

Отступление.

От лица Бога хитрости и неприятной правды, Локи

Итак, я оказался в Системе. Причём, экран выбора разумных для ассистирования был достаточно большим. Признаюсь, ожидал один-два варианта, а тут их было целых десять! Только вот почему-то на всех было написано одно и то же Ф.И.О., как на это ни посмотри. И один и тот же мир.

На самом деле я никогда не льстил себе. Пусть я и Бог для смертных этого мира, но по сравнению с теми сучностями, которые, например, организывают эту «игру», такие как я — просто мошка, так что рыпаться на несправедливость бесполезно.

Вообще, на ум приходит два варианта, почему я оказался в таком положении — или Один просто решил наконец от меня избавиться, подговорив Скульд немного ему помочь. Или же с ним на контакт вышел кто-то из Высших. Тех, кто немало ставит на выигрыш своей пешки в этой игре. И на самом деле, смотря записи прошлых игр, бог вместо оператора — это далеко не самый нечестный метод, к которому готовы прибегать такие мухлёмники. К тому же, скажу честно, со мной никто ничего не обсуждал, и награду я с этого не получу в любом случае, так что хрена с два я буду горбатиться и вытаскивать этого олуха. Где тут кнопка отказа?

Внезапно, передо мной появилась... Эм... Честно скажу, тролли выглядят и то красивее. В общем, Она. Главный Оператор. Сразу же тыкнула мне в нос контрактом, что, мол, я такой-то, такой-то, зайдя в качестве оператора, обязуюсь... Бла-бла. Сам всё знаю. Но разве у меня был выход в той ситуации? Тут или лезть в капсулу как Оператор, или потом украшать чей-то камин своей змеиной шкурой. В общем, тыкнула она в меня контрактом. Причём больно так, под рёбра, ещё и свернула его на манер пики, из-за чего я от неожиданности и жамкнул по кнопке «принять».

Пару секунд надеялся только, что этот кретин откажется, но куда уж там. Ещё мгновение и перед собой я узнаю... Да, именно того, кто, судя по всему, занял моё место игрока. А ещё он обломал мой хитрый план мести! Снова он влез в мои идеально просчитанные и выверенные дела! А ведь теперь убить его будет гораздо труднее, чем если бы я помогал другому игроку.

В Системе целый ряд Истинных Клятв не даёт мне умышленно и нет, причинять ему прямой или не прямой вред. Даже эффекты, которые я могу наложить на него, строго ограничены, чтоб его! Клятый бог Порядка! Эй, а что это за «легендарная воля»? ЧТО?! Это что, метка Высшего? Э... хе-хе... Что-то мне уже перехотелось мстить, да... Так и нарваться недолго. Но вот подстебать его мне же никто не запретит, да? Мне же за это божественный подзатыльник не прилетит, надеюсь? Не хотелось бы, но проклятье, я не я буду, если он у меня так просто отделается, муха-ха-ха... а... Всё, прилетел.

Ну, сейчас посмотрим, что он там с подготовленной лично под меня тушкой навоял. Ах да,

нужно бы представиться, пусть хорошенько обосрет... гхм... стухнёт! Но только надо как-то осторожно, а то нажалуется ещё Высшему, а я потом костей не соберу! Ладно ещё хоть вызывать в мир свой Аватар можно, хоть и влиять им на течение истории нельзя, да и облик ограничен... маленькой змейкой. Чтоб его, шутник хренов! В таком даже не поговоришь нормально!

(конец от лица Локи)

Из созерцательного настроения меня вывело очередное оповещение:

[Поздравляем, Игрок! Вы сделали первый шаг на пути получения достижения «Бревно в колесе», прогресс: 1\10]

Чё-то я не понял, а это ещё за что? Или эта единичка как бы засчиталась с первого раза, за который я и получил первый уровень этой ачивки?

— Эй, Система, как это понимать? — спросил я в пустоту и тут

же почувствовал себя немного глупо.

— ... — а через минуту уже не чувствовал, а был уверен, что это я дурак.

Ведь не зря же говорят, что общение со своими голосами в голове — это достаточно веский повод для внеплановых ремонтных работ по герметизации крыши. Лето же на дворе, мало ли, дождик ещё пойдёт, зальёт куда не надо...

— ... — спустя ещё минуту ожидания, когда я уже потерял всякую надежду на ответ, "роботизированный" голос наконец выдал:

[Внимание! Время ожидания ответа превышено! Ошибка 404, Оператор не найден!] — в конце голос всё же немного дрогнул от плохо сдерживаемого смеха, что навело на некоторые подозрения и заставило задуматься. Впрочем, нас ещё в школе научили, что думать — крайне вредное для нашего неокрепшего мозга занятие, так что этот позыв был быстро задавлен и я пришел в норму.

