

Глава 1

Я поворачиваю штурвал в сторону, и флаер послушно входит в поворот. До финиша осталось всего ничего. И в этот раз я точно приду первым!

Рядом на огромной скорости проносятся гигантские трибуны, закрытые защитным куполом. Где-то там сидят мои друзья и знакомые.

На выходе из затяжного поворота резкий рывок, и ускорение с силой вжимает меня в противоперегрузочное кресло. Компенсаторы с трудом справляются с мгновенно выросшей нагрузкой, но корпус флаера выдерживает, хоть и раздается надсадный скрип корпусных креплений.

- Мощность правого двигателя упала на десять процентов. Нарушение системы контроля энергии первого контура... - металлический женский голос бортового искусственного интеллекта «Роксаны» не заставил себя ждать и ту же выдал еще десяток параметров по ключевым системам флаера.

- Дорогая, ты, главное, дотяни, - тихо прошептал я. - Вот выиграю, помирюсь с Киерой, и подлатаем тебя так, что ты еще лучше станешь... А сейчас быстро проведи тесты и исправь хоть что-нибудь! - Но «Роксана» на то и ИИ, что и без моих команд знает, что делать.

На центральной панели появилось изображение флаера с зелеными, желтыми и красными отметками. Хорошо, что последних было раз, два и обчелся. А вот желтых поровну с зелеными. Плохи мои дела. Но вот то одна, то другая метка стали менять цвет, и одновременно с этим бортовой ИИ через наушники оповещал меня о проделанной работе.

- Стабилизирую мощности обоих двигателей, - в заключение выдала «Роксана». - Скорость тысяча двести...

И буквально через секунду:

- Крутой поворот налево через... три, два, один, - ориентируясь по заложенной в память карте трассы, подсказывает ИИ.

Тут же поворачиваю штурвал в указанную сторону, одновременно сбрасывая мощность двигателей. Фух... Кровь аж вскипела от адреналина! Я сильно рисковал, проходя этот вираж на такой огромной скорости. Правое крыло прошло в опасной близости от одной из колонн, что стоят по обеим сторонам трассы через каждый километр по всей ее протяженности.

О да, это самая опасная трасса! Финал «Гранд-Тура». Сотня скоростных флаеров и профессиональные пилоты с запредельной реакцией. И, несмотря на лучшие системы

безопасности и защиты, на возможности передовой медицинской помощи, смертность среди участников частое явление.

- Номер шесть позади вас на расстоянии тысячи метров, - неожиданно выдала «Роксана».

- Но как?! - Вырвавшись вперед всех на почти четыре с половиной километра, я и не думал, что кто-то сможет так сильно сократить расстояние.

Я без лишних размышлений опять запускаю форсаж, насилуя бедные двигатели флаера.

- Мощность правого двигателя упала еще на десять процентов, - сообщает ИИ.

- Вот... - выругался я.

- Номер шесть в шестистах метрах. - Мне показалось, или в голосе «Роксаны» прорезались тревожные нотки?

Я же на форсаже! Как он меня догоняет? Ах да... Стабилизация мощности обоих двигателей, чтобы они одинаково работали. То есть если упала мощность по каким-то техническим причинам на одном, на втором снижается программно.

- Отключай ограничители, - приказал я «Роксане». - Код красный зеро.

Правый двигатель тут же обозначился красным маркером, зато флаер наконец-то рванул вперед, как и положено.

- Критические показатели износа системы контроля... - Я не слушал, что там бубнит ИИ, сосредоточившись на удержании машины, так и норовящей вильнуть в сторону.

Главное, что шестой начал отставать. Ведь финиш - вот он, рядом...

- Поворот направо через... три, два, од... Опасность! - Внезапно сиреной взвыла «Роксана». - Система контроля энергии второго контура вышла из строя. Отключение правой двигательной установки. Возгорание в заднем отсеке. Эвакуация пило...

Но система почему-то не сработала, а дотянуться рукой до аварийного рычага я не успел, огонь проник в кабину, и пламя жадно накинулось на свою жертву...

Флаер подбитой птицей вильнул в сторону, завертелся волчком и... удар... взрыв... боль в каждой клетке тела... и гаснущий свет перед глазами...

* * *

Звонок по внутренней линии прервал размышления директора технического отдела корпорации «Лайф».

