

Непослушный лучик восходящего солнца пробился в комнату, падая на лицо. Недовольно поморщившись, Вилл перевернулся на другой бок. Волшебное мгновение сна улетучилось, и пришлось открыть глаза.

Как бы Виллу ни хотелось увидеть перед собой крышку капсулы для виртуального погружения – перед глазами была лишь стена таверны «Расколотый щит».

— Эх, это всё-таки не дурной сон...

Приложив титанические усилия для обратного бокового переворота, Вилл плавно поставил ноги на пол. В теле не чувствовалась усталости, ленца в движениях была скорее по привычке, словно от пробуждения в реальном мире.

Пройдя в туалетную комнату, Вилл посмотрел в висящее на стене зеркало. Вилл не видел до этого своё отражение, и в очередной раз восхитился тому, как всё качественно проработано. Он ничего не менял в образе аватара, поэтому он в точности повторял внешность из реальности.

Внешне Вилл ничем не выделялся от остальных парней. Разве что был высоким, почти под два метра ростом, и худощавым. Несмотря на обилие мужских салонов, Вилл не любил заниматься волосами, подстригаясь хоть как-то, лишь бы не коротко. Из-за излюбленной привычки трепать волосы, они жили своей жизнью, постоянно торча в разные стороны. Пожалуй, самой удивительной особенностью своей внешности Вилл бы назвал редкое сочетание тёмных волос и пронзительных голубых глаз.

Поприветствовав свои волосы очередным растормошением, Вилл несколько раз сполоснул лицо и обтёр его махровым полотенцем. Немного взбодрившись, Вилл присел на краешек кровати и погрузился в мысли.

Перед тем, как провалиться в сон, Вилл сделал несколько вещей.

Первым делом он решил прогнать по памяти список доступных классов. Если они тут застряли надолго, то рано или поздно кто-то из игроков может стать врагом.

Как по заказу на столе нашлась баночка с чернилами, перо и пергамент. Вилл развернул пергамент и осторожно вывел букву «В». Писать оказалось легко, и чем-то процесс напомнил письмо обычной перьевой ручкой.

Список классов:

Рыцарь – Танк. Толстая консервная банка. Орудует одноручным оружием и щитом.

Страж – Дамагер в тяжёлых доспехах, носит двуручное оружие.

Воин света – Аналог Паладина (KappaPride)

Элементалист – Местный маг, отвечающий за урон элементарными стихиями: огонь, вода (лёд), воздух (молнии) и земля.

Разбійник – Боец в лёгких доспехах, обладает навыками скрытности.

Охотник – Стрелок, способен приручать животных.

Целитель – Собственно, я.

Друид – Средний отхил, дамагер силами природы, обладает способностью призывать природных существ.

Колдун – Атакуёт тёмной магией, обладает способностью проклипать и поднимать из мёртвых существ.

Творец – Слабый отхил, главная фишка – обилие краткосрочных бафов и усиление способностей других игроков.

Поставив последнюю точку, Вилл ещё раз пробежался по списку классов. Вроде никого не упустил: всего их в игре было десять штук. С некоторыми он уже столкнулся по ходу, остальных вспоминал по информации с сайта игры. К сожалению, описание там не отличалось информативностью. У Вилла получилось своими словами пересказать указанное там.

— Сидите и разбирайтесь сами...понятно.

Отложив перо в сторону, Вилл потянулся и вызвал окно талантов.

За несколько минут глубоких раздумий и анализа Вилл смог выяснить две вещи. Первая: каждый нечётный уровень давали по одному очку таланта. Плюс очки могли дать за выполнение важных квестов. Например, за выполнение стартовой цепочки заданий он получил одно очко. Вторая вещь: очки талантов можно было тратить не только на открытие новых умений и различные пассивные улучшения, но и серьёзно улучшать уже открытые умения. Улучшение каждого умения стоило одно очко.

Два свободных очка было решено распределить между исцеляющей веткой и атакующей. Пассивные способности Вилл решил пока не трогать. Улучшения умений пока были закрыты из-за маленького уровня.

Магическое поглощение I уровня.

Заклинатель создаёт вокруг себя или дружественной цели щит, поглощающий 50 ед. урона. Не зависит от показателей защиты.

Стоимость использования: 70 ед. магической энергии.

Время перезарядки: 20 секунд.