Решив, что достаточно полюбовался на стату, наконец вернулся в «реальный мир». Тут всё было по-прежнему — часть нашего конвоя косплеила американцев во Вьетнаме, с упором на средневековый колорит.

А именно: с матюгами шастали по лесу в попытке поймать Локира. Иногда отвлекались на игру в прятки с заблудшим медведем. В общем, культурно отдыхали и весело проводили время. Ну а я неуютно ёрзал на деревянном сиденье, с опаской поглядывая на своих попутчиков. Те смотрели на меня с неприязнью, за что я был им очень благодарен (если бы была противоположная эмоция, я бы точно повторил подвиг Локира).

Вот с таким настроением мы и въехали в Хелген. К счастью, в отличие от оригинального пролога Ралоф не спешил ударяться в воспоминания, так что прибыли мы в нелепой тишине. Из соседних повозок тут же начал выгружаться народ, ну а я выпрыгнул самым последним.

Началось стандартное опознание прибывших. Отличие от оригинальной игры было разве что в отсутствии побега Локира и том, что выгружающихся из соседней повозки перечислял поимённо ещё один имперский солдат, хотя в игре я этого что-то не замечал. Наконец, дошла очередь и до меня:

— Эй, а кто ты? — спросил Хадвар, и тут...

[Поздравляем! Вы совершили свои первые шаги к началу Игры. Статус «Игрок» теперь официально закреплён за Вами. Отныне вам доступны новые функции: «Временные подземелья» и «инвентарь». Пожалуйста, выберите внешность и происхождение Вашего персонажа. Вне зависимости от Вашей расы до этого, как только Вы выберете новую, все будут считать Вас именно тем, кого вы выберете.]

И сразу за ним ещё одно оповещение:

[Ваш интеллект на время выбора повышен до стандартного значения] - и что это, блин, ещё значит? Ладно, разберёмся...

Время вокруг застыло, а перед глазами образовалось окошко, почти как в игре. По крайней мере вид на мою тщедушную тушку был так же откуда-то спереди. Смотреть на себя со стороны было очень необычно и странно. Хотя были и отличия. Главное — невероятная реалистичность. Что уж говорить, графика в Скайриме была ниже среднего, даже современное переиздание на VR капсулу, в которое я играл, если не накачивать модов на пару сотен гигов, выглядело весьма угловато. Тут же всё было реальнее некуда.

Редактор так же от оригинального отличался разве что наличием нескольких дополнительных вкладок для улучшения внешности. Однако, быстро оказалось, что это функции для «бывалых», поскольку за каждый пункт в этом списке была означена весьма кругленькая сумма в каких-то КД. Судя по значку возле них, это камни душ, хотя я могу и ошибаться. Видимо, это такая местная валюта. Единственное, надеюсь, что цены тут написаны в крохотных камнях, ибо если это великие, то я похоже из Каирна Душ пару лет не вылезу, пока там всё «под ноль» не вычищу...

Ещё радовало то, что платные функции, как правило, носили больше косметический характер. Исключением была возможность создания «смеска» от нескольких рас. Эта особенность давала

определённый шанс получить сразу несколько расовых бонусов при старте, но вот стоила она... Цифра напоминала скорее номер телефона, чем цену. Ну, это который «101».

В любом случае, нужно было определиться с расой:

Для начала — стать аргонианином или каджитом совершенно не тянуло. К сожалению, даже когда менял расу в редакторе, не чувствовал, как себя сейчас ощущает тело. Но даже если быть целиком покрытым мехом — достаточно полезно в реалиях холодного климата Скайрима, меня к этому всё же почему-то не тянуло.

Далее в этой рулетке на выбывание шел альтмер. Нет, это определённо лучшая раса для старта за мага, каковым я и собирался стать, однако нашелся и ряд серьёзных минусов. Главное — это внешний вид и был он... Нда...

К сожалению, в этом плане, мир оказался совершенно «ванильным», так что моё чувство прекрасного скончалось в муках только представив, что я стану таким «красавцем». А ведь когда проходил игру, всегда именно в виде альтмера бегал.

Но даже тогда, потратив пару часов, без модов не мог вылепить из него что-то хотя бы более-менее приятное взгляду. Тут же «дефолтный» редактор полностью копировал игровой, хоть всё и было реалистичнее. Так что без траты кд сразу же на старте, можно было только мечтать о шансе когда-нибудь, разжившись нужным количеством валюты, изменить внешность у скульптора лиц в гильдии воров.

Увы, но к тому моменту я уже буду настолько известен, что смена имиджа может сильно мне помешать.