- Борислав... Паулинович... Ваш сын... Он... Там... - Послышался взволнованно-прерывистый голос молодой девушки, только недавно занявшей столь ответственный «пост» секретаря.

- Вела! Я отлично помню, как он тебе нравится! Но давай по порядку! Что именно случилось с моим сыном? - Твердый и уверенный в себе тон мужчины подействовал на девушку успокаивающе.

- Ваш сын, - слезный всхлип, - он в реанимации, в НИИ им. Клировского.

- Отмени все записи и встречи на сегодня. Меня нет! - Резко произнес мужчина.

Борислав сбросил вызов и достал смартфон:

- Ратмир! Машину ко входу, срочно! Едем в Клир.

- Понял, шеф, - раздалось в ответ.

Всего лишь спустя минуту после разговора водитель подогнал черный классический «Меркьюри» ко входу в высокое стоэтажное здание в виде пики. Еще минута, и в машину сел директор техотдела. Автомобиль с визгом шин сорвался с места, мгновенно набирая скорость...

Возле стеклянной полупрозрачной капсулы аппарата поддержания жизнедеятельности, словно статуя, застыл невысокий крепкий совершенно седой мужчина.

- Сынок, сынок, - тихо прошептал он. - Зачем, зачем тебе нужна была эта гонка? Двадцать один год, вся жизнь впереди, а ты...

За последние десятилетия работы директором технического отдела в корпорации «Лайф» Борислав отлично научился скрывать все свои эмоции за железной маской жесткого, но честного человека. И даже сейчас, стоя перед искореженным катастрофой телом сына, единственного ребенка в семье, и от того самого любимого и дорогого старческому сердцу, он не давал волю раздражающим его изнутри чувствам.

А ведь так хотелось зарыдать и закричать от горя, проклиная все на свете! И тех, кто придумал

эти флаеры, и этот чертов вид спорта, где молодые дуралеи складывают свои умные (и в тоже время глупые) головы, и... Но что толку? Сделанного не воротишь, а мертвого не воскресишь.

Мужчина вышел из палаты, аккуратно прикрыв дверь. В коридоре его ждали главврач реанимационного отделения научно исследовательского института имени Тимура Клировского и еще один человек, руки которого не единожды спасали людям жизнь и не в таких ситуациях. Горан Акамирович, знаменитейший на весь мир нейрохирург, физик-биолог, член совета директоров корпорации «Лайф» и, что главное, давний друг Борислава. Его он успел вызвать еще по дороге в медцентр.

- Горан, ты уж меня извини, что вот так сорвал в середине рабочего дня, - крепко пожал руку нейрохирурга директор техотдела, - но сам понимаешь...

- Ничего, ничего, - коротко взмахнул собеседник ладонью, прерывая мужчину. - У каждого из нас есть дети. Ты правильно поступил, позвонив мне. Для начала мне нужна полная медкарта, последние данные диагноста и энцефалограмма головного мозга.

- Давайте пройдем ко мне в кабинет, - тут же предложил главный врач. - Там есть все документы. И оттуда же мы можем следить за состоянием пациента.

Час спустя Горан тяжело вздохнул и, не спрашивая разрешения, достал сигареты и закурил. Почуввав дым, тихо загудели вентиляторы системы очистки воздуха.

- Воссоздать тело можно, - начал нейрохирург. - Вариантов несколько. Лучший из них, на мой профессиональный взгляд, камера глубокой регенерации. Вот только, Борислав, здесь есть одно «но»! Тело твоему сыну мы новое сделаем, да такое, что и не отличишь. А вот что с мозгом делать, я не знаю.

- А что именно там не так? И почему это нельзя вылечить? - Директор техотдела все-таки начал нервничать и, чтобы хоть как-то отвлечься, начал крутить в руках одну из ручек, лежащих на столе.

- Повреждены отделы, отвечающие за двигательные функции, за речевой аппарат, за... - прервался доктор, закуривая следующую сигарету. - Много там, в общем, чего повреждено. Так что если он придет в сознание и сможет произнести хоть что-то, то его первые слова будут: «Убейте меня». Ведь не жизнь это будет, а сущий ад.

- А он может и не очнуться вовсе? - Зацепился за слово «если» Борислав.

- Увы, но да. Он в атонической коме.

Собеседник вопросительно поднял бровь, и нейрохирург отлично понял не заданный вслух вопрос.

