

Глава 2

Я вздохнул с огромным облегчением. Вы не представляете, какое это приятное чувство, понимать, что ты выглядишь как минимум прилично. Все ещё слегка пафосно и в чем-то нелепо, но хоть не как огромный дискотечный шар.

И снова, меня спасли особенности игры. В мире Атрейи на высоких уровнях существовало два основных вида экипировки: для боя с окружением (монстрами) и для боя с другими игроками.

Потому, волей-неволей, а приходилось таскать с собой два комплекта. Это и стало моим благословением.

Второй набор экипировки, для охоты на монстров, радовал темно-коричневым дублетом, такого же цвета меховыми наплечниками, плотными перчатками и высокими сапогами, сделанными из чего-то с виду напоминающего кожу. О эпичности и дороговизне этого комплекта говорили разве что металлические сложные узоры, да узорный пояс. Но на фоне предыдущей кольчуги в пол смотрелось это более чем скромно. Честно признаться - у меня просто не было другого. Не успел накопить игровую валюту на второй.

И да, один немаловажный факт - переодеться мне пришлось самому. Никакой смены экипировки щелчком пальцев. Вычеркиваем ещё один шаблон ЛИТРПГ и смещаемся в сторону реальности.

Я не буду рассказывать, с каким трудом мне удалось застегнуть все эти ремни и завязать все завязочки, сколько я их сначала пропустил, а сколько - не понял. Мышь, наверно, икала от смеха, следя за своим новоявленным хозяином.

Зато я с диким удовольствием посчитал кубики у себя на прессе. Вот они, мечта всех баб, от семи до семидесяти! Уже за это хотелось бы пожать руку неведомому благодетелю. Про то, что обнаружилось в штанах, тоже скромно промолчу.

Скажем так: я доволен как... слон. Ну ладно, ладно, все в рамках приличий. Осталось только найти отражающую поверхность - тут я покосился на свой второй комплект экипировки, - и полюбоваться на любовно слеplенный в редакторе персонажа образ.

На самом деле внешность моего аватара была достаточно типичной для этой расы псевдо-ангельских созданий. Белые волосы, туманные серо-голубые глаза. Лицо слегка миловидное, но в то же время не лишённое мужественности, ведь красивый аватар порой может принести свои привилегии. Да и, достигая большого уровня, становясь во главе гильдий и прочее... уже как-то неприлично быть полуметровым лысым шкетом с огромными зелёными усами. Образ качка, как по мне, целителю соответствовал не сильно, вот и вышло то, что вышло.

Как бы то ни было, сейчас я был очень благодарен своему чувству прекрасного и вовремя выполненной корректировке внешности персонажа (да-да, он не всегда был такой симпатяга!).

Переодевшись, усадил мышь на шерстяной наплечник, где та весело зарылась, и задумчиво оглядел окружение.

Назрел вопрос, а, собственно, идти-то куда? Слева лес, справа лес. Спереди и сзади - угадайте что? Правильно, всё тот же лес. Если уточнять, то это лес чем-то похожий на приморскую

тайгу.

Так...

Начнём с малого, где у нас мох? Он должен расти с северной стороны, если мне не изменяет память. Только вот, судя по окружающим деревьям, север у них со всех сторон. Ну или просто - слишком высокая влажность. Где-то рядом должны быть болота или река.

Муравейников в округе я тоже не наблюдаю. Солнце... мало того, что я не знаю сколько сейчас времени, так ещё и густая крона закрывает обзор. Забраться на дерево? За неимением лучшего попробовать можно.

Жаль, что мой опыт древолаза закончился через пару минут:

- Мишки очень любят мёд, ауч! Почему, кто поймёт, ой! В самом деле почему, тч! Мёд так нравится ему.... ять! - выругался я, приземляясь на далеко не такие мягкие кочки, какими они казались на первый взгляд.

Выскочившая из моего воротника мышь начала усиленно что-то пищать, скорее всего, нецензурное.

- Это неправильное дерево и оно делает неправильный мёд, тьфу! - выплюнул я изо рта какой то листик. Лазить в броне по покрытым мхом деревьям оказалось не лучшей идеей. И смысл даже не в том, что она тяжелая, благо это тело действительно оказалось очень выносливым и проворным... просто в какой-то момент одно из железных колец пояса зацепилось за ветку... и мы имеем то, что имеем.

Самое интересное, что упав с такой высоты и сосчитав по дороге все встречные ветки, я не получил никаких серьезных повреждений. Лёгкие царапины и ушибы не в счёт.

