

Дикая местность чрезвычайно опасна, потому что в ней отсутствуют какие-либо меры безопасности. Это не просто опасно, но и жестоко до такой степени, что даже выражение «опасно» не подходит.

Есть звери, которые могут появиться в любое время и в любом месте, насекомые, скрывающиеся повсюду, и даже растения, прикосновение к которым представляет угрозу для жизни. У хрупких людей нет другого выбора, кроме как объединяться, чтобы выжить в дикой природе.

Выживая в дикой местности, они приобрели знания и мудрость, и, основываясь на этом фундаменте, в конечном счете, установили мощный барьер под названием «цивилизация».

В рамках цивилизации людям становятся относительно безопаснее. Однако с этого момента конфликты возникают скорее между самими людьми, чем с дикой природой. Они критикуют друг друга как варвары из-за различий в культуре и языке, ведут себя грубо и, в конце концов, прибегают к стычкам.

Несмотря на такие конфликты, цивилизация остается цивилизацией. Это очевидный факт, что здесь гораздо безопаснее, чем в дикой природе.

Но происходит ли это из-за их собственного яда, или это потому, что люди отказались от своих диких инстинктов и выбрали диалог?

«По иронии судьбы, в цивилизации слишком много индивидуумов, которые хуже зверей».

Это то, что человек чувствует, выжив в отдалённой дикой местности и вернувшись к цивилизации.

Есть люди, которые совершают настолько жестокие поступки, что возникает вопрос, являются ли они действительно людьми. Мир полон людей, которые совершают поступки более отвратительные, чем демоны, не говоря уже о зверях.

В самом деле, как нам их называть? Человеческий мусор? Пустая трата времени? Или, может быть, ублюдки?

«Вы не можете даже сравниться с подонками».

Для тех, кто даже не может сравниться с подонками.

«Я побью их».

Избиение – это всего лишь лекарство. Я знаю, потому что меня ударили.

Обычно такие действия приводят к социальным последствиям, но со мной всё будет в порядке, поскольку у меня нет никакой определенной принадлежности, происхождения или связей, вся ответственность лежит исключительно на мне. Ведь я был «диким человеком», который жил в дикой природе и вступил за ограду цивилизации.

И, наконец, ещё кое-что.

- Хочешь это съесть? Это восхитительно.

- Да.

- В такие моменты, как этот, ты должен сказать спасибо.

- Спасибо.

Человек, который угощает меня чем-то таким вкусным, как это, – добрый человек.

\* \* \*

Будь то переселение душ, реинкарнация или одержимость, (они часто встречаются в наши дни в романах), история всегда начинается в пределах цивилизации, независимо от того, находится ли это в сельской местности или в городе. Независимо от метода, человек рождается из утробы матери, растёт благодаря взаимодействию с другими людьми и становится частью общества.

Как правило, реинкарнация следует по этому пути, в то время как опыт одержимости или переселения душ отличается. Тем не менее, большинство из них начинаются внутри цивилизации. Причина, по которой я говорю это, заключается в пейзаже прямо перед моими глазами.

- Что за чертовщина?

Эта фраза прекрасно выражает мое нынешнее душевное состояние. Я понятия не имею, что происходит. Это был обычный день, ничем не отличающийся от любого другого. Я, как обычно, работал неполный рабочий день, как обычно вернулся в свою квартиру-студию, как обычно связался с родителями, как обычно поиграл в игры и заснул...

Но когда я открыл глаза, меня встретил пейзаж, наполненный зеленью.

- Что за чертовщина?

«Что это, черт возьми, такое?»

Я огляделся, наблюдая за пейзажем, напоминающим густой лес. Деревья здесь, деревья там, некоторые покрыты плющом, другие мхом. Несмотря ни на что, это неправильно. Я бы предпочёл, чтобы меня высадили в каком-нибудь городе. Почему я застрял в этом чёртовом лесу?

Думая, что это может быть сном, я ущипнула себя за щеку, но всё, что я почувствовала, была острая боль. Другими словами, это реальность.

- Что это, черт возьми, такое?

Это ещё не всё. Пейзаж, наполненный густой зеленью, и обилие деревьев - не единственное, что я вижу перед своими глазами.

Перед моими глазами плавала полупрозрачная голограмма, похожая на окно статуса в игре.

[???

Прочность: 10

Ловкость: 10

Выносливость: 10

Магия: 10

Удача: 10

Вера: 10

[Приобретенные характеристики]

- В настоящее время приобретенных характеристик нет.

[Приобретенные навыки]

- В настоящее время приобретенных навыков нет.

[Приобретенные способности]

- В настоящее время приобретенных способностей нет.

Это было действительно упрощённое и голословное окно статуса. Я наблюдал за этим некоторое время, точно так же, как вы могли бы увидеть что-то в игре. Но там ничего не было. Несомненно, это был слабый и скудный набор характеристик. Я понятия не имел, что с этим делать и что это значит.

«...А как же моя одежда?»

Я был настолько поглощён оценкой ситуации, что даже не обратил внимания на свой собственный наряд. Проблема заключалась в том, что было бы лучше ничего не знать. Я не был полностью обнажен, но на мне был только один предмет одежды, едва прикрывающий основные части тела.

Что это за мода на Тарзана такая? Seriously, что я должен делать? По крайней мере, позаботьтесь о моей одежде как следует. К счастью, это был тёплый лес, но если бы это была холодная местность, я бы давно замёрз насмерть.