- Кома третьей степени, - начал объяснять он, - шанс выхода из которой при всем современном развитии медицины, грубо говоря, десять процентов.

Хр-р-рум - разламывается пополам ручка, и в ладони мужчины впиваются осколки пластика. Но, не замечая выступившую из ранок кровь, он дрожащей рукой потянулся к раскрытой пачке сигарет. Хотя давным-давно, при рождении сына, Борислав пообещал ныне покойной жене больше никогда не курить. И с тех пор стойко держал свое слово. До сегодняшнего дня!

- Но выход есть, - задумчиво произнес Горан Акамирович. - Пусть мы не можем вывести твоего сына из комы, и у него, кроме тела, частично поврежден еще и мозг, но его отделы, на которые ложится основная нагрузка при входе в виртуальность, в полном порядке. Так почему бы не попробовать подключить парня к «Нории»?

- Ты намекаешь на новые еще не запущенные в серию капсулы виртуальной реальности, разработку которых мы только закончили? - Непонимающе нахмурился Борислав. - Но там собраны и проверены лишь опытные образцы! Запуск в производство только через неделю!

- Не намекаю, а прямо тебе об этом говорю! Как давнему старому другу. Возьмем первую капсулу из партии, привезем в мой центр, доработаем и соединим с камерой регенерации. Чем не выход? Пусть парень живет хотя бы там.

- А он выдержит? - Тихо прошептал седоволосый мужчина

- Ну не прямо же сейчас мы его подключать начнем, - возмутился нейрохирург. - Давай поступим так. Я пока что остаюсь здесь, буду следить за его состоянием. И как только оно станет более стабильным, сразу перевезем его ко мне.

- Ладно. Но как скоро нужна будет капсула?

- Чем быстрее достанешь, тем раньше мои люди начнут ее переделывать. Я сегодня же им позвоню и обо всем предупрежу.

- Хорошо, - согласно кивнул Борислав...

* * *

Виртуальная реальность давно занимает умы многих людей. И уже не только как игровой мир, а место, где можно жить вполне себе полноценной жизнью. Отдыхать от скучной реальности, зарабатывать деньги и вести свои дела. Все это стало доступно благодаря корпорации «Лайф», сумевшей дать огромный скачок развитию виртуальности. Шлемы давно канули в эпоху, и

последние пять лет балом правят капсулы полного погружения!

«Нория» - игра созданная той же компанией. Первоначально разработанная под шлемы и занимающая последнюю строчку всемирного рейтинга из-за множества ошибок и багов. Она изначально принесла корпорации только лишь убытки. Но при появлении первой партии вирткапсул, вопреки всему, «Нория» стала своего рода эксклюзивом, на котором и обкатывались новые технологии полного погружения. И, на удивление всем критикам, и игра, и капсула отлично дополняли друг друга! Все те баги и ошибки, что были обнаружены в версии под шлемы, в нынешнем варианте полностью отсутствовали! И это стало огромным шагом вперед через пропасть технологий, что не могли в достаточной мере раскрыть чрезвычайно сложный и реалистичный фэнтези мир меча и магии.

Квантовые компьютеры, нейроинтерфейсы, биокристаллы и искусственный интеллект - основа основ того, что подарило нам возможность прожить две жизни сразу!

Отрывок из журнала «Наука и техника конца XXI века»

* * *

Тьма...

Открывай или не открывай глаза - изменений никаких. Слеп? Попробовал пошевелиться, но не вышло. Парализован?

Кстати, а где я вообще? Если в больнице, то как позвать медсестру? Отцу бы сообщение продиктовать, да и... Киере. А то ведь волнуются!

Создание новой учетной записи - Успешно.

Идентификация пользователя - Успешно.

Проверка медицинских данных - Ошибка (№13Q24-16W48 - отправлено администрации игрового мира).

Повторная проверка медицинских данных - Успешно.

Рождение персонажа...

Создание... идентификация... проверка... хм, что-то до боли знакомое. Рождение персонажа... Я в игре??? Это ж как я тут оказался-то? И что вообще происходит?

Ладно, смотрим про «рождение». Мысленно прокручиваю текст...

Стоп! «Мир Нория» - игра, принадлежащая корпорации «Лайф», в которой работает мой отец. Ок, информация принята к размышлению...

