения.

Я не читаю.

Загрузка заканчивается в 01:23.

Капсула открывается тихо, с влажным вздохом системы охлаждения. Внутри пахнет пластиком и дезинфекцией. Я ложусь, устраиваю голову на подголовнике. Стенки смыкаются. Над лицом загорается мягкий свет.

«Aetheria Online запрашивает полный сенсорный доступ. Подтвердить?»

Я закрываю глаза.

Подтверждаю.

Последнее, что я слышу в Москве, — тихий шум вентиляции и собственное дыхание.

Потом город исчезает.

ГЛАВА 2. Создание персонажа

Сначала я падаю.

Это длится ровно секунду, но тело успевает поверить. Желудок уходит куда-то вверх, пальцы вцепляются в воздух, которого нет. Я пытаюсь вдохнуть и не понимаю, где рот.

Потом всё появляется сразу.

Запах.

Первым приходит запах. Свежий, влажный, зелёный. Трава после дождя. Земля. Что-то цветочное, тонкое, почти резкое. В Москве воздух давно не пахнет ничем сам по себе. Его фильтруют, чистят, насыщают, балансируют. Он правильный и пустой. Здесь он лезет в грудь без спроса.

Я открываю глаза.

Небо нарочито синее.

Первую секунду я решаю, что система переборщила с насыщенностью. Дизайнерская ошибка. Потом облако проходит над солнцем, тень ложится на камень под моими ногами, и я забываю придирааться. У облака есть глубина, серые складки и яркий край, который меняется вместе со светом.

Я стою на круглой платформе из светлого камня. Платформа висит над пустотой. Внизу — мир.

Горы. Леса. Река, сверкающая между холмами. Далеко на горизонте город, башни, залив. Колокол где-то снизу бьёт один раз, и звук доходит с запозданием.

Я поднимаю руки.

Они не мои.

Пальцы длиннее, кожа светлее, ногти чистые и гладкие, без заусенца на большом пальце, который я два дня назад задела ножницами. Я сгибаю ладонь. Она слушается. Кожа тянется. Сухожилия двигаются под ней.

— Ладно, — говорю я вслух.

Голос тоже не мой. Ниже, спокойнее. Или я просто хочу так думать.

Передо мной раскрывается полупрозрачная ткань света; буквы держатся на ней, как вырезанные из воздуха.

«Добро пожаловать в Aetheria Online.

Пожалуйста, создайте вашего персонажа».

— Уже почти создала, — говорю я, глядя на чужие руки.

Система не отвечает. И слава богу. Разговорчивые интерфейсы я ненавижу. Они всегда делают вид, что понимают человека, хотя просто перебирают заранее заготовленные ветки.

Первое окно — базовая калибровка.

«Уровень сенсорики: 75% рекомендуется для первого входа.

Текущий уровень: 75%.

Изменить?»

Я оставляю.

«Фильтр боли: адаптивный.

Максимальная интенсивность болевого сигнала: 18%.

Изменить?»

Цифра застывает перед глазами. Восемнадцать процентов звучит мало, но человек, придумавший проценты боли, явно никогда не ударялся мизинцем об угол кровати.

Оставляю.

«Режим психологической безопасности: стандартный.

Система будет отслеживать признаки перегрузки и предлагать перерывы.

Изменить?»

Оставляю.

Потом появляются расы.

Люди, эльфы, гномы, орки, зверолоуды, сильфы, нокты, полуэлементали. У каждой — бонусы, ограничения, социальные реакции NPC, стартовые репутации. Я открываю описания, потому что часть меня всё ещё считает себя человеком рациональным.

Люди: без выраженных слабостей, бонус к обучению профессиям, +5% к репутации у человеческих фракций.

Эльфы: бонус к точности и восприятию магии, штраф к тяжёлой броне.

Гномы: устойчивость, ремесленные бонусы, низкая скорость.

Нокты: бонус к скрытности, штраф к световой магии.

Сильфы: мобильность, повышенная чувствительность к контролю.

Я выбираю человека. Сегодня с меня довольно чужого и

странного; пусть хотя бы раса будет знакомой.

«Раса: человек.

Бонус: адаптивность.

+1 свободное очко характеристики каждые 5 уровней.

Скрытый параметр: высокая совместимость с редкими классами».

Скрытый параметр перестаёт быть скрытым в момент отображения. Интерфейсы иногда смешные.

Появляются силуэты классов.

Девять фигур становятся полукругом передо мной. У каждой своё оружие, своя стойка, свой свет. Под ногами всплывают названия.

Воин-страж.

Лучник-тень.

Огненный маг.

Целитель света.

Монах ветра.

Алхимик.

Призыватель.

Техно-рыцарь.

И ещё один силуэт в самом конце, почти прозрачный.

Я подхожу к первому.

Воин-страж входит в меня тяжестью. Плечи будто расширяются, позвоночник становится крепче, ноги врастают в камень. В руке появляется щит. Большой, надёжный, с царапинами по краю. Мне сразу понятно, как им пользоваться:

закрыть других, принять удар, удержать линию.

