[Все игроки завершили создание персонажа]

[Мир загружен. Появление игроков в случайных местах]

[Квест: Найдите оставшихся членов вашей группы. 0/3]

Гаретт увидел эти сообщения на экране после того, как около 20 минут ждал, пока другие игроки завершат создание своих персонажей.

Примерно через 5 минут он изменился с [Ожидание 3 игроков] на [Ожидание 2 игроков]. Через некоторое время оно уменьшилось до 1 и, наконец ...

Его загружали в игру.

Не зная, на что будет похожа ролевая игра, Гаретт немного испугался, но был немного взволнован.

Его дух игрока подогревал в нем любопытство к неизвестному.

Гаретт открыл глаза и огляделся.

И то, что он увидел, было ...

Темная комната.

Света практически не было, а пол и стены были каменными.

Из-за железных прутьев комната выглядела как тюремная камера.

Гаретт встал, чтобы посмотреть, есть ли кто-нибудь или что-нибудь в коридоре, и поэтому он выглянул через решетку тюремной двери.

Лязг!

Когда он попытался протиснуть голову, через его мозг прошла вибрация, как если бы он ударил черпаком по металлическому котлу.

Гаретт восстановил самообладание, прежде чем сообразил, что что-то не так.

Его руки, его кожа, его рот, его голова ...

Все ощущалось иначе, чем в предыдущем мире.

У его тела был другой вес, и его голова чувствовала себя так, как будто ее немного тащили вниз.

Он посмотрел на свои руки и увидел грубую бордовую чешуйчатую кожу и острые черные ногти - почти как когти, но не совсем.

Он пощупал свой рот и понял, что его клыки стали вдвое длиннее, а его неправильный прикус заставил их естественным образом просочиться наружу.

Затем он ощупал макушку головы и обнаружил 2 скрученных рога.

[Из-за вашего мировоззрения, законное зло, вам была назначена раса: Высший Демон]

"А?"

Перед Гареттом вспыхнул экран, отображающий его статус и фотографию того, как он выглядел.

Он выглядел как нормальный человек, если не считать красноватой кожи, длинных зубов, более острых ногтей и рогов на голове.

"Вот как я выгляжу?"

Поначалу Гаретт был немного подавлен, но, взглянув на него во второй раз, он оказался более человечным, чем он думал изначально. По крайней мере, он не был каким-то ужасающим существом.

«Это может сделать социальное взаимодействие с другими ... весьма интересным».

Гаретт улыбнулся, думая о различных рисках и наградах, которые могут быть связаны с его новой внешностью.

Но подождите.

Он сейчас один.

Застрял в тюремной камере.

И у него был квест, чтобы найти оставшихся членов пати ....

Когда он подумал об этом, время остановилось.

[Добро пожаловать в мир Йоленоса. Как игрок в этой игре, вам решать, что вы будете делать с этого момента. Это открытый мир, который позволяет игрокам свободно выбирать любые действия, которые они хотят предпринять. Станете ли вы богатым дворянином? Великим героем? Властным тираном? Только время покажет, когда вы и ваши товарищи по группе утвердитесь в мире Йоленоса!]

[Вы в настоящее время находитесь в тюремной камере. Что вы хотите сделать?]

Вот оно что.

Типичный стиль игры «выбери свое собственное приключение», когда ролевая игра задает игрокам серию вопросов относительно их действий и в зависимости от их выбора генерирует результирующие сценарии.

Но Гаретт знал, что это больше, чем просто игра.

Это была его новая жизнь.

Это означает, что все, что он делал, было не просто частью сценария выбора. Не было ни одного «Хорошего финала» или «Плохого финала». Это больше походило на реальную жизнь, где ваш выбор имел колеблющиеся эффекты, что могло быть намного сложнее, чем идти по одному определенному пути согласно сценарию.

Затем Гаретт попытался двинуться - и, к его удивлению ...

Он вышел из своего тела.

"..."

Как будто он был призраком, он покинул свое тело. Он взглянул на себя, стоящего в темной комнате.

'Это...'

«Время остановилось для меня, чтобы принять это решение!»