«Но моя кожа всегда была такой бледной?»

Осматривая своё тело, я мог примерно оценить свое собственное состояние. Во-первых, моя кожа была неестественно белой, как у европейца. Раньше у меня был более типичный азиатский оттенок кожи, но теперь он выглядел так, как будто кто-то чрезмерно припудрил его.

Это казалось несколько незнакомым, но это было не самое главное. Я отвела взгляд от своей кожи и снова посмотрела на скудную одежду.

«Но... У меня такое чувство, что я где-то это уже видел».

Перед тем как заснуть, я играл в одну игру, известную своей высокой степенью свободы. Особенно известна она была своими безграничными возможностями в развитии персонажа. В зависимости от того, какие характеристики вы повышали и какие навыки оттачивали, методы роста варьировались.

Более того, в игре была функция под названием «Создание персонажа», где сначала вы

должны были выбрать определенный класс.

Допустим, вы решили стать рыцарем. Вы можете повысить его в соответствии со стандартным методом, но вы также можете отклониться от пути, увеличив свой показатель веры и став паладином. Существуют различные способы развития своего персонажа, и новички, как правило, выбирают рыцарей с хорошо сбалансированными характеристиками.

«Некоторые хардкорные игроки предпочитают ничего не иметь и развивать своих персонажей так, как им заблагорассудится...»

Я не ожидал, что это буду я. Я пробовал воспитывать самых разных персонажей, увлекаясь различными методами роста. После тщательного обдумывания я вспомнил, что создавал персонажа перед сном. Может ли это быть тот самый персонаж?

Однако есть проблема посерьезнее. В игре вы не можете просто так полагаться на волю случая. Даже если вы выглядите как нищий, основное правило – сначала поступить в академию.

Это маршрут, который не меняется независимо от выбранного класса.

Но только не для меня.

«Чёрт».

Чем больше я думаю об этом, тем хуже мне становится. Я двинулся вперед, ощущая голой кожей типичную влажность леса.

Как только я выясню, где находится это место, независимо от того, уйду я отсюда или нет, я должен что-то сделать. Я должен выжить, независимо от академии или чего-то ещё. Если я случайно столкнусь со зверем, это может стать большой проблемой.

Гррррр...

«...»

Чёрт возьми. Похоже, что большая проблема уже возникла.

Прежде чем я успел сделать ещё несколько шагов, до моих ушей донесся яростный звук.

Я медленно повернул голову, при этом издав скрипучий звук, как будто моя шея не была смазана маслом.

Скрип.

«...Белка?»

С чего бы там быть белке? Несмотря на агрессивный звук, она выглядела совсем как обычная белка. Более того, это было в некотором роде мило. Это было похоже на то, как если бы котенок что-то грыз.

Однако эта мысль длилась недолго. Если бы это место было похоже на игру, которую я знал, и если бы это был лес, доступный только игрокам высокого уровня, я бы убежал, как только увидел белку.

Кьяаа!

Белка издала неожиданный рёв и бросилась на меня.

Квааанг!

Тело белки врезалось мне в шею. Точнее, он попал мне в плечо. Удар крошечной белочки пришёлся мне по шее со значительной силой.

- Ггу-еок?!

С оглушительным звуком, похожим на взрыв, мое тело отбросило назад, как будто его сбил грузовик. Оно отлетело далеко в сторону, перекатившись несколько раз, прежде чем, наконец, остановиться.

Единственным утешением было то, что это был лес со множеством деревьев. Вторичный удар был поглощен деревьями.

Боль, охватившая всё моё тело, была мучительной, но моё зрение постепенно померкло.

«Это определено...»

Незадолго до того, как потерять сознание, я усмехнулся, увидев белку, медленно приближающуюся ко мне. Только получив неожиданный удар, я осознал истинную личность этой белки, а также то, где я находился.

По мере того как я углублялся, уровень сложности возрастал в геометрической прогрессии, и вначале не было ничего, кроме сложных монстров.

«Чёрт возьми...»

Не слишком ли это много? Почему из всех мест именно здесь, рядом с главной сценой Академии? Пока я внутренне ворчал, мое сознание угасло. Я горячо надеялся, что, когда снова открою глаза, это будет моя собственная квартира.

- Ах...

Но этого не произошло. Несмотря на прямой удар затылком, мне каким-то образом удалось открыть глаза. Мгновенно боль распространилась по всему моему телу. И здесь была ещё одна неприятная вещь.

«Бл\*ть... Серьезно...»

Эта чертова белка испражнилась мне на лицо. Это был знак завоевания. С точки зрения меня и других игроков, это было не более чем чаепитие в пакетиках. Эта белка прославилась именно по этой причине.

Если в моём несчастье и была какая-то светлая сторона, так это то, что монстром, победившим меня, была та белка. Этот ублюдок дал мне ещё один шанс, оставив в живых.

К счастью, я только потерял сознание, и мне удалось выжить. Если бы это был волк или какой-нибудь другой дикий зверь, я был бы уже в другом мире. Я думаю, так было бы лучше.

[Вы пережили смертельный удар! Ваше здоровье улучшилось!]

«Чёрт возьми. Чертовски большое вам спасибо».

Я усмехнулся, увидев сообщение, появившееся передо мной.

- Ай...

Это было так больно, что я даже не мог смеяться.