«Воин-страж.

Роль: танк / защитник.

Сложность: низкая.

Первые навыки:

— Удар щитом;

— Провокация;

— Стойка защиты.

Рекомендуется новичкам».

Надёжно.

Скучно.

Я выхожу из класса и перехожу к следующему.

Лучник-тень почти нравится. Тело становится лёгким, дыхание — тихим, взгляд сам ищет крышу, выступ, расстояние до ближайшей тени. Мир словно отодвигается на шаг, давая место для наблюдения. Можно не быть в центре. Можно видеть всё сбоку.

«Лучник-тень.

Роль: дальний урон / разведка.

Сложность: средняя.

Первые навыки:

— Прицельный выстрел;

— Шаг в тень;

— Метка слабости».

Не совсем.

Огненный маг даёт жар в ладонях. Красивый, очевидный,

нарочито громкий.

«Огненный маг.

Роль: магический урон.

Сложность: низкая.

Первые навыки:

— Огненная стрела;

— Вспышка;

— Тлеющий щит».

Целитель света — тепло, от которого хочется кому-нибудь поверить. Я сразу выхожу. Монах ветра крутит равновесие так, что я чуть не делаю шаг в пустоту. Алхимик показывает сотни связей между веществами, запахами, цветами реагентов. Призыватель шепчет чужими голосами где-то за спиной. Техно-рыцарь странно смешивает металл и магию, и это, наверное, интересно, но не сегодня.

В конце остаётся почти прозрачный силуэт.

«Редкий класс.

Доступность: 0,7% новых персонажей.

Рекомендуется опытным игрокам.

Подтвердить просмотр?»

Я нажимаю.

Открывается описание — длинное, почти предупреждающее. Таблицы, проценты, предупреждения, условия роста, зависимость навыков от реакций противников. Я читаю первую строку.

«Маг Эха не создаёт силу — он возвращает её».

Этого достаточно.

Я всё же заставляю себя читать дальше.

«Маг Эха.

Роль: адаптивная магическая поддержка / контрудар / контроль.

Сложность: экстремальная.

Базовый принцип: класс не генерирует атакующие заклинания самостоятельно. Основной ресурс формируется через перехват, анализ и преобразование внешнего магического воздействия.

Преимущества:

- высокая эффективность против магических противников;
- возможность отражения и трансформации заклинаний;
- рост силы зависит от навыка игрока, а не просто от уровня.

Недостатки:

- низкая эффективность против физических противников;
- отсутствие стабильной базовой атаки на ранних уровнях;
- высокая когнитивная нагрузка;
- повышенный риск отдачи при ошибке перехвата.

Рекомендуемые характеристики:

Восприятие, Интеллект, Реакция, Контроль».

Система показывает предупреждение отдельно, красным:

«Внимание. На первых уровнях Маг Эха значительно слабее большинства классов в одиночном PvE. Выбор класса необратим до 20 уровня. Подтвердить?»

Смешно. Всё важное у меня сегодня необратимо.

Подтверждаю.

Класс входит в меня без вспышки.

Сначала ничего не происходит. Потом мир становится слышнее — точнее. Ветер над платформой делится на слои: один проходит по камню, второй цепляет край одежды, третий несёт издалека запах воды. Мои собственные движения оставляют тонкие серебристые следы, почти не видимые, но осязаемые кожей.

Я поворачиваю голову, и серебристый след движения ещё долю секунды висит в воздухе.

На платформе появляется наставник.

Пожилой эльф в сером балахоне, с лицом человека, который давно устал от чужих ошибок. Его взгляд скользит по значку класса над моей головой, потом возвращается к лицу. Эльф вздыхает.

— Большинство новичков не выбирают Мага Эха.

— Большинство новичков до описания этого класса даже не доходят.

Он моргает. Система дала ему достаточно свободы для пауз, и эта пауза почти смешная.

— На старте будете слабее почти любого ровесника. Хотите выжить — придётся учить чужие механики быстрее, чем

они учат ваши.

— Это предупреждение или попытка отговорить?

— И то и другое. Я не заинтересован в вашей быстрой смерти.

— Окей.

— Вы всё ещё можете выбрать другой класс.

— Нет.

— Почему?

Хороший вопрос. Неприятный.

Под платформой ждёт мир: горы, леса, город, река. Я опускаю взгляд на свои чужие руки с тонкими серебристыми следами.

— Потому что я устала от людей, которые забирают и не получают обратно.

Наставник молчит. Потом кивает. Возможно, это просто стандартная анимация. Возможно, нет. Игра чересчур хорошо делает вид, что разница важна.

Открывается настройка характеристик.

«Стартовые параметры:

Сила: 5

Ловкость: 6

Выносливость: 6

Интеллект: 8

Восприятие: 9

Реакция: 7

Контроль: 8

Свободные очки: 5»

Система предлагает автоматическое распределение: +2 Восприятие, +2 Контроль, +1 Реакция.

Я открываю описание.

Восприятие влияет на способность различать структуру заклинаний, скрытые ловушки, намерения враждебной магии.