Как будто это была пошаговая игра, в которой время останавливается, чтобы позволить игроку решить, что делать дальше.

Гаретт почувствовал эйфорию, когда представил себе все возможности, которые с этим связаны.

Он будет так долго, как только захочет, обдумывать каждое решение и каждый исход. Однако, когда он попытался отойти от своего тела, чтобы поискать дальше по коридору ...

[Ошибка. Пожалуйста, не отделяйтесь от персонажа дальше, чем на 1 метр.]

Было ограничение.

Он не мог просто исследовать коридор в форме призрака, поскольку время остановилось. Он должен был принимать решения, а затем выполнять их в собственном теле.

Приняв это, Гаретт решил осмотреть комнату.

[Используемый навык. [Анализировать]. Поскольку вы не участвуете в бою, это не приводит к потере очков действия. AP: 5/5]

Затем время возобновилось, и Гаретт снова оказался в его теле.

Затем он встал, чтобы осмотреться, и из его глаз исходил светящийся луч. Волна света распространялась от него, как сонар.

Когда он огляделся, в углу комнаты был ключ, окруженный желтым световым кольцом.

Когда Гаретт подошел ближе, над ключом появилось описание.

[Ключ от тюрьмы]

[Используется для открытия дверей тюрьмы в текущем подземелье. Нельзя использовать где-либо еще.]

[Хотите забрать его?]

Гаретт выбрал вариант «да» и принялся забирать ключ.

Все в этом мире было похоже на пошаговую RPG. У него даже был инвентарь, и он мог соответствующим образом использовать предметы.

Он подошел к двери, и когда ему предложили сделать следующее действие, он решил

использовать ключ.

[Вы использовали Предмет [Тюремный ключ] на [Тюремной двери]. Она разблокирована].

[Вы хотите выйти?]

Он снова выбрал «да». Однако на этот раз произошло нечто странное.

[Вращение для ловкости, чтобы определить, открывается ли дверь. D6 должен использоваться. Минимальная необходимая ловкость - 3. Это действие можно повторить].

Гаретт увидел на экране изображение брошенной кости, и, увы ...

Получилось 1.

[Вы выбросили 1. Повышение ловкости. 1 + 0 = 1.]

Время возобновилось, и Гаретт попытался выйти в коридор. По какой-то причине он чувствовал себя обязанным сделать это. Как будто его действие были заранее предопределены. Тем не менее...

Гаретт споткнулся о собственную ногу и ударился головой о дверь.

"УФ!"

Гаретт издал сильный крик боли, когда лязг между его рогами и металлическими прутьями снова поразил его мозг.

Он схватился за голову и свернулся в клубок, пульсируя от боли.

"АГХ!"

[Получено 2 повреждений]

[HP: 11/13]

"Что за черт..."

Когда Гаретт понял, что произошло, он радостно улыбнулся.

«Значит, в этом мире успех моих действий определяется броском кубика ?!»

Улыбка расползлась по его лицу, сделав его похожим на настоящего демона. Он вытер кровь со своего носа и начал осматривать рот глазами человека, потерявшего рассудок, но сумевшего остаться в полном здравом уме.

«Это интересно ... это действительно интересно! Жизнь, в которой каждое действие определяется дискретной вероятностью!»

И снова он решил открыть дверь. Кости были брошены, и на этот раз выпала 5.

Когда он открыл дверь на этот раз, его рука нажала на скрытую кнопку рядом с ручкой. Внезапно под дверью открылся отсек.

В отсеке лежал небольшой деревянный ящик.

Гаретт применил свой навык [Анализировать] на отсеке, и появилось описание сундука.

[Маленький сундук. Содержит: 5 золотых, 1 маленькое лечебное зелье. Восстанавливает 6 HP. 1 чертеж.]

[Состав лечебного зелья проанализирован]

[Стеклянная тара. Может быть получен путем нагревания песка до температуры более 800 K с последующим формованием. Зелье можно создать на алхимической стойке, используя 2 травы остроконечной иглы и добавив 10 мл концентрированной жидкой маны.]