Волшебная стрела I уровня.

Заклинатель создаёт стрелу и поражает вражескую цель, нанося ей 25 ед. урона плюс 100% от показателя магической атаки. Тип урона: божественный.

Стоимость использования: 30 ед. магической энергии.

Время перезарядки: 7 секунд.

Также Вилл детально прошёлся по меню профессии. Они делились на два вида – основные и побочные. В основных профессиях был стандартный джентльменский набор ММО:

Алхимия

Создание оружия

Создание доспехов

Ювелирное дело

Механика

Наложение чар

Информации в игре было очень мало. Если первыми четырьмя профессиями было всё ясно – делай крутые зелья, оружие, броню, и бижутерию, то дальше интереснее. С помощью «Механики» можно создавать механические ловушки, бомбы, снаряды. «Наложение чар» было двух видов – временное или на определённое количество использований.

Изучить можно только одну основную профессию. Крепко поразмыслив, Вилл решил остановить свой выбор на «Алхимии». В другой ситуации он бы взял «Наложение чар».

Зачарование предметов всегда было одной из самых сложных профессий в прокачке, но одной из самых выгодных. Теперь же, когда выгода стояла на втором месте, а вперёд выходил вопрос выживания, нужно максимально обеспечить себя возможными зельями и уметь готовить самые сложные из них.

Побочные профессии представляли собой набор собирательства, рыбалки, готовки и прочего. На них не было ограничения по количеству, качай сколько хочешь. Главный недостаток – нужно иметь в сумке определённый предмет для каждой побочной профессии. Если ты хочешь собирать траву – тебе нужны специальные ножницы, занимающие отдельный слот инвентаря. Для горного дела нужна кирка. Для рыбалки – удочка плюс различные наживки. И если начнёшь качать всё сразу – то сумка забьётся инструментами, и будет мало места для собранных ресурсов.

В итоге, Вилл наметил себе чёткий курс прокачки профессий – Алхимия + Травничество. В любом случае, профессии можно сбросить, так что лучшим выбором будет забота о выживаемости. В социальном меню было глухо – список друзей, гильдия, почта. В настройках одиноко горели две кнопки – «Техническая поддержка» и «Выход». Нажав без особых надежд на каждую, высветилось привычное сообщение «Отказано в доступе».

Удивило полнейшее отсутствие чата. На самом деле, его не было с самого начала, но Вилл не заострял на этом внимание, решив, что он откроется позднее. Но он не появился, и не было никаких предпосылок, что он появится вообще. Зато присутствовал чат с системными уведомлениями.

Меню персонажа Вилл изучил ещё в самом начале. Отличия были только в новых, более крутых вещах на персонаже и выросших характеристиках.

Имя персонажа: Виллиус

Класс: Целитель

Уровень: 5

Гильдия: —

Сила: 5

Ловкость: 5

Выносливость: 10

Интеллект: 14

Мудрость: 12

Здоровье: 520

Физическая энергия: 275

Магическая энергия: 930

Физическая атака: 8-9

Магическая атака: 128-152

Показатель исцеления: 60-72

В графе резистов пока гордо горели сплошные нули.

Закрыв окно, Вилл устало прилёг на кровать. Одним из удобств стала команда, переключающая твой внешний вид с «боевого» на «домашний». Нажав на кнопку, волшебная мантия и остальное снаряжение исчезало в инвентарь, а на теле осталась простая одежда. Из простой одежды на Вилле были лишь начальные стартовые рубашка новичка и брюки, но в будущем можно купить обновку получше.

Вилл уставился в потолок, переваривая события прошедшего дня. До сих пор ему казалось, что это какой-то дурной сон и несмешная шутка. Пусть он и тщательно распланировал свои последующие шаги, здравый смысл шептал, что этот бред скоро должен закончиться. За сутки вся общественность должна встать на ноги от того, что какие-то психопаты закрыли пару десятков тысяч людей в виртуальном мире.

На худой конец, может помочь отец, который должен вернуться завтра под вечер домой. На капсуле есть специальный таймер, показывающий, сколько длится игровая сессия. Счётчик под двадцать четыре часа приведёт его в ужас, и он отключит интернет.

Но вторая часть шептала, что с этой игрой не всё так просто. Под такие мысли Вилл закрыл глаза, моментально проваливаясь в сон до утра.