Если же не смотреть на внешность, альтмер давал халявные 50 очков магии и талант на дикий реген маны в течение минуты. Вообще, крайне полезная вещь, только вот она легко заменяется зельями. Да, расточительно, однако на своём здоровье я экономить не собираюсь. Ну и уродливая внешность лично для меня перекрывает все преимущества, так что идём дальше.

Следующие расы — орк, бретонец и редгард. Все больше заточены под ближний бой. Ну, кроме орка. С его талантом, только ассасина с луком и отыгрывать. Если ещё яда чутка добавить, то получится легко максимизировать урон. Но это путь слабых, хех. К тому же я за ЭТО зелёное и клыкастое нечто играть точно не собираюсь. В игре он ещё более-мене цивилизно выглядел, но тут просто омерзительно. Ну а остальные — чисто бойцы ближнего боя. А мне настолько близко приближаться к врагу религия не позволяет. Вернее, Догматы любого адекватного стрелка «второй линии» — так что я лучше издаю как-нибудь. Обойдусь, короче.

Так, кого я ещё не разобрал? Ага, босмер и данмер. Ну, босмер выглядит многообещающе, взял бы, собирайся играть с луком. Однако способность у них ни к чёрту, да и опять же, лица страшные. Подчинение животных могло бы быть очень неплохим бонусом, но эти самые животные твои приказы просто игнорируют и тупо стоят на месте. По крайней мере, так вроде бы в игре было, а я тут опираюсь именно на неё. Эх, не зря столько часов в ней набегал, хе-хе.

Данмер же... — у этого сопротивление огню и «огненный плащ» в качестве абилки. Ну... Такой себе бонус, я его вполне и с книги изучить могу, правда на более позднем этапе игры, но как факт.

Итак, остались имперец и норд — явные победители. Оба обладают мощнейшими абилками магии иллюзии в игре: норд пугает врагов и чутка откидывает, а имперец успокаивает. Эти способности вполне могут спасти меня в жизненно сложной ситуации, поэтому определённо стоит выбрать кого-то из них. Конечно, у орка тоже мощная способность с его урезанием повреждений пополам и двухсотпроцентным уроном, однако это не работает на магию, так что забываем как страшный сон.

Далее по вторым бонусам. У норда сопротивление холоду. Причём режет аж пятьдесят процентов. Очень заманчиво, однако... Да, со временем я смогу получить такой же эффект, просто зачаровав вещи или став вампиром. А вот бонус имперца будет давать лишние денюжки на протяжении всей игры и не имеет себе аналога.

Жаль, на выпадение вещей он не распространяется, даруя просто чуть больше денег, но ещё протестируем как эта способность будет работать в данжах. Может, что-нибудь прикольное выпадет? Было бы неплохо. Да и не мне с моей вечной единичкой в удаче кривить нос от таких щедрот.

Ладно, всё, я выбрал. Буду Имперцем. Никогда за эту расу не

играл, но сейчас лучше варианта мне не найти.

Теперь, когда я определился, осталось только сделать из смотревшего на меня мужика с причёской стиля а-ля «мамин бродяга, папин симпатяга» кого-то выглядящего более менее адекватно. На это ушла ещё пара часов. Волосы сделал стильного, серебристого цвета. Я НЕ СЕДОЙ, ЯСНО? Это благородное серебро! Глаза, ну, пусть будут «сапфировые», благо в таких мелочах редактор позволял разгуляться, дав возможность выбирать все возможные оттенки на обширной палитре. Рост высокий, телосложение средне-мускулистое. Эх, просто мечта — кубики пресса без каких-либо тренировок! Ну и ещё по мелочи детали лица подравнять. Получилось очень даже неплохо, на мой неискушенный взгляд. Для себя же старался.

По итогу, остался финальный штрих — выбрать имя. Вот тут меня и поджидало самое сложное испытание в жизни. Это вам не в онлайн игру ник выбирать! Как я вычитал из справки, этот ник со мной будет до конца, и его будут видеть все игроки.

— Эх, чтобы выбрать... — вздохнул я, и тут внезапно появилось сообщение от Оператора:

[Могу помочь, у меня есть хороший вариант на примете] — на что мне оставалось только вскрикнуть в ужасе:

— НЕТ!

[Точно? Время на создание персонажа почти закончилось, начинаю отчёт до присуждения имени автоматически: 10, 9, 8...] — начал капать на мозги Локи, что, как оказалось, весьма положительно способствовало глубокой умственной деятельности, так что я по привычке ввёл свой обычный ник:

— Лунгрим. Так меня теперь зовут! Встречай меня, мир! — но момент тут же был загублен ехидным:

[И это всё? А я такой вариант придумал! Вот только послушай — «Убейте \_меня\_пожалуйста\_02»! Он же явно подходит тебе куда больше, чем какой-то там Лунгрим. Эх, какая жалость...]

<http://tl.rulate.ru/book/92270/2971630>