Да, да... Листаю текст дальше, практически все, что связано с этой игрой я и так отлично знаю! Давайте рожайте меня быстрее. Мне бы в мир выйти, а там с отцом свяжусь через игровую администрацию. Надеюсь, он сможет все это объяснить.

Выберете имя вашего персонажа.

«Крэйбен» - без лишних раздумий вписал я свое прозвище, полученное еще в далеком детстве и так и оставшееся со мной на всю жизнь.

Выберите расу.

Без разницы, пусть будет «Человек».

Выберите внешний вид.

Даже не глядя на предложенные варианты, я ответил согласием.

Выберите место рождения: Империя Назхар/Империя Гавртол.

А почему только две страны? Где остальные? Ладно, пусть будет Назхар.

Мир Нориа приветствует вас, бессмертный!

Характеристики персонажа:

Основ...

Потом!

Меня затягивает в бесконечную пустоту и...

Ур-р-ра! Да будет свет! Ох, а что ж так ярко-то, прикрываю глаза рукой от бьющих мне прямо в лицо лучей солнца.

- Поберегись! - громкий крик за спиной, сильный толчок и я лечу на землю.

Больно блин!

Получен физический урон 7 единиц.

Жизнь 3\10.

- Простите, господин, - чьи-то руки хватают меня за плечи и рывком возвращают в стоячее положение. - Вы когда по дороге ходите, не зевайте по сторонам, - проводил он взглядом удаляющуюся повозку. - Хорошо, что я вас оттолкнуть успел, а то ведь и зашибить могли!

- Ага. Огромное Вам спасибо, - окинул я взглядом дородного высокого мужика в фартуке кузнеца, который оказался на голову выше меня. Тот в ответ кивнул и пошел дальше по своим делам.

“Куда же я, интересно, попал?”

Передо мной узкая каменная мостовая, проходящая между невысокими деревянными двухэтажными домами, возле стены одного из которых я и стою. Где-то вдалеке виднеется шпиль высокого цилиндрического здания-башни. В десятке шагов слева вывеска с нарисованным молотом и наковальней. Как раз в ту сторону и ушел спасший меня кузнец.

“А теперь что у нас по глобальной карте?” - я мысленно обратился к игровой системе.

Ничего! Туман во все стороны от одинокой точки в лице моего персонажа. Приближаю. Мда, толку немного! Схематично прорисованная улица и дома по краям. В общем, то, что увидел, то и добавилось.

Вызвал полный игровой интерфейс. Где-то там должна быть вкладка «помощь», то бишь связь с администрацией.

Э-э-э... Удивленно вчитался в системное сообщение.

Помощь - ошибка, функция неактивна, обратитесь к администрации игрового мира.

А если так!

Форум - ошибка, функция неактивна, обратитесь к администрации игрового мира.

Почта - ошибка, функция неактивна, обратитесь к администрации игрового мира.

Просто зашибись! Что за урезанный интерфейс? И это тоже что ли?

Выход - ошибка, функция неактивна, обратитесь к администрации игрового мира.

Я попал...

Сползая по стене и с трудом сдерживая слезы, я в страхе обхватил голову руками...

Пойти что ли обратно под копыта лошадей и колеса тележки бросится? Так не поможет, воскресну в ближайшей точке возрождения. Еще и ощущения от смерти будут далеко не из самых приятных.

Возможно, что тот, кто меня сюда засунул, действовал из самых благих намерений, вот только мне от этого ни капельки не легче.

Итак. Первый вопрос на повестке дня: Что такого должно было случиться со мной в реале, чтобы меня засунули в вирт? Второй и третий: Что делать? И как дальше жить?

То, что я не умираю, и все вокруг - не плод моего воображения, отмечается сразу.

И еще, пусть я никогда и не играл в Норию, но был в курсе всех ее нюансов и правил. А также довольно неплохо знал историю мира, земель и рас, и многое-многое другое! В том числе характеристики и возможности нынешнего поколения капсул. Как-никак мой отец директор технического отдела корпорации «Лайф».

«Мир Нориа» - игра виртуальной реальности полного погружения. Игроков на данный момент примерно около 100 миллионов. Разумных неписей всех рас порядка 500 миллионов. Размер мира - 20 миллионов квадратных километров (материк и острова).