Контроль снижает отдачу при перехвате и повышает время удержания чужой энергии.

Реакция влияет на скорость начала перехвата.

Интеллект отвечает за сложность трансформации и количество активных связей.

Я добавляю: +2 Восприятие, +1 Контроль, +1 Реакция, +1 Интеллект.

Система не спорит.

«Итоговые параметры:

Сила: 5

Ловкость: 6

Выносливость: 6

Интеллект: 9

Восприятие: 11

Реакция: 8

Контроль: 9»

Потом внешность.

Система предлагает оставить параметры реального тела с лёгкой адаптацией. На световой панели появляется мой об-

раз: средний рост, тёмно-русые волосы до плеч, карие глаза, привычка слегка сутулиться, когда не хочу занимать лишнее место. До боли знакомо. К этому лицу привязано больше, чем хочется помнить.

Я меняю рост. Делаю персонажа выше. Волосы — короткие, платиновые, почти белые. Глаза — серебристые, без янтаря. Лицо острее, спокойнее. Не красивее, пожалуй. Просто другое.

Доспех выбираю лёгкий, тёмный, цвета ночного неба. Покрой идёт тонкие руны, мерцают, когда я двигаюсь. Система предлагает увеличить грудь. Я отключаю автоматические рекомендации внешности.

— Спасибо, справлюсь.

Наставник делает вид, что не слышит.

Имя оказывается сложнее.

Я стою на платформе и перебираю варианты. Всё звучит либо как ник подростка, либо как название дешёвого энергетика. Через пять минут я вспоминаю детство. Мы с Машей тогда придумывали имена для персонажей, которых никогда не собирались писать. У неё были принцессы с мечами, у меня — девочки, которые жили в башнях и почему-то всегда сбегали через окно. Одну звали Kael. Я не помню, откуда взялось это имя. Просто понравилось.

Ввожу.

«Имя доступно.»

Персонаж создан.

Кael, человек, Маг Эха, уровень 1».

Открывается лист персонажа.

Имя: Kael

Раса: человек

Класс: Маг Эха

Сервер: Запад-3

Уровень: 1

Опыт: 0 / 100

Здоровье: 110 / 110

Мана: 90 / 90

Фокус Эха: 0 / 100

Сила: 5

Ловкость: 6

Выносливость: 6

Интеллект: 9

Восприятие: 11

Реакция: 8

Контроль: 9

Базовые навыки:

1. Слушание Эха, пассивное

Позволяет воспринимать структуру враждебных заклинаний и магических эффектов.

2. *Отражение Эха, активное, ур. 1*

Попытка перехватить направленное магическое воздействие и вернуть его источнику или выбранной цели.

Требование: наличие внешнего магического воздействия.

Риск: отдача при ошибке перехвата.

3. Владение посохом, пассивное

Базовое владение посохом. Урон снижен на 40% из-за неподходящей классовой специализации.

Система добавляет ещё одну строку:

«Скрытые параметры будут открываться по мере развития персонажа».

— Очень успокаивает, — говорю я.

Наставник подходит ближе.

— Последний совет, Kael.

— Сейчас скажете, что мне стоит сменить класс?

— Нет. Если вы останетесь с этим выбором, вам придётся сначала проигрывать. Много.

— Я умею.

Он задерживает взгляд чуть дольше, чем требует программа обучения.

— Тогда слушайте.

— Что?

— Всё.

Платформа дрожит.

Камень под ногами начинает опускаться. Облака расходятся, город внизу становится ближе. Ветер бьёт в лицо, одежда хлопает по ногам. Я хватаюсь за край интерфейса, хотя это глупо — он не удержит.

Перед тем как платформа начинает опускаться, интерфейс на мгновение дёргается. Не зависает — именно дёрга-

ется, словно поверх одного окна пытаются открыть другое и тут же передумывают.

На краю зрения успевает вспыхнуть строка:

«*Legacy compatibility: обнаружена*».

— Что ещё за legacy? — спрашиваю я.

Наставник смотрит мимо меня.

— Повторите вопрос.

Строка уже исчезла. В журнале её нет.

Я несколько секунд ищу по меню, потом сдаюсь. Первый вход, редкий класс, слишком много новых слоёв интерфейса. Наверняка какой-нибудь внутренний тег, который забыли спрятать.

Платформа идёт вниз. Ветер бьёт в лицо. Аркенхолл растёт под ногами — крыши, улицы, залив, люди размером с точки.

Я падаю в игру.

И впервые за несколько часов не думаю об Артёме.

ГЛАВА 3. Аркенхолл

Я появляюсь посреди улицы и сразу кому-то мешаю.

— Эй, серебряная, сдвинься!

В плечо врзается парень в кожаной куртке с луком за спиной. Он пробегает дальше, почти не оборачиваясь. Над его головой горит имя: «xXBladeFoxXx». Уровень 3. Лучник-тень. В руках у него булка, которую он, кажется, украл у NPC-пекаря, потому что за ним бежит толстый мужчина в фартуке и орёт что-то про стражу.

Я отступаю к стене.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.