Вилл очень надеялся, что за время, пока он спит, с этой бредовой ситуацией заточения разберутся. Но раз ничего не случилось, нужно подождать хотя бы до вечера, пока не вернётся отец. Если сидеть в четырёх стенах – можно легко сойти с ума. Спускаться и ждать в таверне – проще застрелиться, чем погружаться в омут депрессии. Поэтому Вилл решил начать играть по правилам этих психов, пока ситуация окончательно не прояснится.

Вилл склонил глаза в верхний правый угол. На таймере горели цифры 5:23. Совсем рано, но Виллу не хотелось больше спать.

Вызвав специальный интерфейс взаимодействия с комнатой, Вилл заказал яичницу с беконом, булочку с шоколадной начинкой и кружку горячего чая. Единственное, за что он готов был любить этот мир – возможность утолить любые вкусовые пристрастия. И это лишь блюда, предлагаемые НИПами, кто знает, какие возможности открывались у кулинаров.

Ещё одной приятной мелочью было то, что еду принесли прямо в комнату. Через полминуты, как Вилл оформил заказ и расстался с сорока серебряными монетами, в дверь вежливо постучали. На пороге ждала одна из девушек-официанток. Она принесла заказ, а бонусом одарила Вилла обезоруживающей улыбкой.

Решив не растягивать трапезу, Вилл уселся за стол и проглотил импровизированный завтрак за несколько минут. Переключившись на боевой вид, Вилл немного помялся возле двери и спустился вниз.

Если бы Вилл не знал, какой хаос творился вчера в таверне после письма, он бы подумал, что здесь подрались ультрасы двух футбольных команд. Вокруг лежала битая посуда, тут и там на стенах свисали ошметки от пиццы. Хорошо, что столы и скамьи были защищены от прямого ущерба, иначе на эмоциях всю таверну перевернули бы вверх дном.

Сейчас ситуация успокоилась, но атмосфера уныния чувствовалась ещё сильнее. Кто-то меланхолично сидел, подперев голову руками, и смотрел в одну точку. Несколько человек уснули прямо за столом. Несколько ребят сидели в углу и тихонько переговаривались, обратив внимание на вошедшего Вилла. Вилл ответил на их взгляд, и глазами заскользил по залу. Силуэта единственной девушки, которую он был бы рад видеть, он найти не смог. Вилл прошёл через остальные залы, но также не смог её найти. Вилл разочарованно сжал кулак и направился к выходу.

Несмотря на то, что в приозёрном городе Орис собрали практически всех игроков, на улицах было не таклюдно. Многие ещё отсыпались после тяжёлой ночи. В основном всё передвигались парами, либо небольшими группами.

Обойдя все таверны в городе, Вилл так и не нашёл свою спутницу. Похожей девушки никто не видел, а если и видели, то не могли сказать где она. Поэтому Вилл решил отложить её поиски на потом, ведь она могла сейчас спокойно спать в одной из комнат.

Сам город не вызывал у Вилла отторжения. Он напоминал обычный небольшой городок из ММО, только теперь на него можно взглянуть изнутри. На улочках стояли пустые прилавки, которые должны были занять торговцы различной мелочью. Торговцы покрупнее вели дела в собственных лавках, чьи вывески висели на каждом углу. Из НИПов в столь ранний час можно было встретить лишь стражников, бдительно вышагивающих заскриптованный маршрут.

Виллу нужно было найти алхимическую лавку. Он присёл на небольшую скамейку и открыл

перед собой карту. У неё был один большой плюс и один огромный минус. Плюсом Вилл считал её интерактивность. На ней можно было оставлять метки, что-то рисовать, масштабировать и даже передать свою карту с отметками другому игроку. Минус – на ней не было вообще никаких обозначений. Ни значков квестов, ни отметок важных НИПов, ни знаков почты. Неисследованные области были покрыты «туманом войны». Всё, что было сейчас открыто – окрестности стартовой локации и приозёрный город Орис.

Алхимическую лавку пришлось искать своими силами. Вилл шёл мимо крупных торговых лавок, пытаясь не пропустить нужную. И тут он остановился. До его слуха доносились звуки, которые казались сюрреалистичными для этого мира. Звуки громкого разговора парня и девушки долетали откуда-то из-за угла. Не в силах победить своё любопытство, Вилл направился в сторону источника шума.