Управление игровым миром - пирамида из множества искусственных интеллектов самых разных рангов. Чем выше в пирамиде, тем больше ранг, а также прав и возможностей у ИИ. Соответственно, самый верхний ИскИн - это главный мозг Нории, который способен даже на глобальные изменения карты.

Кстати, несмотря на то, что территориальное распределение игроков и неписей по расовому признаку как таковое отсутствует, создатели решили пойти по стопам давней истории нашего мира и разбить Норию на семь государств. Поэтому, после выбора любой из доступных игровых рас, а их там порядка пятидесяти, ты выбираешь стартовую локацию по своему желанию, но, конечно, с учетом штрафов для будущего класса, который ты собираешься получать в будущем. Земли людей или эльфов, Пустоши орков, царство гномов или вовсе Свободные земли, где, как понятно по названию, равны абсолютно все, и царит чуть ли не полная анархия.

Классы персонажей, как говорится, практически на любой вкус и цвет. Есть лишь небольшие ограничения, которые могут слегка или не слегка усложнить жизнь - те самые штрафы.

К примеру, будучи светлым эльфом можно стать и некромантом, и демонологом, но репутация с теми же светлыми эльфами сразу уйдет в минус вплоть до ненависти, зато с орками и дроу сразу почтение.

Есть еще кое-какие нюансы. Если человеком выбрать класс охотника, то, при одинаковых уровнях и характеристиках, эльфы все равно будут быстрее, лучше и точнее за счет расовых бонусов.

Но мало выбрать себе класс! Надо еще найти того, кто даст тебе первое задание из довольно длинной классовой цепочки. Для того же вора или убийцы нужно только очутиться в нищих кварталах или трущобах. Там пообщаться с разными темными личностями, от которых обязательно услышишь несколько предложений убить, ограбить или украсть. Можно еще самому попробовать стырить что-нибудь где-нибудь. Или пьяницу за углом прирезать. В этом случае тоже жди очень скорого появления неизвестных личностей с определенными предложениями.

А вот на мага придется попотеть! Стать учеником в гильдии, поучиться, почитать книги, пройти тесты и тогда уже выбрать чего именно тебе хочется – швыряться льдинами и огненными шарами или лечить и помогать. Но можно и не поступать в гильдию, а попытаться самому прийти к тем же знаниям и возможностям методом проб и ошибок, тренируясь по изученным книгам. Только путь этот намного дольше и труднее, и некоторые классовые фишки будут недоступны. Так что потом все равно придется идти в гильдию и проходить особый тест, подтверждающий твой выбор.

Воспоминания меня немного успокоили.

Все! Хватит рефлексировать, пора собратиться!

Значит так. Вопросы «что случилось со мной там» и «почему я здесь», откладываются на неопределенное время. А «что делать» и «как жить» - тут все довольно сложно. Так как я понятия не имею, сколько мне предстоит провести времени в игре, то для начала стоит подобрать себе какой-нибудь интересный и редкий, а, главное, нейтральный по репутации класс, дающий самые лучшие бонусы расе людей. Жаль только, что полный перечень всех классов я не помню.

Как вариант – ведьмак. Репутация со всеми расами положительная, работу, заключающуюся в охоте на монстров, можно найти везде, туда же плюсом идут мутации, усиливающие характеристики на постоянной основе, и мутагены, способные давать бафы на самое разное по длительности время.

Телепортер. Иначе и проще – джампер. Единственный класс, которому, как видно из названия, доступны свободные прыжки по материке и островам. Круто, интересно, но очень и очень муторно. Заниматься прокачкой такого персонажа без клана, а туда я не горю желанием вступать по вполне очевидным причинам, нереально.

Почему без клана? А как можно будет объяснить, почему я сто процентов времени провожу в игре? Почему я не могу пользоваться форумом и помощью? Никак! Лучше никому не знать, что со мной и кто я такой в реальности. Для меня же лучше.

Есть, конечно, еще несколько классов на примете, но окончательно решу потом.

Сейчас бы определиться, в каком из городов далеко не маленького королевства Назхар я нахожусь. В принципе, можно у любого местного спросить, если у него нейтральное и выше

отношение к игроку. Куда там спасший меня кузнец ушел?

Я подошел к вывеске и заглянул в одно из окошек. Небольшая комната. Напротив входа прилавок, за ним дверь, на стенах висит оружие и доспехи, в центре стоят три голых манекена, понятия не имею, зачем. Мужика видно не было, но, надеюсь, он все-таки здесь.

