

“Разве ты не всегда хвалился тем, что тебе благоволит Богиня Удачи? Давай посмотрим, благоволит ли тебе Богиня Удачи на этот раз”.

“Зачем так много с ним разговаривать? Давай убьем его, у нас есть дела поважнее”.

“Вы сумасшедшие! Как вы могли это сделать! Отпустите меня! Что вы собираетесь делать?”

Жгучая боль пронзила живот Джона, но у него не было времени беспокоиться.

Его сила покидала его вместе с кровью, оставляя беспомощно наблюдать, как хрупкая фигура, прикрывавшая его, была жестоко прижата к земле ими двумя, разорванная мантия мага разбросана повсюду, обнажая ее гладкое, гибкое тело.

В его ушах зазвенели крики и похотливый смех, за которыми последовали жалкие вопли агонии.

Джон сжал кулак, протягивая руку к темнеющему видению перед ним.

Он чувствовал, как его сознание ускользает, каждый вдох становился тяжелее предыдущего.

Внезапно какие-то слова вспыхнули перед глазами Джона, а затем его мир полностью поглотила тьма.

...

“... По данным НАСА, трещина, таинственным образом появившаяся рядом с Солнцем, была сертифицирована как не представляющая угрозы, и паника, длившаяся почти шесть месяцев, сегодня, наконец, закончится”.

Знакомый звук старого телевизора эхом отдался в его ушах.

Оглядывая свою слегка захлавленную квартиру, Джон почувствовал внезапное тепло в сердце, когда поспешно схватил телефон и взглянул на него.

“11 июня 2035 года. Один день до [Катастрофы]”.

Джон с трудом сглотнул, в его глазах промелькнуло замешательство.

В один прекрасный день, 12 июня, Землю постигнет беспрецедентная катастрофа — наводнения, землетрясения, цунами, эпидемии, извержения вулканов.

Сцены, которые когда-то существовали только в древних мифах, будут одновременно разворачиваться по всему миру.

Среди жуткого всплеска электромагнитных волн эта катастрофа, подобная апокалипсису, уничтожила почти 75% населения Земли и одним махом поставила современные технологии на колени.

Прогресс человечества за одну ночь замедлился почти на столетие!

В течение семи дней бушевала катастрофа, оставив на Земле семь бездонных пропастей, которые люди позже называли [Безднами].

Однако то, что по-настоящему заставляло трепетать сердца, этим не ограничивалось.

Через семь дней на Земле наступило краткое затишье.

Когда человечество решило, что может начать восстановление, бесчисленные монстры внезапно появились из бесконечной бездны, невосприимчивые к обычному оружию.

Их единственным средством выживания была охота на людей!

Но.

Появление [Апокалипсиса] стало спасательным кругом для беспомощных выживших.

Ночью всем выжившим был представлен игровой интерфейс, в котором система сообщила им, что Земля при последнем издыхании, и [Апокалипсис] может предоставить им убежище.

Однако это святилище оказалось не таким идиллическим, как они себе представляли.

В рамках [Апокалипсиса] они столкнулись с новым, совершенно неизвестным миром с правилами, намного более суровыми, чем на Земле.

Чтобы выжить, они должны были стать сильнее в [Апокалипсисе], и эту силу можно было вернуть на Землю, чтобы сражаться с кровожадными монстрами!

Они могут даже стать новыми богами!

Конечно, Джон не совсем верил в ту часть, где говорилось о том, что он станет богом.

В конце концов, до своего перерождения он пережил семь дней катастрофы и вошел в [Апокалипсис], где прожил целых два года, не выходя из системы.

Хотя Джон стал одним из сильнейших игроков высшего уровня в игре, он все еще был далек от божественности.

Более того, по мере того, как они становились сильнее, то же самое происходило и с монстрами на земле.

Джон думал, что сможет продвигаться шаг за шагом, постоянно стремясь к этой, казалось бы, недостижимой цели. Но предательство его брата произошло так внезапно.

Когда легендарное оружие [Шепот Апата], которым он лично его одарил, пронзило его живот, в голове Джона промелькнули бесчисленные вопросы.

Но все же...

“Почему я вернулся в этот день?”

Джон нахмурил брови, внезапно вспомнив легендарное снаряжение, которое он получил, когда первым прошел подземелье начального уровня — [Слезу Хроноса].

Джон смутно помнил описание под этим легендарным снаряжением:

[Хронос, бог времени, стоит в конце реки времени, оставляя после себя слезы сожаления. Слезы погружаются в реку времени, и в этот момент время поворачивает вспять.]

“Кажется, это то, что даровало мне второе рождение. Хронос, двигатель времени, бог, который

управляет временем, даже он испытывает сожаление ...”

