

Глава 2.

Стоп! Как класс выбран? Чертыхнувшись, я попытался пошевелиться. Туман перед глазами рассеялся, и я смог оглядеться. Я сидел на промокшей траве, на лужайке, что пестрела разноцветными, будто фантазия душевнобольного художника, цветами. Сзади начинался лес, пропитанный туманом, в пяти шагах вперед протоптанная тропинка. На горизонте – небольшая деревушка, совсем вдали – горная гряда. Потрогав мокрую траву, я хмыкнул – в принципе, можно понять тех, кто по собственной воле еще давно навсегда переселился в вирт, променял серый пейзажи на буйство красок и запахов. Прорисовка мира была не то что на уровне реале – выше его в десятки раз. Такую траву я видел только в кино, такое небо с облаками, залитыми солнечным светом – только на фотографиях, с которыми перед этим сильно поработали с помощью редактора. Вдохнул поглубже прохладный летний воздух, так, что голова закружилась. Да, дизайнеры мира точно профессионалы. Почувствовав, что сейчас полностью промокну от росы, я встал и направился к расположившемуся неподалеку пеньку. Интересно, а профессия дровосек здесь популярна? Дерево было срезано точно лазером, поверхность пенька гладкая, будто не топором рубили, а взяли и отрезали наточенным шеф-ножом.

И как здесь играть, а точнее, жить? Я моргнул – будто прислушавшись к моим мыслям, перед глазами появился игровой интерфейс. Справа и слева два шара, красный и синий. Посередине внизу – несколько иконок, пустые. Похоже, для свитков и заклинаний.

Да уж, одет я как бомж, не иначе. Хотя почему как – я и есть бомж. Дома-то в игре у меня нет, и, судя по гайдам, до сотового уровня не предвидится. Так жить мне в лучшем случае в гостинице, в худшем – в шалашике ночевать. Что имеем? Дранные штаны, растрепанная белая рубашка, грубо сшитая сумка и сандали.

Я посмотрел на красный шар, сконцентрировался и несколько раз моргнул. Есть! Перед глазами появилось полупрозрачное окно с текстом. Хотя что-то привычное – мощности мощностями, а система-то все равно одна, и не менялась она никогда.

«Внимание! Получен квест: «Любимец богов»! Подробности в журнале заданий!». Окошко мигнуло еще раз и исчезло. Вместо этого перед глазами развернулось большое окно с выбором характеристик. Какой квест в начале игры, я же ничего еще не сделал? Решив разобраться в этом позже, я сосредоточился на окне персонажа.

КРЕЧЕТ – уровень 1

Опыт – 0/1000

ЖИЗНЬ – 10/30

МАНА – 10/30

Бодрость – 99/120

Класс: друид

Базовые характеристики персонажа:

Сила — 3

Интеллект — 3

Ловкость — 3

Выносливость — 3

Удача - 1

Свободных очков характеристик: 10

Дополнительные характеристики:

Урон физический - 1-1

Урон магический - 0-0

Защита от физического урона: 0

Защита от магического урона: 0

Защита от Огня_0_Холода_0_Яда____0

Достижения:

Любимец Богов 1 уровня (удача -1)

Способности:

Улыбка Богов 1 уровня (Полная регенерация персонажей на местности – восстанавливает все хп на определенной площади). Доступно 1 раз в сутки.

Профессия: Лекарь 1 уровня (Основная)

Я в задумчивости потер шею. И как это понимать? Конечно, мой геймерский опыт на сегодня, пожалуй, ничего не значил, но невозможно же получить достижения, не сделав вообще ничего? Я распределил очки характеристик, решив распределить все поровну. После этого мои параметры немного повысились:

Сила — 3

Интеллект — 3

Ловкость — 3

Выносливость — 3

Удача - 1

ЖИЗНЬ - 10/30

МАНА - 10/30

Бодрость - 99/120

Закрыв окно с характеристиками, я полез в сумку. В корпорации предупреждали, что количество денег в начале игры прямо пропорционально тому имуществу, которое я сдал перед погружением в вирт. Достав из сумки небольшой кошелек из грубой холщовой ткани, я высыпал на колени несколько монет. Дааа...

Недорого оценили мои шмотки и нетбук, которому, между прочим, даже года не исполнилось. Шесть медяков, по самым грубым прикидкам, не хватит и на пару обедов в захолустной гостинице. Желудок, будто в унисон мыслям, скрутил спазм. Надо срочно решать, что делать дальше, иначе немудрено и от голода подохнуть. Будет не очень впечатляющий старт.

Покопавшись в сумке, я достал два блокнота. Один, в дорогой коже, был книгой заклинаний, другой, поменьше, на завязках – журналом заданий. Решив разобраться в магией позже, открыл маленький блокнот. Первая страница была исчерчена мелким ровным почерком. Молодцы создатели игры, вспомнили про уже давно забытое искусство каллиграфии. Ну, или разработали оригинальный курсив-шрифт.

