

[Добро пожаловать! Добро пожаловать в Игру! Сами вы сюда попали, или кто-то вас сюда заслал, это лучшая Система из оставшихся!]

Приветствовало меня такое «многообещающее» оповещение. Но ничего, такой мелочи меня не сломить! И вообще, этот намёк на "сити-17" очень даже милый вышел, я вообще себя будто на родине почувствовал. Ах, да тут даже дышится легче! И берёзки вокруг! Ляпота...

Перестав наконец вдыхать воздух полной грудью и оглядывать лес, обратил внимание на своё транспортное средство. Что тут сказать... Механизм не блистал инженерной изящностью, и мог быть описан как "драндулет обыкновенный: подтип телега". Ехал на удивление не один, а с попутчиками — рядом сидело ещё трое бедолаг в схожем положении: руки связаны, ноги вроде бы нет. Но лук за спиной у возничего как бы намекает, что это и не нужно. Стоп, что-то кольнуло сознание и тут я понял — НОГИ! У меня были полноценные ноги и я был в своём теле, не ощущая той лёгкости, которая была пока я путешествовал по «метро». Всё было слишком реально, только вот все мои импланты куда-то пропали.

Оглядел себя — вполне нормальный вид. Ну, если за норму брать какого-нибудь бомжа из банановой республики, так как одежда из тонкой мешковины на голое тело не очень способствует долгой, и главное здоровой жизни в том климате, где я оказался.

Да, кстати о климате. Похоже, попал я в Скайрим. Конечно, интернета мне будет не хватать, но жить можно, так что я не сильно-то и расстроился. К тому же мир, куда меня «занесло» был достаточно хорошо изучен — уж пару секретиков я тут легко найду. Это вам не в аниме-персонажа переродиться, где из информации известно только то, что попало на «камеру».

Да, и поскольку это Скайрим, тут было чертовски холодно! Конечно, не прям чтобы минус двадцать, но минус два-три градуса точно. Что в сочетании с «вялым», промозглым ветерком, который постоянно продувал насквозь надетые на меня тряпки, дарило незабываемые ощущения.

В то же время у двоих моих попутчиков была вполне себе сносная одежда. Я бы даже сказал, утеплённые доспехи. Такое привилегированное положение всколыхнуло какие-то глубоко скрытые струны моей души, и в сознании, пока ещё тихо, заиграл советский гимн, и начали звучать какие-то лозунги об обобществлении собственности. Сидящий же напротив блондин этих моих порывов не заметил и на свою беду заговорил, видимо поняв, что я пришел в себя:

— Эй ты, не спишь? Ты нарушитель границы, так? Надо ж тебе было налететь на имперскую заставу. Они и нас поймали, и ворюгу этого... — причём, говорил он на незнакомом языке, который я тем не менее, прекрасно понимал. Ну да и фиг с ним, потом разберусь, сейчас же меня понесло:

— Товагищч! — прокартавил я, пародируя Вождя Революции:

— Не желаете ли поспособствовать делу великой Г'еволуции, пожел'твовав на нужды пг'олетал'иата свой меховой плащ? — на что собеседник подвис, видимо, пытаясь понять смысл

некоторых новых для него слов, но после, рассмеявшись, ответил:

— Ну, если сможешь снять его, то пожалуйста. Руки у меня связаны так же крепко, как у тебя, сам не дотянусь до застёжки, — выдал он, ведь в отличие от игры, его руки были заведены назад и связаны уже там, отчего меня немного передёрнуло.

В этот момент в мозгу произошла следующая логическая цепочка: если руки связаны, значит предлагается развязывать, наверное, ртом. Или вообще вставить в какую-то странную позу, пытаюсь дотянуться руками из-за спины, а я на такое не согласился бы, даже будь на месте бородатого норда горячая, пышногрудая данмерка. Мало ли, какого там пола эти данмерки, в такое время живём...