По мере того, как он приближался к нему, звуки становились всё отчётливее. Наконец, перед глазами показался и их источник.

— ...хватит в сотый раз перечитывать задание, бери уже и пойдём!

— Да погоди ты! В нём может быть важная информация!

— Какая полезная информация может быть в квесте «убей двадцать гоблинов»? У меня ноги замёрзли.

Возле одного из городских стражников стояли парень и девушка. У девушки за спиной крепился посох, верхнюю половину которого скрывали распущенные рыжие волосы. У парня на поясе висел меч, а за спиной закреплён щит. Если у Вилла на голове был натуральный бардак, то светлые волосы парня выглядели прекрасно и напоминали причёску какого-нибудь принца из мультика.

Над их головами Вилл разглядел небольшие панельки.

Брэйв Уровень: 5

Дианнна Уровень: 5

Класс: Рыцарь

Класс: Элементалист

— Не ври! Мы не чувствуем холода в этом мире.

— Арххххрррр, зануда. Бери последний квест и погнали в таверну, поищем хила. Надеюсь, они не все умерли после вчерашней новости.

Они разговаривали так, словно вчера ничего не случилось. Когда Вилл подошёл поближе, пара замолчала и синхронно повернула головы в его сторону. Из-за высокого роста Вилла парам жемчужно-серых глаз девушки и светло-карих глаз парня приходилось смотреть вверх.

— Привет. Извините, что влезаю, вы говорили про квесты. Их брать у этого НИПа?

Над головой маленького, но очень упитанного бородатого стражника, горел вопросительный знак. Вилл активировал взаимодействие и перед ним высветилась строчка.

Задание: Месть за сестру

Цель: Убить 20 гоблинов

— Да. Мы обошли весь город и нашли два квеста. Это третий. Может быть в городе есть ещё что-то.

— Вам хил нужен? Могу составить компанию.

Парень и девушка переглянулись и вновь вернули взгляд на Вилла. Их глаза легонько сощурились, словно оценивали его.

— Хил говоришь, — Парень повернулся к девушке. — Вот видишь, умный человек. Говорил тебе, играй за хила!

— Да не хочу я за хила играть, я тебе что, маленькая девочка какая-то? Ой, извини, — посмотрела она смущённо на Вилла. — Я к тому, что всегда играла дамагерами, с чего мне хилом быть? Весь мозг мне за ночь проел!

— Ох уж эти девочки, как сложно с вами!

Их поведение понравилось Виллу. Последние годы он постоянно играл с парочками, в которых ванильность стояла на первом месте. Девочка капризничала, парень как собачка выполнял все её указания. А пары подобного типа встречались гораздо реже.

— Да ладно вам, всё хорошо. Меня зовут Вилл, — протянул он руку парню. — Можете по нику так и звать, мне удобнее.

— Окей, меня тогда можешь звать Брэйв, — пожал он руку в ответ. — Рад знакомству.

— Меня зовут Диана, но можно просто Ди, — мягко улыбнулась девушка.

— Не ври человеку. Ты Диан-н-на. Ты не могла ещё больше букв Н в свой ник поставить?

— У меня кризис идей, я устала придумывать различные ники! Я хотела просто взять своё имя, но его заняли. И ник Дианна тоже был занят.

— Ну да, зато ты теперь Диан-н-н-н-на! Так ведь намного круче.

— Да уж, ребят, с вами точно не соскучишься, — Вилл улыбнулся впервые за последние часы, — Когда выступаем? Я хотел сперва алхимию выучить, если вы не против. И отметьте у меня на карте места, где вы взяли два других квеста.

— Да вообще без проблем, — Брэив показал свою карту Виллу. На ней были нарисованы от руки два корявых вопросительных знака. — Там один квест на сбор клыков вепря, второй на какие-то цветочки.

— Давай встретимся через...— Ди задумчиво перевела глаза вправо вверх, чтобы посмотреть время, — час, в половину восьмого. Мы тоже пройдемся по городу и профы изучим. Сбор у западных ворот.

— Ну, до встречи.

На этой ноте компания разошлась, отправившись в разные стороны. До Вилла какое-то время ещё долетали их весёлые перепалки, и он вновь улыбнулся.

<http://tl.rulate.ru/book/43479/999761>