[Концентрированная жидкая мана может быть произведена путем сжатия добытой крови мага]

[Увеличились знания о дизайне чертежей]

Гаретт решил взять все предметы, и они появились в его инвентаре.

[Если вы получите предмет, ручку, вы можете создать предмет, используя свой чертеж, если у вас есть знания для создания предмета.]

От этого Гаретт улыбнулся и пошел по коридору.

Пришло время посмотреть, сможет ли он обнаружить этих других членов своей группы.

Тревор открыл глаза и оказался в тюремной камере.

Слышался медленный и повторяющийся звук капания. Если оставаться здесь слишком долго, звук может свести с ума.

Однако Тревор смотрел на эту ситуацию с улыбкой.

«Единственная ошибка поставила меня в такое положение ... нормальный человек мог бы подумать, что это невероятно. Нет, даже я не могу полностью понять, что происходит, но я знаю одно».

«Мой прогресс, мой бизнес, моя работа, все, что я получил, было полностью сброшено».

Это была ситуация, которая, возможно, угнетала бы нормального человека. Но Тревор был другим. Тревор был бизнесменом. Он был тем, кто использовал возможность. Он был из тех людей, которые смотрят на ужасную катастрофу и рассматривают ее как шанс.

Что Тревор увидел прямо сейчас?

Аппаратный сброс. Однако не только во всем, что он добился. Это был также полный сброс всех ошибок, которые он когда-либо делал.

Хотя Тревор не знал, как работают игры, он хорошо приспосабливался к сценарию и поэтому знал, по крайней мере, что он больше не в своем прежнем мире.

Но...

Где он был?

Почему его поместили в темницу?

Был ли кто-нибудь поблизости?

Был ли выход?

Поток вопросов пришел в голову Тревору, и он спокойно восстановил самообладание, подходя к первому выпуску.

«Мое тело ... кажется немного легче. Как будто я немного похудел ...»

Его рука поднялась к одному из ушей, и когда он почувствовал это, его глаза расширились от удивления.

Его уши были полностью заостренными и удлиненными.

[Из-за вашего мировоззрения, законно нейтрального, в сочетании с вашим классом, рейнджер, вам была назначена раса: лесные эльфы]

Когда появилось это сообщение, появился экран статуса, как и для Гаретта, и Тревор взглянул на свою внешность.

Он был почти таким же, каким был в предыдущей жизни, за исключением небольшого изменения роста и чуть более заостренных ушей, а также более тонких век.

Тревор не возражал против его изменения внешности. Внешность, конечно же, должна была поддерживаться. Как бизнесмен, он не мог позволить себе когда-либо выглядеть плохо, однако в его новой внешности был намек на элегантность. Как будто он действительно родился, чтобы стать эльфом.

А для Тревора, пока поддержанный внешний вид не создавал никаких недостатков в его работе, его не волновало, как он выглядит.

Внезапно Тревор услышал голос, зовущий его из соседней камеры. Это был женский голос, и он казался добрым и невинным, как будто она потерялась и нуждалась в помощи.

«Гм ... есть там кто-нибудь? Есть кто-нибудь в камере рядом со мной? Не могли бы вы рассказать мне, что происходит?»

Саманта была в ярости.

Она совершенно не понимала, что происходит.

В ее сознании она ругалась и злилась. Если бы она позволила своим истинным эмоциям ускользнуть, можно было бы рассматривать ее как демона.

Но подождите.

Ой.

Она уже стала демоном.

Когда она прибыла в новый мир, что-то пошло не так.

Её голова была тяжелее, чем обычно, а ее кожа была необычайно грубой. Когда она посмотрела на свои руки ...

Они были яркого голубого оттенка, а кожа была грубее человеческой, но не такой твердой, как чешуя.

И в ее руках были когти.

Перед ней появилось сообщение.

[Из-за вашего мировоззрения, Нейтральное Зло, в сочетании с вашим классом целителя, вам была назначена раса: Высший демон.]

Экран отобразил ей экран состояния, и она чуть не вскрикнула от шока, когда увидела, что ее красивые светлые волосы приобрели оттенок зеленого, а ее идеальная кожа стала синей и грубой.