А с мужиком это тем более слишком уж тесный контакт выйдет, на мой взгляд, и выглядеть будет... Ну, скажем так, будь я на месте кучера и увидь, как один из его пленных лезет к другому, начиная зубами растёгивать на нём одежду, то точно бы выступил в качестве Купидона и пальнул бы из лука. Боевыми стрелами и насмерть.

Конечно, озвучивать свои мысли я не стал, а просто посмотрел в ответ с осуждением, отодвинувшись от попутчика в дальний угол. В этот момент наш возникший решил немного «разрядить» атмосферу, крикнув:

— А ну все заткнулись! — после чего воцарилась недолгая тишина, которую нарушил чернявый ворюга:

— Эй, а с этим что не так, а? — и кивком головы показал на последнего пассажира.

Попутчик-норд уже хотел было ответить ему, но тут решил вмешаться я, не дав ему задурить беделлаге мозги:

— Итак, единственный адекватный и немного вороватый «товарищ», сейчас я расскажу тебе одну забавную историю. Она касается Торуга, верховного короля Скайрима, Ульфрика Буревестника, ярла Виндхельма, а также его мощной глотки и громких криков. Итак, дело было... — я, замерзающий на промозглом ветру, с обидой глядя на закутанного в три слоя шкур Ульфрика, в лучших чувствах хотел уже было выдать свою версию случившегося, но тут Шестёрка и «не-такой» друг Ульфрика в одном лице решил подать голос.

Кстати, у машины «шестёрки» же действительно привод задний... Ладно, решено, теперь только так его и зову. Он же тем временем крикнул:

— А ну заткнись! И ты, как там тебя... — он сделал паузу, которую чернявый истолковал верно, представившись:

— Я... Локир, — по его тону было видно, что общение с ЭТИМ ему удовольствие не приносит, в

чём я был с ним полностью солидарен, но вот любопытство всё же победило.

— Перед тобой Ульффрик Буревестник, истинный король Скайрима! — на что Локир уже подготовился что-то удивлённо выкрикнуть, но тут снова влез я:

— Знаешь, я просто процитирую мудрые слова одного моего друга — «Человечество делится на две основные группы: тех, кто имеет, и тех, кого имеют». В данном случае мы во второй. Для наших попутчиков поясню — строго фигурально. Приедем мы через минут пять в один примечательный форт, полный имперских солдат, а после прилетит паравозик Томас и всех сожжет... Или не паравозик, а бронепоезд? Хм... Забыл — после чего на меня с удивлением уставились вообще все. Шестёрку даже пробило на нервный смешок.

А вот Локиру было не до шуток. Он, оценив перспективы и явно поверив мне на слово, как самому адекватному из присутствующих, резво сиганул за борт телеги, побежав в лес. Ну, я его в какой-то степени понимаю, вот только мне же теперь одному ехать с этими двумя...

Имперцы тоже заметили побег пленника и, выхватив луки, принялись палить вслед, однако беглец сумел вполне удачно скрыться между деревьями, тут же забежав в самые непролазные кусты, где всадникам можно было даже не надеяться проехать. Жаль, не понятно, выжил ли он. Сложно было разобрать, куда там стрелы летели.

Больше же меня удивило другое. Я с удивлением глядел на оповещение, зависшее на пару секунд перед глазами:

[Красноречие +1]

Поморгал — надпись никуда не исчезла. Наконец, хорошенько подумав, за что уже можно было выдавать внеанговую ачивку, вспомнил, что некая Система способна увеличивать мои характеристики. Также вспомнил несколько рассказов, которые про неё читал, так что решил попробовать вызвать статус. Только вот вслух говорить не хотелось — ещё Шестёрка примет за готовность к диалогу, так что решил попробовать чисто ментально. Напрягся, пытаюсь докричаться мысленным зовом. Не помогло. Ещё сильнее напрягся. Ух, а вот сейчас что-то в глазах потемнело... В общем, смирившись, пробормотал:

— Статус... — после чего всё заработало, как надо, да ещё и время вокруг остановилось. С одной стороны — полезно, но вот с другой... Почитать в дороге, пока катишь куда-то по делам, не выйдет.