Дверь оказалась не заперта, и я свободно вошел внутрь.

- Эй, есть здесь кто-нибудь? - не придумал я ничего лучше, чем просто крикнуть.

Дверь за прилавком внезапно открылась, словно ее пнули, и оттуда показался недовольный кузнец:

- Кто тут разорался? Сейчас как... А-а, так это Вы, господин, - увидев меня, тут же сменил он тон.

Господин, господин. Не понял, это с чего бы? На кого я так похож-то? Срочно нужно зеркало.

- Вы чего-то хотите заказать? - Поинтересовался мужик.

Ом, так это у него типа магазин, но вещи делаются на заказ? Поэтому видимо и вывеска такая, какую обычно на кузни вешают.

- Нет, спасибо, - ответил я. - Вы не подскажете, как правильно называется город, в котором я сейчас нахожусь?

Вообще с нейтральными неписями желательно всегда общаться уважительно и предельно честно. Во-первых, культура речи, а во-вторых, управляющий ИИ может и задание какое подкинуть, если местному при общении понравишься.

- Вроде не сильно я Вас толкнул, - откровенно удивился вопросу кузнец, - и головой Вы не ударились. Как же Вы забыли-то наше славное название?

«Издеваешься?» - мысленно заскрипел я зубами, но вслух извиняющимся тоном произнес:

- Простите за глупый вопрос, но так уж получилось.

- Эх-х, - тяжелый вздох. - Сарадан. Так звали первого царя нашего королевства. Плохо не знать и уж, тем более, забывать нашу историю.

Я лишь согласно кивнул, вспоминая, где находится этот город. Кажется, восточная часть

страны, рядом с устьем реки Валанд, по которой идет граница с Черным Лесом темных эльфов - дроу.

Очень большой и развитый город с множеством ремесленников и торговцев, как-никак рядом соседняя страна. Соответственно, классовых неписей здесь хватает. Да и для тех, кто обучается специальностям, полное раздолье и разнообразие в выборе.

Только мне, увы, не подходит. Делать тут особо нечего, только если поискать задания, немного подняться в уровнях и подзаработать местных денег. Ирэн - единая валюта на весь мир Нориа.

А ведь деньги нужны в любом случае! Пешком идти далеко, а порталы, лошади или место в караване стоят немало.

- Спасибо Вам, - поблагодарил я кузнеца. - Может, Вам помощь какая нужна? - Решил не терять время и попробовать выбить хоть какой-нибудь квест прямо сейчас.

- А-а-а, - мужик завис. - Нет, господин, что Вы! - Секунд тридцать он точно думал, прежде чем ответить. Странно! - Я сам со всем справляюсь.

Что ж, придется прогуляться по городу. Кто-нибудь из неписей да попросит о помощи. Это же все-таки игра.

Я вышел из магазина и направился, куда глаза глядят. Карты-то нету, денег на нее тоже нету, а город не маленький. Так что все сам. Полный хардкор. Еще и как выгляжу, не знаю. И даже характеристики не распределил!

Точно!

Вспомнив об этом, я остановился и сделал мысленный запрос к системе игры.

Имя: Крэйбен.

Уровень: 1.

Раса: человек.

Класс: отсутствует.

Клан: отсутствует.

Гильдия: отсутствует.

Характеристики персонажа:

Основные:

Сила - 1.

Ловкость - 1.

Интеллект - 1.

Второстепенные:

Жизнь - 3\10.

Выносливость - 10.

Мана - 10.

Свободных очков для распределения: 6.

Умения: отсутствуют.

Классовые умения: отсутствует.

Специальности: отсутствуют.

Достижения: отсутствуют.

Чувствительность: 70%.

Жизнь неполная. Плохо! Восстановить бы ее хоть как-нибудь! Ведь просто так, после увеличения характеристик, те семь единиц, снесенные физическим уроном, обратно уже не вернутся без лечения. Да даже если бы и уровень новый получил - тоже не поможет.

Распределить тогда все поровну? Или вообще в силу больше кинуть и жизнь увеличится хоть на чуть-чуть? А то и правда - еще один удар и я умру!

Но я тут же отбросил последнюю идею. Ничего страшного, если от следующего урона я воскресну на точке возрождения. Перетерплю как-нибудь один раз.