Но прежде чем она успела закричать, она услышала шарканье в соседней камере.

«Если рядом со мной в камере сидит кто-то другой ... было бы неприлично позволять им слышать мои жалобы ... Я должна сначала убедить их в своей красоте и доброте, прежде всего ...», - подумала она.

Она взбодрилась и заговорила милым голосом, как будто изображая девушку в беде.

«Гм ... есть там кто-нибудь? Есть кто-нибудь в камере рядом со мной? Не могли бы вы рассказать мне, что происходит?»

Затем уверенно ответил мягкий мужской голос.

«Похоже, здесь есть еще один человек. Я только что прибыл сюда, и я тоже не уверен в текущей ситуации. Однако я могу с уверенностью сказать, что нам нужно найти выход отсюда».

'Дерьмо! Похоже, он тоже ничего не знает. Почему я застряла рядом с каким-то бесполезным мужчиной, который даже не знает, что происходит, а !? », - подумала Саманта.

Но внешне она не позволяла таким пошлым мыслям проникать в ее сознание.

«Понятно ... Вы можете что-нибудь с этим поделать? Вы тоже заперты в камере?», - нежно ответила она.

«Я выясню что-нибудь о своей ситуации», - уверенно ответил он. Затем Тревор взглянул на свой экран статуса и перечитал описание имеющихся у него вариантов.

Тревор обдумывал свои варианты, прежде чем что-либо сказать, но, обдумав ситуацию, сделал грубый комментарий.

«Однако, даже если мне удастся найти выход из этой камеры, есть ли причина, по которой я должен вам помочь? Не могли бы вы предоставить список преимуществ, которые я получил бы, сделав это?»

"ЧТО!?" Саманта ответила прямо, не убирая вульгарного тона.

Понимая, что она показала несовершенную сторону себя, она замолчала, в то время как ее разум взорвался мыслями о ненависти.

«Как посмел этот человек так со мной разговаривать!? Разве он не знает, что помочь нуждающейся женщине - это здравый смысл? Что он имеет в виду под «предоставить список преимуществ !?» Почему он так корректно говорит своим тоном, а затем просит о чем-то столь грубом !?

«Гм ... Кажется, я не смогу выбраться отсюда ... если вы меня отпустите, я, конечно, помогу вам ...»

«Я слышал достаточно. Вера в тебя может стать для меня только обузой в будущем. Мне не нужна некомпетентная женщина, которая преследует меня повсюду».

Тревор сказал эти слова только после того, как понял, что женщина не сможет освободить его из камеры.

Однако это привело к срабатыванию переключателя, который фильтровал Саманту на протяжении всего разговора.

«Почему ты кусок дерьма! Какого черта ты так разговариваешь с дамой, ААА!? Ты думаешь, что ты такой высокий и могучий, что можешь делать все, что хочешь, и тебе все сойдет с рук !? Неужели ты настолько груб, что игнорируешь красивую женщину, которая в беде, прямо перед тобой ?! В чем, черт возьми, твоя проблема? "

Тревор усмехнулся.

Он следил за этой точной реакцией.

Тревор был опытным бизнесменом и всю свою жизнь имел дело с хитрыми покупателями и теми, кто пытался заключать хитрые сделки со скрытыми условиями.

Но благодаря этому опыту Тревор получил способность видеть насквозь, когда человек пытается разыграть спектакль. В то же время он овладел способностью действовать, даже когда находился под экстремальным давлением.

Но эта женщина проиграла ему и раскрыла свое истинное лицо.

«Ты только что сказала, что такое животное, как ты, - красивая женщина?», - спросил он с пугающим чувством спокойствия. Как будто он смотрел сквозь стены в душу Саманты.

Затем Саманта попробовала другой подход. Она заплакала фальшивыми слезами.

«Зачем ... почему ты сказал что-то настолько ужасное!»

Капля соленой воды скатилась по ее щеке и упала на землю.

Тревор стоял твердо и вел себя так, словно ему было все равно.

«В любом случае, у меня нет выхода отсюда».

Его глаза обыскали комнату, но не нашли ни ключа, ни каких-либо предметов. Не было даже

кровати - только каменный холодный пол. Он подошел к двери, чтобы открыть ее, но внезапно ...