«Квест «Любимец богов». Статус: уникальное. Награда: неизвестно.

Ответив на вопросы перед началом игры, вы были выбраны для прохождения уникального задания. В «Игре каждый может стать героем» поддерживаются игроки, умеющие нестандартно мыслить и выбирающие новые пути. В качестве награды за уникальные ответы

на вопросы теста вы награждаетесь редким классом – «друид». В качестве бонуса вы получаете профессию лекаря lvl 1. Искусственный интеллект сообщает вам о выборе городской зоны, около которой вы оказались....».

Отличный подарок! Я раздраженно подобрал небольшую палку, валяющуюся около пня, и швырнул ее на дорогу. Кровь кипела! Что мы имеем - вместо профессии журналиста-вора мне подсунули общение с деревьями и травой, или что там еще может друид? Доступа в гайдам нет, знакомых, играющих без полного погружения в вирт, тоже нет. Как качать этого друида до 50-ого уровня, непонятно. Андрей, скотина... Хорошая работа, непыльная. Ага, только до нее еще прыгать и прыгать. Единственная радость – одно заклинание на халяву и одна способность, использующаяся раз в сутки. Способность лечить, и даже не себя, а других игроков! Для начала просто супер!

Я сплюнул в сторону и принялся копаться в сумке, пытаюсь найти хоть какое-то оружие. Параллельно забросил на панель быстрого доступа активацию способности и заклинание из книги магии. Что тут у нас за заклинание? «Длань Бога уровень 1 (лечение 15 ХП у другого персонажа или 5 ХП в сек в течение 1 минуты)».

Перед глазами замаячило окно с характеристиками. Значит, каждая единица силы – это 10 единиц жизни. Как там было в квесте? Профессию можно развивать? Значит, для первых трех уровней я не так уж и плох. Конечно, придется взаимодействовать с другими игроками, но я ведь журналист? Это же часть моей работы, в конце концов? Как там говорилось – журналист это не профессия, это диагноз. Значит, выкарабкаемся, ведь на целую минуту мы можем сделать другого игрока практически неуязвимым? Так? Или не так? Не забыть бы прокачивать заклинания, а то через десяток уровней оно вообще никому будет не нужно. Эх, кому бы продать эту способность подороже? Слышал, что лекари востребованы в группах... Ладно, с этим потом.

Я улыбнулся и развернул пергамент, который появился в сумке после прочтения условий уникального квеста. Описание мира? Так, что тут у нас?

Мир Веера состоит из двух континентов и множества островов между ними. Судя по гайду, я сейчас на восточном континенте - огромный кусок земли, сверху похожий на полумесяц. Местность у нас сухая, пустынная, не то что другой континент. В центре континента расположен городок вулканов, вокруг обширная пустыня. По краям располагаются четыре города. Взаимоотношения между континентами однозначны – фактически геноцид. Какая-то там магическая война, силы Добра и силы Зла... В общем, обычная история обычного сеттинга фэнтези. Чем эта игрушка так всех привлекла? Но пока что лезть во взаимоотношения между континентами мне рано. Хм, а вот это забавно: «в результате войны один большой материк превратился в два континента, один из которых почти полностью состоит из пустыни, а другой – из лесного массива, из джунглей...». Значит, у нас на континенте живут добрые люди и страдают от засухи, а на другом поселились сволочи эльфы, для которых леса – основная и родная зона проживания. Очень приятное соседство. Хорошо хоть, что достаточно большого флота, чтобы перебраться на соседний материк, нет ни у нас, ни у них. Только войны мне еще не хватало.

Меня выбросило в мир около огромного Даште-Мура. Город, построенный по классической

средневековой системе. На пригорке, прямо перед обрывом, располагался главный замок, опора власти в этом городе. А дальше – обычные поселения, множество магазинов, казарма, базар... Территория постоянно подвергается набегам кочевников, живущих в пустынях. Я припомнил, что успел прочитать в гайдах про Даште-Мур. В городе борются за влияние два клана – Картель и Синдикат, но без открытой войны. Интерес к городу также проявляет и клан Стрейндж, который базируется в соседнем городе, однако из-за отсутствия пути по суши (между городами находится Орден перворожденных), им приходится либо идти по опасной пустыне, либо плыть по не менее опасному морю. В Даште-Муре также действует Гвардия короля – хозяина города. Эта структура состоит частично из игроков-разработчиков, частично из НПС, а частично из игроков обычных, решивших служить Гвардии. С кланами у них отношения нейтральные. Парни просто следят за порядком, и имеют доступ в казну города. Как обычно. Или нет? Я проморгался и перечитал текст:

«Из-за множества конфликтов кланов, мешающих развитию городов, 50 лет назад администрация игры решила запретить вооруженные взаимодействия в черте города. Однако искусственный интеллект, управляющий процессом и всеми системами игры, нашел другой, более удовлетворяющий потребности НПС, механизм игры. Внимание игроков! Любая смерть в черте города является конечной. В случае смерти ваша связь с реальным и виртуальным миром обрывается, процесс возрождения недоступен...».