Джон ухмыльнулся, но его эмоции были сложными. Он был взволнован тем, что возродился и получил шанс начать все заново. Но мысль о том, что мне снова придется столкнуться с этими ужасными семью днями катастрофы, лишила Джона возможности радоваться.

“В любом случае, я должен быть готов ...”

В своей прошлой жизни Джон едва пережил семидневный катаклизм, и на этот раз Богиня Удачи наверняка снова благоволит ему!

Точно так же, как в воспоминаниях, сохранившихся в сознании Джона, в полночь 12 июня земля задрожала, густые облака пронесли по земному шару, полностью закрыв яркую луну, погрузив мир во тьму.

Ураганы и землетрясения бушевали в этом маленьком городе с населением менее трех миллионов человек.

Перед лицом стихийных бедствий все существа равны, и никто не может контролировать такие катастрофы; все они жертвы.

Каждый день, каждый час и даже каждую секунду бесчисленные жизни были разорваны на части этими катастрофами, превратившись всего лишь в еще один окровавленный обломок среди руин.

К счастью, благодаря тщательной подготовке Джона, хотя катастрофа унесла почти половину его запасов еды, Джону это нисколько не повредило.

Таким образом, он сидел, скрестив ноги, закрыв глаза в глубокой задумчивости, ожидая подходящего момента.

Когда секундная стрелка пробила полдень 19 июня, его охватила пронзительная головная боль, и голос прозвучал в умах всех выживших одновременно: “Выжившие Земли, я Система [Апокалипсис], сейчас ...”

“Прекрати нести чушь”, - без малейших колебаний Джон немедленно нажал в воздухе перед собой на перевернутый треугольник, вступая в [Апокалипсис].

В предыдущей жизни внезапное появление системы потрясло всех, и только после длительного ознакомления и большого скептицизма выжившие начали просачиваться в игру.

Но чего они не знали, так это того, что вам не нужно было слушать введение в систему, чтобы войти в [Апокалипсис], и, что типично для онлайн-игр, чем раньше вы войдете в систему, тем более потрясающие награды!

В его предыдущей жизни был человек, который сумел войти в систему раньше и получил талант уровня S - Бесконечную огневую мощь!

В этой жизни Джон не позволил бы никому другому получить такую возможность!

В следующее мгновение Джон увидел только ослепительную вспышку белого света перед глазами, а когда пришел в себя, то оказался в мире, полном хаоса и пустоты.

Затем в его ушах внезапно зазвучал бесстрастный механический голос.

“Добро пожаловать в [Апокалипсис], игрок № 001. Поздравляем с тем, что вы первый игрок, вошедший в систему. Вы получите специальную награду. Система предоставит случайный пул талантов, пожалуйста, сделайте свой выбор в течение 10 минут. ”

Взгляд Джона скользнул по списку.

Бесчисленные Камни с Надписями плавали перед ним.

Эти камни содержали в себе таланты, и каждый игрок должен был выбрать один.

Этот выбор был решающим!

Это определит раннюю и среднюю стадию игры!

Но все камни с надписями выглядели одинаково, без видимых различий. И время выбора было ограничено, очень похоже на розыгрыш лотереи.

Как только Джон начал разочаровываться, его видение странным образом изменилось. Рядом с каждым камнем с надписью появилось тусклое белое информационное поле.

[Дальнобойность (талант)]: талант низкого уровня, +10 к естественной дальности атаки, с улучшениями, постоянно увеличивающими дальность атаки на 20%... Слишком слаб для ранних стадий, не рекомендуется.

[Восстановление НР (талант)]: Талант низкого уровня, непрерывно восстанавливает 1% от максимального НР, повышаясь до 5% в секунду... Слабый на ранних стадиях, не рекомендуется.

“Что происходит?”

“Могу ли я видеть скрытую информацию?”

Джон был вне себя от радости. Он не стал долго заикливаться на этом. Атрибуты Камней с Надписями теперь были ясны как божий день!

Джон поспешил найти нужный талант.

[Восстановление МП (Талант)]: талант низкого уровня...

[Бесконечное видение (Талант)]: талант низкого уровня...

[Бесшумная разведка (Талант)]: талант низкого уровня...

Черт возьми, хотя талантов было тысячи, и большинство из них отличались друг от друга, почти все были талантами низкого уровня.

Талант - это отправная точка!

Как можно стать сильным игроком без мощного таланта?

[Отражение урона], талант среднего уровня...

[Атака добавляет НР], талант среднего уровня...

[Иммунитет к случайной магии], талант среднего уровня...

Таланты среднего уровня казались приличными, явно намного сильнее талантов низкого уровня.

Но не было необходимости спешить.

Время еще было.

Он мог продолжать поиски.

После фильтрации еще тысячи Камней с надписями:

[Количество кровожадных], талант высокого уровня... Рекомендуем.