Статус Игрока:

Имя: не задано

Раса: не задано

Уровень: 1;

Опыт: 35\100 (Внимание! Особенность мира: Опыт начисляется только за увеличение уровня навыков, а также, начиная с версии 1.230 бета, за убийство боссов и мини-боссов в подземельях, созданных системой)

Класс: недоступно (в данном мире заблокировано до достижения хотя бы одной из веток умений легендарного ранга)

Здоровье: 200 (регенерация в бою: 30 ед\сек)

Мана: 130 (регенерация в бою: 30 ед\сек)

Запас сил: 150 (регенерация в бою: 35 ед\сек)

Характеристики:

Сила: 5

Ловкость: 5

Телосложение: 10

Интеллект: 3

Мудрость: 5

Харизма: 15

Удача: 1

Воля: 21

Интуиция: 11

Сила духа: 8

Скорость: 6

Свободных очков характеристик: 0

Навыки:

Кузнечное дело: 1 (n\а)

Тяжёлая броня: 1 (n\а)

Блокирование: 1 (n\а)

Двуручное оружие: 1 (n\а)

Одноручное оружие: 1 (n\а)

Стрельба: 1 (n\а)

Лёгкая броня: 1 (n\а)

Скрытность: (n\а)

Взлом: 1 (n\а)

Карманные кражи: 1 (n\а)

Красноречие: 2

Алхимия: 1 (n\a)

Иллюзия: 1 (n\a)

Колдовство: 1 (n\a)

Разрушение: 1 (n\a)

Восстановление: 1 (n\a)

Изменение: 1 (n\a)

Зачарование: 1 (n\a)

(При изучении нового навыка, он будет добавлен в этот список)

Свободных очков навыков: 1 (распределение доступно только с 15 уровня)

Особенности:

Перерожденец: Вы переродились в новом мире по воле одного из Высших Богов, Вам автоматически добавляется особенность «Автоперевод речи рас Мундуса».

Автоперевод речи рас Мундуса: Вы способны общаться с представителями любой из разумных рас, населяющих мир вселенной «Древних Свитков». Вы умеете читать только на одном, самом распространённом в мире языке, который выбирается автоматически и будет автоматически изменён, если вдруг станет не самым распространённым.

Игрок: Вы участвуете в Великой Игре, от исхода которой зависит настроение наблюдающих за ней Богов. Ставки как никогда высоки! По достижению 15 уровня Вам будут доступны игровой форум и аукцион. Так же Верховный бог Порядка выступает Судьёй и оградит Вас от необоснованных притязаний иных божеств.

Фракция: Хаос. Вы участвуете в Игре под «знамёнами» фракции Хаоса. Дополнительная

информация недоступна до достижения 35 уровня.

Тело игрока: Пассивный навык, превращающий Ваше тело в тело персонажа компьютерной игры — Вы не умрёте, пока у Вас остаётся «здоровье».

Разум игрока: Пассивный навык, позволяющий игроку сохранять спокойствие в любой ситуации. Даёт иммунитет к ментальным атакам, а также к атакам, воздействующим на душу (душу игрока нельзя уничтожить или поглотить).

Метка бога хитрости Локи: Вы сумели чем-то сильно подгадать одному из богов вашего прошлого мира, из-за чего он оставил на вас свою метку. Подробная информация недоступна, необходимо для распознавания эффектов: мудрость 500, воля 500.

Легендарная воля: Вы с малых лет влипали в неприятности, но умудрялись не просто выходить из них живым, но ещё и привносить в происходящее ещё больший Хаос. При всё при этом, ваше выживание не имеет никакого отношения к удаче или судьбе. Данная особенность была дана Вам для уравнивания шансов участников Игры. Отныне Ваша удача не может быть повышена выше 1, а её свойства для Вас заблокированы. Однако, к характеристике «воля» добавлена скрытая бонусная особенность.