Я выдохнул. Как ловко. Запрятали в гайд по игре, который редко кто вообще открывает, предпочитая общение на форумах, такую информацию. И почему в реал не просочилось? Цензурный контроль?

Значит, необратимая смерть. Пенек, на котором я так удобно устроился, показался жестким, зазубрины впивались в кожу, мешая сосредоточиться. По позвоночнику пробежала волна липкого страха, сковывая конечности и мешающая дышать. Смерть... Значит, нарвавшись на любого ПК-игрока, я рискую не просто лишиться шмоток и денег, а навсегда закрыть глаза? До меня дошло – вот почему здесь такая сильная Гвардия, выполняющая функции полицейских и военных. Я выдохнул. Пока что беспокоиться не о чем – ведь вокруг Даште-мура есть много придорожных гостиниц, пока не буду уверен в собственной безопасности, можно остаться там. А дальше – прийти в город, найти Андрея – благо, волей судьбы мы оказались в одном городе – и высказать ему все, что о нем думаю.

Вспомнив Андрея, я погрустнел. А может, он был прав? Что здесь умереть от чьей-то стрелы, что там, в реале, с голодухи – какая разница? Здесь хотя бы есть шанс. Тряхнув головой, я собрался подниматься, но почувствовал сильный пинок в спину, и отлетел в сторону. Перегруппировавшись, я откатился дальше и оглянулся. На меня в упор смотрели безумные глаза, запорошенные пенкой огня. Черная лохматая морда скалилась, картину ужаса дополняла слюна, текущая из открытой пасти. Я прочитал надпись над мордой: «Черная бешеная собака. Уровень 2». Взглянув на свой красный шар, я выругался – эта тварь снесла мне почти четверть жизни. Пригибаясь, на полусогнутых попробовал обойти собаку, но лохматое чудовище отзывалось на любое мое движение рычанием. Какая же это собака? Настоящий волкодав – если встанет на задние лапы, то без особых усилий сможет ударить меня по лицу, будто боксер.

Моя нога зацепилась за брошенную недавно палку, раздался хруст продавленного дерева. Я замер, боясь раздражить собаку, но тут эта тварь бросилась на меня, оскалив пасть.

Инстинктивно я сделал шаг назад, но зацепился об палку, ноги запутались, и я рухнул на спину, взмахнув руками, будто пытаюсь зацепиться за воздух. Только это меня и спасло – волкодав прыгнул и попытался вцепиться в горло, но я уже схватил его за шею. Пальцы сжимались, слюна твари капала на лицо, разъедая кожу. Один раз ее клык все-таки достал меня и расцарапал кожу на щеке – еще минус три пункта жизни. Пот градом лил со лба. Прощаясь с жизнью, я решился на последний рывок – уже не чувствуя собственных мышц, я отчаянно пережал горло твари. Собака дала слабину, в ее глазах, все также источающих ненависть, я увидел несколько капель неуверенности. Потом все больше и больше. Воспрянув, я почувствовал, как пробуждается второе дыхание. Шея твари переломилась с хрустом, и огромное тело, весящее, возможно, под центнер, рухнуло на меня. «Получен опыт: 30 единиц». Я лежал на мокрой земле, задыхаясь от массы твари, что чуть не лишила меня жизни, и плакал.

И это начало игры? Уютный, красивый мир? В котором голого игрока бросают в пасть волкодава, только предупредив о смерти? Я засмеялся. Как это называли ученые? Потеря осознания виртуальности? Человек в хорошо проработанном вирте терялся и в случае опасности забывал, что смерть ему не грозит? Ну, загрызла бы меня собака, и что? Я рассмеялся. Перенесся бы на кладбище, потерял бы опыт и деньги. Ничего страшного, это ведь только игра. Только зря нервничал. Хотя, если бы не адреналин, не было бы опыта, не справился я бы с тварью на одном хладнокровии.

Перед глазами выскочило окошко:

«Внимание, получен квест «Бродящие собаки». Статус квеста: редкий. Награда: неизвестно

Около точки появления игроков завелась стая бродячих собак, пораженных энергией темных миров. Убейте монстров, уничтожьте главаря и получите награду».

«Внимание! Новое достижение!

Получено достижение «Искатель приключений» lvl 1. Шанс получить редкий квест увеличивается на 1%. Получите еще 5 редких заданий для повышения уровня».

<http://tl.rulate.ru/book/4905/88157>