Время остановилось.

Тревор продолжал двигаться к двери, но чувствовал то же самое, что и в бездне.

Он был бестелесным.

И когда он посмотрел, чтобы проверить, он покинул собственное тело почти как дух.

«Что здесь происходит ?!», - крикнула Саманта, всхлипнув, вытирая фальшивые слезы.

[Лидер пати Гаретт в настоящее время принимает решение]

[Подождите, пока решение не будет принято]

Мгновение спустя они вернулись в свои тела.

В шоке Саманта забыла о своем гневе на Тревора. Было одно, что она знала.

Ее больше не было на земле, и этот мир мог быть опасен. Странные события происходили снова и снова, и она не могла гарантировать свою безопасность.

Проглотив собственную гордость, она почувствовала, по крайней мере, немного счастья, что ей есть с кем поговорить.

Как страшно было бы сидеть в этой камере одному ...

Эшли сидела в тюремной камере одна.

Буквально за несколько минут до этого произошло нечто странное. Как будто ее душа покинула ее тело и лишила ее возможности управлять своим телом, но в то же время она могла смотреть по сторонам.

"Это... ТАК КРУТО!!!"

Эшли была полностью перевозбуждена от своего нынешнего положения.

«Я сделала это !!! Я перевоплотилась в другой мир !! И теперь взгляниие на меня!»

Эшли на самом деле не сильно изменилась по сравнению с ее прежней внешностью, но она почувствовала себя полностью воодушевленной. Единственная реальная разница заключалась в том, что ее кожа была немного прозрачной, но в остальном у нее все еще были те же мешки под глазами и такие же растрепанные волосы.

Эшли просматривала свой статус и видела заклинания, навыки и характеристики, которые у нее были в настоящее время.

Это была мечта отаку - стать игроком в новом мире, и Эшли не собиралась упускать этот шанс.

Тем не мение...

Она не очень умела разговаривать с людьми.

Если бы ей пришлось вступать в социальный контакт с людьми из-за ее новой ситуации ...

Она заткнула рот при одной мысли об этом.

Мешки под ее глазами опустились еще сильнее, чем обычно, когда она снова и снова обдумывала, как все будет, если ее заставят вступить в контакт с другим человеком.

Затем ее мысли устремились к побегу из камеры.

«Я выясню, как поступать с людьми, когда выберусь отсюда».

Посмотрев на дверь тюрьмы, она оглядела комнату.

Как и во всех других комнатах, здесь не было никаких предметов - ни кровати, ни каких-либо предметов.

Тем не менее...

Эшли размышляла о своем статусе, и ее глаза были прикованы к определенной области.

[Заклинание: [Огненный шар] - (Уровень 1) Стоимость 2 AP 3 MP, Стреляйте огненным шаром во врага. Шанс вызвать горение с течением времени. Урон зависит от интеллекта и уровня навыков.]

Эшли ухмыльнулась и крикнула грубым голосом.

"Огненный шар !!!"

А также...

ничего не случилось.

[Вы сейчас не с лидером пати. Чтобы выполнить действие, действие должно быть заказано лидером группы]

[Подождите, пока лидер пати Гаретт не приедет к вам]

О нет.

Это был наихудший сценарий для Эшли.

Единственное, чего она боялась больше всего, так это того, что ей навязывали.

Социальное взаимодействие.

Ее глаза начали подергиваться, и она начала нервно дрожать.

"Э-все будет хорошо ... лидер пати будет хорошим человеком ... они пожалеют кого-то вроде меня и помогут мне ... верно? ПРАВИЛЬНО? Он не будет смотреть на меня свысока. Он ведь не будет судить меня за то, что я отаку, верно?

«Да-да ... В конце концов, это мир RPG! Быть отаку просто означает, что я лучше разбираюсь в подобных ситуациях! Меня даже можно назвать ценным активом!»

Эшли тихо кивнула себе, дрожа, свернувшись клубком в тюремной камере.

«Хотел бы я просто пойти домой …»

http://tl.rulate.ru/book/55702/1421565