

--Добро пожаловать в "Трейвал Онлайн".— Прозвучал металлический голос у меня в голове.— Перейти к созданию персонажа?

--Перейти~.— Ответил я на автомате, еще не до конца прейдя в себя.

--Принято. Переход к меню создание персонажа.—

В следующее мгновение передо мной появилось окно, на котором было написаны разные игровые классы. Рассмотрев их все я выбрал тот, который понравился мне больше всего.

Страйкер: Класс, специализирующийся на скорости атаки со средней дистанций, используя как метательное и стрелковое оружие, так и магию.

Бонус класса: Ловкость +25%, Интеллект +25%.

Штраф класса: Мудрость -25%, Выносливость -25%.

Далее после выбора класса меня перебросило в меню выбора ЭК (энергетические каналы) где мне предстал еще один список, но этот список был куда короче всего около 7 пунктов. Но ни у одного из них не было внятного описание, поэтому я выбрал тот у которого название понравилось мне больше всего.

Инфернальные ЭК: Позволяют использовать демоническую энергию.

--Создание персонажа завершено. Запуск игры 10%...23%...35%...

--Так стоп.— Наконец-то мои мозги начали работать, в голове само собой все прояснилось, и всплыли вопросы, которые должны были появиться у меня уже данным давно. Где я? В игре. Откуда-то пришел мне лаконичный ответ и почему то в тот момент этот ответ показался мне вполне логичным и успокоил меня. Что я тут делаю? Флегматично подумал я, без особого желания услышать ответ. Все вопросы, всплывшие у меня в голове всего минуту назад как то в одно мгновение показались мне какими-то мелочными и не значительными.

--53%...76%...98%...100%

После окончания загрузки мое сознание в который раз за сегодня погасла, а когда оно ко мне вернулось я стоял в темном, круглом зале на которого была нарисована пентаграмма, посреди которой я и стоял. Единственным освещением во всем зале было пять тускло горящих свечек расположенных на углах пентаграммы. Мне сразу же стало, как то не по себе я огляделся в поисках двери, которая как нестранно всё-таки присутствовала в зале. Как можно скорее я направился к выходу из этого места, как только я шагнул за дверь то сразу же оказался на поляне среди глухого леса.

--Фуууух~.— Выдохнул я, успокаиваясь и разгоняя туман у себя в голове. Теперь можно и обдумать, что за хрень со мной происходит, а обдумать есть что. Во-первых, что это было за состояние, которое мешало мне нормально соображать? Во-вторых, что за голос раздавался в моей голове? И наконец, где я вашу мать нахожусь?

Но не одна хоть чу-чуть адекватная мысль не хотела лезть мне в голову, поэтому я решил оставить все вопросы на лучшее время, а пока надо было осмотреться. Я стоял посреди леса, дверь через которую я попал сюда негде не было видно, на мне были одеты какие то рваные лохмотья, а за плечами висела старинная, потрёпанная сумка, которую я сразу же принялся осматривать. Внутри была бутылка воды, черствый кусок хлеба и пара ржавых, метательных

ножей. Обычный набор новичка для любой VIAR игры. И сразу мне в голову начали лезть сюжеты фильмов, где группу людей спаивают наркотиками, отвозят на какой-нибудь остров и заставляют сражаться на выживание. Меня аж передернуло от такой мысли, мои ноги начали дрожать и подламываться, я принялся придумывать все возможные опровержения той версии и самая разумная мысль, пришедшая в мою испуганную тушку была связана с тем механическим голосом, который назвал это место игрой.

--Это игра. Игра.— Начал я пытаться убедить сам себя.— А что может быть только в игре? О вспомнил! Статус.

В тот же момент перед моими глазами всплыло голографическое окно с данными персонажа, которое принято тыкать во все современные игры.

Имя: Ларкес

Уровень: 1

Класс: Страйкер

ЭК: Инфернальные

Сила: 10

Ловкость: 12.5

Выносливость: 7.5

Интеллект: 12.5

Мудрость: 7.5

Навыки: Меткость(ур.1), демоническая поступь(ур.1).

--Без сомнений это все-таки игра. Теперь можно и расслабиться.— Откинул я все сомнение на счет места, в котором нахожусь.— Теперь осталось только узнать, как я сюда попал.

Но подумать над этой проблемой мне не дали, позади меня раздался оглушительный звериный вой и я имею сомнение, что мне по силам справиться с обладателям этого “ангельского голоса”. Не долго думая я побежал со всех ног в сторону противоположную той, откуда донесся этот вой и где то через 10 минут этой пробежки я наконец-то выбрался из леса и первое что я увидел, была обычная сельская дорога в стороне, от которой виднелось далекое очертание города. Туда-то я и направился по пути стараясь привести свои мысли в порядок, а то сейчас, то, что творится у меня в голове и свалкой назвать язык не повернется. Идя по дороге, я все удивлялся, если это игра тогда почему все на столько реально выглядит, наши технологий глубокого погружение еще не дошли до такого уровня реализма.

--(Может я попал в фэнтези мир с игровой системой? Как в тех рассказах, которые я читал)— Промелькнула у меня шальная мысль в пользу, которой говорило еще и то что, сколько бы я не пытался, а найти команду для входа в меню у меня так и не получилось. Но это все мечты, а для начала нужно добраться до города о, кстати, а что там у меня за навыки были?

Меткость: Классовый навык увеличивающей меткость владельца и шанс критического попадание.

Демоническая поступь: Особый навык, привязанный к ЭК, позволяет своему владельцу мгновенно перемещаться на короткое расстояние, потребляя вашу ману. Количество потребляемой маны и расстояние определяется мастерством владения навыком.

--Не плохо, очень даже не плохо по крайней мере для начало.— Пробормотал я просмотрев описание своих способностях.

<http://tl.rulate.ru/book/11241/220029>