Достижения:

Палка в колесе: Вы испортили идеальный план одного из богов, при этом оставшись в живых и в трезвом рассудке. Награда: Воля +10; (дополнительное свойство скрыто, необходимо для распознания: Воля: 150, Мудрость: 100), Возможна эволюция достижения, следующий ранг: «Бревно в колесе»: испортите 10 идеальных планов богов, или сущностей, не уступающих им по силе. Награда: скрыто.

Репутация:

Фракции:

Братья бури: -500 (неприятель)

Имперские войска: -200 (неприятель)

Личная:

Ульфрик Буревестник: -250 (неприятель)

Ралоф: -500 (неприятель)

Эм... Ну, даже сказать нечего. Без меня меня женили. Ладно ещё имя и раса неизвестны, по логике игры их нужно выбрать, когда мы уже прибудем в Хелген, как и внешность. Но вот эта особенность «Легендарная воля» — просто бредятина. Да какой нафиг баланс? Очевидно же, что удача отвечает за возможность найти больше золотца, а может и каких артефактов! Эх, тьфу на них. Надеюсь, хоть когда выберу расу, все навыки поднимутся до 15 уровня, ведь это минимальный показатель при начале игры в Скайрим. Или это в каком-то моде было? Эх, не помню...

А ещё у меня был вопрос — почему мне не высветилось получение достижения, и характеристики «раскиданы» без моего участия? Во всех же играх дают обычно десяточку по умолчанию в каждую графу и кучу свободных очков. Мол, раскидывай куда хочешь, но тут ничего подобного! Ну-ка, есть тут настройки?

Ага, вот.

Ух тыж ё! Тут стоит настройка на «билд», да ещё и с названием «великий нагибатор 2000», словно мем из прошлого века, да ещё и куча разных функций отключено! Ладно, сейчас всё настрою, всё равно время «на паузе»...

От копания в Системе меня отвлёк звук, больше похожий на оповещение о пришедшем уведомлении дискорда, после чего возникло сообщение:

[Внимание, игрок! В Вашем секторе миров найден постоянный оператор, согласный с Вами сотрудничать. При отказе статус Игрока будет отозван, а ваша душа утилизирована путём съедения демоном под псевдонимом Антон. При согласии Вам станет доступен расширенный функционал взаимодействия с Системой. Принять: да\нет]

И мигает окошком выбора перед глазами. Ну реально сити, блин, 17. Ладно, переживу уж как-нибудь, я же всегда был за любой движ, кроме голодовки, так что пофиг, соглашаюсь:

— Да, — сказал я, после чего окошко мигнуло, и перед глазами появилось новое, дающее понять, что у меня намечается очень весёлое выживание в этом новом мире:

[Вас приветствует оператор номер 687, Локи. Вы — везунчик, Ваш оператор является Богом, который решил отказаться от возможности уютно сидя на диванчике, смотреть на Ваши

страдания, присоединившись к Вам в Вашем путешествии. Удачи, герой! Весь Асгард наблюдает за Вашими похождениями и желает скорейшего их завершения!]

Когда я дочитал надпись, у меня чуть дёрнулся глаз. Кажется, четвёртый, если я не сбился со счёту, когда на меня демон пёр. Удача-то у меня на единице! Да и сложить два плюс два (а именно, достижение «палка в колёсах» и особенность «метка бога хитрости Локи») было совсем не сложно. А вот по поводу пожелания богов Асгарда... Что-то у меня зародились смутные сомнения, в каком конкретно виде они желают нашего «скорейшего завершения походов»?

[Интеллект +1] — выдал оператор довольно ехидным голосом.

Вообще, звучал он вроде как роботизировано, ну, как у «гугл транслейт», но было очевидно, что это просто искаженный «фильтром» голос живого существа.

— Нда, приплыли...

<http://tl.rulate.ru/book/92270/2971624>