[Крылья превосходства], талант высокого уровня... Рекомендуем.

Таланты высокого уровня! Больше потенциала, больше возможностей для роста!

Они могли сокрушить 99,9% игроков со стартовой линии.

Какой из них выбрать?

Нет, не выбирай сейчас!

Когда оставалось чуть больше минуты, он не мог отказаться от других потенциальных вариантов.

Кто знал, может появится что-то лучшее?

Джон бежал наперегонки со временем, продолжая собирать информацию по подсказкам.

Тридцать секунд, двадцать секунд, десять секунд...

В углу его внимание привлекла, казалось бы, незначительная Надпись На Камне.

[Поцелуй удачи (талант)]: SSS Талант, обладает способностью значительно увеличивать УДАЧУ игрока (множитель текущего уровня: 100х). Повышение превращает его в Божественный талант. Это чрезвычайно редкий и мощный талант, обладающий способностью бесконечно увеличивать УДАЧУ игрока, значительно увеличивая выпадение предметов, количество критических очков и т.д.... Настоятельно рекомендуется!

“Ты тот самый!”

Без колебаний Джон сделал свой выбор.

Камень с Надписью испустил яркий свет, который полностью окутал тело Джона.

[Звон]

[Талант объединен. Система выдаст награду за слияние. Пожалуйста, проверьте при входе в систему.]

...

Джон никогда не ожидал, что, как первый игрок, вошедший в игру, он получит скрытую особую награду.

Для такого игрока, как он, который участвовал в закрытом бета-тестировании, это было все равно что добавить крылья тигру!

Вы должны знать, что УДАЧУ чрезвычайно трудно улучшить.

Помимо специальных предметов и инструментов, очки, заработанные за повышение уровня, не могут быть добавлены к УДАЧЕ, что показывает, насколько она ценна!

“Пожалуйста, подтвердите имя игрока”.

“Имя игрока, давайте просто назовем Джон”.

Джон четко помнил, что даже внутри игры имена игроков нельзя менять.

В своей прошлой жизни он провел два года в игре под названием “Гемиплегия правого полушария мозга”, за что получил от товарищей по команде ласковое прозвище “Братан с гемиплегией”.

“Имя игрока подтверждено, создаем имидж игрока. Игрок под номером 001, Джон, добро пожаловать в [Апокалипсис]”.

По мере того, как слова затихали, хаос и мрак, окружавшие Джона, постепенно рассеивались, открывая истинное лицо этого мира — маленькой, несколько бедной деревни, приютившейся у подножия горы, деревни Адра.

В этом сеттинге Джон был жителем деревни Адра, и его дом был расположен в юго-восточном углу деревни, в самом отдаленном уголке.

“Джон, дитя мое? Ты дома?”

Снаружи прозвучал знакомый старческий голос.

Джон быстро встал, толкнул деревянную дверь и спокойно посмотрел на стоявшего перед ним старца с седыми волосами и морщинистой кожей.

“Староста Харен, что я могу для вас сделать?”

“Ну, дитя мое, несколько дней назад некоторые жители деревни сообщили, что видели одинокого кровавого волка недалеко от сельскохозяйственных угодий. Но сейчас самый напряженный сельскохозяйственный сезон. Если мы позволим кровавому волку сеять хаос, это может повлиять на урожай следующего года. Итак, Джон, ты можешь подойти к сельхозугодьям и либо отогнать, либо уничтожить кровавого волка? Вождь наградит тебя.”

Услышав это, Джон глубоко вздохнул. Он слишком хорошо знал это чувство.

Согласно его опыту прошлой жизни, между игроками и уроженцами [Апокалипсиса] существовало нечто, называемое Уровнем привязанности.

Чем выше Уровень Привязанности, тем щедрее будут последующие награды за выполнение задания.

Однако для большинства новичков короткий меч и кожаные доспехи, полученные в качестве награды за ранние задания, были насущной необходимостью, поэтому никто не обращал особого внимания на Уровень Привязанности.

“Не спеши, развитие превыше всего”, - подумал Джон и, немного поразмыслив, сказал: “Вождь, как член этой деревни, я обязан прогнать кровавого волка, поэтому мне не нужна награда. Пожалуйста, дай мне немного времени, и я отправлюсь в путь после некоторых приготовлений.”

“Спасибо тебе, дитя мое”.

“Это не проблема, староста. Береги себя”.

Наблюдая, как старый вождь, пошатываясь, уходит, Джон внезапно услышал подсказку.

[Звон, задание запущено]

[Игрок 001, аутентификация личности завершена. Системная награда отправлена в ваш инвентарь. Пожалуйста, проверьте.]

<http://tl.rulate.ru/book/116866/4706390>