

Глава 1: Реинкарнация.

Я понятия не имею, как я умер. Хотя мой образ жизни, возможно, был не самым здоровым, никаких реальных признаков проблем не было. В свои 42 года я был не так уж стар, но каким-то образом это произошло.

Я оказался в белой комнате, за столом, глядя на экран. Сообщение гласило: "Жаль, что вы умерли. Вы первый, кто воспользовался нашей услугой самореинкарнации! Наслаждайтесь своей новой жизнью".

Звучит абсурдно. Я никогда не верил ни во что после смерти. И все же я каким-то образом знал, что это реальность. Очевидно, что-то мешало моему разуму, не давая успокоиться.

По крайней мере, я никого не оставлял. Мои родители умерли от болезни 6 лет назад. У меня не было близких друзей, только коллеги по работе. Большую часть свободного времени я проводил за компьютерными играми или чтением фантастических романов.

В общем, вернемся к экрану. Судя по всему, я получал реинкарнацию в фантастическом мире. Он выглядел как интерфейс компьютерной игры для создания персонажа первого уровня. Будет ли это игровой мир? Информации было не так уж и много. Я бы не считал себя очень храбрым. За 42 года моей жизни не было ни одной драки. Может, мне стоит выбрать барда? Путешествия, музыка и возможность зарабатывать деньги, не сражаясь.

И тут я заметил вверху маленькую иконку. "Импорт персонажа". Хм. Нажав на нее, я получил варианты... персонажей из игр, в которые я играл в прошлом. Не все игры, конечно, но некоторые система принимала. Был один персонаж... где я, возможно, немного жульничал. Или даже очень.

Я присвоил себе два класса вместо одного, который обычно можно было получить. Стихийная колдунья 20-го уровня, Фея Ловкачка 20-го уровня (что-то вроде разбойника) со всеми статками намного выше, чем они должны быть. Очень специализированный персонаж может максимизировать один атрибут, например силу, но это потребует жертв. У специализированного защитника было бы много выносливости, но не хватало бы силы для нанесения урона. У моего персонажа было все. Сила варвара, скорость и гибкость разбойника, выносливость защитника, интеллект волшебника и харизма барда. Однако интеллект не делал вас гением. Он давал вам способность быстрее думать, делать сложные расчеты и работать в режиме многозадачности.

Хотя в игре об этом не заботились, в реальности между атрибутами было бы много синергии. Быстрое передвижение бессмысленно, если мозг не успевает за ним. Безумная сила бессмысленна, если от ударов ломаются кости. Иметь все атрибуты на таком высоком уровне было бы удивительно. И здорово.

Теперь давайте поговорим о моих классах. Стихийная колдунья - заклинательница, фокусирующаяся на стихийном уроне. Она давала пассивное сопротивление стихиям и иммунитет к выбранному вами главному элементу. Для меня это была молния. Также она давала особые атаки, наносящие урон стихией, чтобы преодолеть сопротивление противника. Хотя в теории класс был малополезен, я добавил несколько заклинаний больше, чем следовало. Потому что я жульничал. Так что, помимо всего прочего, у меня было низкоуровневое исцеление.

Теперь Фея Ловкач была чем-то вроде магического разбойника с родословной фей. У нее не было настоящих заклинаний, но было несколько хороших пассивок и способностей. Она давала высокую сопротивляемость к ядам и болезням, снижение урона от не магических предметов и даже способность превращаться в черную пантеру по желанию. Мне всегда нравились кошки. В эльфийской форме я также мог отращивать когти, но не уверен, насколько это было полезно. Кроме того, у меня были Глаза Феи - пассивка, позволяющая видеть магию и преодолевать иллюзии. Класс также включал способность обнаруживать и обезвреживать ловушки, а также навык скрытности.

К слову, о навыках, в которые я вложил. У меня были арканские знания, которые охватывали все магические предметы. Ловушки, скрытность, взлом замков, убеждение, атлетика, восприятие и обман также были максимально развиты. Кроме того, у меня было несколько очков в выживании, чтобы помочь с охотой и отслеживанием.

Ни один из моих классов не был ориентирован на боевые схватки, но по совокупности способностей я мог соперничать с воином 20-го уровня в ближнем бою. Хотя мне не хватало специальных атак, у меня были смешные показатели, чтобы компенсировать это. Кроме того, у меня была пассивка "Точная Атака". В игровом смысле она давала мне дополнительный урон при атаке отвлеченного врага. История игры объясняла эту способность зорким взглядом, который позволял замечать слабые места в броне врага.

Так что в целом мой персонаж был до смешного прост в игровых терминах. По сути, я был полноценной приключенческой командой в одном лице.

Завершение игрового задания давало мне дополнительный лут и дополнительную силу. В игре было задание, которое изменяло ваше тело с помощью алхимии, давая вам регенерацию здоровья. Я даже мог отрастить конечность за неделю. У моего персонажа было больше заклинаний, чем должно было быть, много навыков, предметов, золота... Я мог бы стать богатым, могущественным и просто уйти на пенсию? Звучит довольно мило. А еще немного неправильно. Но, опять же, я понятия не имел, в какой мир попаду.

Конечно, была одна небольшая... проблема. Ну, может, не совсем проблема, но, по крайней мере, беспокойство. Этим персонажем была темная эльфийка по имени Амайя. Кожа цвета черного дерева, белые волосы до плеч, фиолетовые глаза, рост 1,64 м, умеренный бюст. Дело в том, что раньше я был мужчиной. Мне просто нравилось играть женских персонажей.

Честно говоря, в прошлом я задумывался о том, каково это - сменить пол. Но я никогда бы не стал всерьез рассчитывать на то, что это произойдет. И еще, как бы отнеслись к темным эльфам в этом мире? Были бы они обычными? Их будут бояться? У темных эльфов было сопротивление к магии. Оно было не таким сильным, как кажется. Огненный шар все равно сожжет вас, он помогает только против магии, направленной непосредственно на вас. То есть контроль разума, полиморф, окаменение... все, что направлено непосредственно на ваше тело или разум. Благотворные эффекты, такие как баффы и исцеления, по-прежнему работали. Я подумал, не создаст ли это лазейку в новом мире.

Кроме того, достаточно сильный заклинатель мог преодолеть сопротивление. Все-таки неплохая защита для мира магии. Кроме того, темные эльфы могли видеть в темноте. Это было даже сильнее, чем зрение обычных эльфов при слабом освещении.

В конце концов, сила была слишком заманчивой, чтобы ее игнорировать. Мир с магией может быть суров к бессильным. Давайте смиримся с этим и будем надеяться на лучшее. Я нажал "принять", и мир потемнел...

<http://tl.rulate.ru/book/102027/3517840>