- Во всем нужно искать хорошее, да, Мышь? Теперь можно и целительские навыки протестировать, - кивнул головой я, протягивая ладонь. Мышь недоверчиво на меня посмотрела, но быстро вскарабкалась по руке и снова спряталась в меховой воротник.

Мдэ, как то неправильно начинается мой путь избранного. Собственная мышь, и та, не уважает.

Знания о том, как применять нужные заклятия всплыли в голове так же легко, как знание того, что дважды-два - четыре. У умений были красивые и пафосные названия... но я упростил их в своей голове до максимума.

Итак, мы имеем:

1) малое исцеление. В игре оно возвращало, дай то боги, одну десятую жизненной силы. Но кастовалось (применялось) буквально мгновенно и не потребляло маны. А точнее, восстановление этой самой маны на высоких уровнях в ту же секунду покрывало ее расход.

2) среднее исцеление. Оно создавалось на несколько секунд дольше, затраты маны также повышались, но и восстанавливало около четверти полоски жизни.

3) высшее исцеление. Это заклинание требовало сосредоточенности и достаточно времени.

Нельзя отвлекаться и прерываться, ману жрет как не в себя, но и результат очевиден: если пациент ещё жив, то в конце он, в любом случае, будет здоров. Если ты, конечно, успеешь завершить заклинания до собственной смерти или смерти пациента. Что в динамичных сражениях игры частенько не удавалось.

4) воскрешение. Да-да, эта имба тоже присутствует. Но есть одно очень строгое ограничение - только на другое существо и не более пятнадцати минут с момента смерти. Что вполне логично. Ровно через эти самые пятнадцать минут мозг живого существа окончательно распадается, душа улетает и тут уже заканчивается работа целителя и начинается - некроманта. Воскрешение потребляло даже больше высшего исцеления и на время волшбы и последующие несколько минут оставляло меня буквально беспомощным.

5) регенерация. Тоже очень приятная вещь. Не сильно энергоемкая, но недолговечная, ее постоянно надо обновлять. Ну и, при сильных ранах на неё лучше не надеяться. Исцеляет пусть и постоянно, но очень медленно.

6) благословения. Их у меня аж три штуки: на скорость, на силу и на защиту. Действуют около получаса, но есть возможность кинуть их сразу на толпу.

7) снятие проклятий и отравлений. Этот навык говорит сам за себя. Отличная вещь, разве что откат очень долгий.

Из боевого был набор различных ударов посохом. Так сказать, не хочешь лечится - лови палкой по сопатке. Названия ударов также были очень пафосные и красивые, вроде «метеоритного дождя». Но сводились все к одному - оппонент получал усиленный магией удар в разные части тела. Тот же, уже упомянутый мной ранее «дождь», был просто градом ударов сверху.

С другой стороны, назвать мои навыки боя чем-то несущественным, будет вконец не верно. В чем я и убедился, зарядив посохом по ближайшей сосенке, тем самым сделав в ней вмятину сантиметров на пять в глубину. И это один из самых слабых ударов.

Мдэ... если уж целитель с его небольшенькой силой может парой-тройкой движений свалить столетнее дерево, то чего ожидать от того же... гладиатора, к примеру? Или стража. Если это все же мир игры или я не единственный подобный попаданец, то других игроков мне желательно обходить по большой дуге. Во всяком случае, пока мне не доступна «политика партии», а из местных жителей в собеседниках только мышь.

- Малое исцеление, - едва слышно пробормотал я. Выкрикивать навыки, дирижировать или стоять в дурацких позах, как в игре, не требовалось, что очень обрадовало. Царапины на руках заискрились и пропали, так же как и боль в ушибленном копчике.

- Афигеееееть... - протянул я. Нет, я реально был ужасно рад. Сила это конечно, круто, но способность исцелять самого себя в мгновение ока, она в тысячу раз круче. И пусть я не способен крушить лбом скалы и швыряться фаеярболами направо и налево, зато у меня никогда не будет похмелья! Ну, то есть, головной боли и прочих «радостей» жизни обычного человека. Если моя сила способна ещё и болезни исцелять, да жизнь продлевать... Так, стоп. Если мне не изменяет память, моя раса вроде как...бессмертна...

Пы.сы. Если кто-то уже догадался что за игра и хочет сказать, что у этого класса есть ещё море других навыков, то давайте подумаем... а оно нам надо?

<http://tl.rulate.ru/book/72451/1991716>