Так что подумаем для начала о том, чего именно я хочу в будущем. Да и чувствительность, влияющую на все ощущения, включая боль, тоже надо учитывать. Слишком уж завышена. Впрочем, при семидесяти процентах я прочувствую все прелести мира практически во всей красе.

Уклон в магию, где интеллект на первом месте - не для меня. Слишком сложна прокачка на начальных уровнях вплоть до сотого. Да и потом ничуть не легче. Нужна команда! Игроки, что будут помогать зачищать те же подземелья, добывать нужные ингредиенты или совершать вместе со мной рейды на эпических и легендарных монстров. Многие маги из-за этого стараются как можно быстрее вступить в кланы. А значит, есть лишь один подходящий для меня класс магов - петовод. Но, увы, для вызова петов нужны либо камни душ, либо карты. И то и другое можно как купить, так и выбить с мобов при убийстве. До эдак пятидесятого уровня столько крови и нервов этот класс с меня высосет, что и представить сложно. Конечно, потом, имея в запаснике самых разных петов для вызова, я буду сам себе ходячий зоопарк - и танки свои, и дамагеры. В общем, магия не для меня, но как крайний вариант оставим.

Танком любых видов я вообще становиться категорически не желаю! Основная причина как раз таки завышенная чувствительность. Семьдесят процентов это дофига как много. От болевого шока не загнешься, но мало при получении урона не покажется.

Да про эту самую чувствительность. Хочешь ощутить такой же, как и в реальности, вкус еды, дуновение ветра на коже, вздохнуть полной грудью свежий морозный воздух, все прелести виртуального секса и... боль, а также другие не очень приятные вещи? Вот для этого и создан параметр "чувствительность", который выбирается пользователем при загрузке капсулы. Большинство игроков ставит от десяти до тридцати процентов. И лишь при посещении домов удовольствия изменяет его на максимум. А лицам младше восемнадцати лет капсула вообще автоматически этот параметр убирает. К слову, играть в мир Нориа разрешено с шестнадцати лет по действующему законодательству, и ограничений для несовершеннолетних там достаточно много. Об идиотах, которые ставят все сто процентов для повседневной игры, я ни разу не слышал. Ну разве только о тех, кто отбывает свой срок в виртуальных тюрьмах (да, есть в нашем мире и такое), но там особые на то причины.

От чувствительности также идет прямая зависимость прокачки характеристик. Чем она выше, тем больше шансов при определенных условиях поднять тот или иной параметр на одну-две единицы. К примеру, постоянно нагружая персонажа бегом до полного изнеможения и падения выносливости, не удивляйтесь, что в какой-то момент система зачитает нагрузку и

добавит вам плюсики к ловкости. Все это при дальнейшем развитии я, конечно же, учту.

Дамадж дилер, дамагер или ДД - персонаж способный нанести высокий урон неписям, мобам и игрокам. Делятся на две категории. Первые - мили - наносят урон вблизи цели. Это воины, разбойники, ассасины, ведьмаки и прочее. И вторые - рэндж - с расстояния. Это лучники и, безусловно, боевые маги, но, как я уже говорил, магия не для меня, а лучников я просто из принципа не перевариваю. Значит, остаются мили, и вот, пожалуй, этого пути развития я и буду придерживаться. Как раз и классы подходящие для ДД на примете есть.

Решено! Тогда вбиваем больше всего очков в ловкость, основную характеристику мили дамагеров, потом в силу, а интеллект обойдется, он мне в ближайшее время все равно не нужен. Недостаток маны, в случае чего, потом за счет следующих уровней или шмота восполню.

Имя: Крэйбен.

Уровень: 1.

Раса: человек.

Класс: отсутствует.

Клан: отсутствует.

Гильдия: отсутствует.

Характеристики персонажа:

Основные:

Сила - 3.

Ловкость - 5.

Интеллект - 1.

Второстепенные:

Жизнь - 23\30.

Выносливость - 50.

Мана - 10.

Свободных очков для распределения: 0.

Умения: отсутствуют.

Классовые умения: отсутствует.

Специальности: отсутствуют.

Достижения: отсутствуют.

Чувствительность: 70%.

Вот теперь все!

Ну что ж, вперед, на поиски квестов. Берегитесь, неписи, просто так я теперь не отстану!

<http://tl.rulate.ru/book/7404/836693>