

Глава 0.

Геймер.

Стук клавиш старенькой клавиатуры. Темная комната, горящий экран. Три часа ночи.

Парень, сидящий за компьютером, на секунду оторвался от экрана, чтобы зевнуть.

Если бы он мог бы привести себя в порядок, помыться, причесаться, поспать нормально, то ему можно было бы дать лет шестнадцать. Но, поскольку этот эвент был слишком ожидаемым событием, он никак не мог отвлечься от компьютера, а следовательно привести себя в порядок. Может, завтра?..

В любом случае, сейчас он представлял из себя "нечто", очевидно молодое, но точнее сказать сложно. Это "нечто" звали Владиславом, а его аватара - Скамом.

- Эхх... уже три, а завтра... то-есть, сегодня, лабораторная по физике... скорей бы до босса дойти! - пробормотал он.

Еще два часа только на подданных нового короля демонов, известного как Деи Аппаратус (бог машин). Немного странное имя для короля демонов, но, видимо, фантазия у разработчиков давно пошла не в том направлении.

Темой этого эвента было вторжение демонов из техногенного мирах, коим правил искусственный интеллект. Поэтому игрокам приходилось, буквально, воевать мечом и магией с монстрами, снаряженными автоматами, лазерными пушками, зенитными установками, танками и прочим.

Из-за абсурдного уровня сложности, для большинства высокоуровневых игроков (максимальный уровень - пятисотый), было просто оскорбительно не принять в нем участие. И наш герой исключением не был.

Его персонаж был максимально прокаченным человеком, профессии друид. У людей была хорошая предрасположенность к магии, но дающая возможность развивать и другие характеристики, а профессия друида подразумевал возможность развития пяти направлений магии: призыв (не самая популярная ветка развития, но и далеко не самая слабая), исцеление (также не самое популярное направление, зато самое полезное в группе, но нигде больше), магия леса (если кто-то выбирал друида эльфа, то, как правило, именно эту ветку и развивал, в основном, чтобы следовать канонам), стихийная магия (была у всех магических профессий с незначительными корректировками) и ликантропия. Именно ее избрал наш герой.

Эта профессия была самой не популярной, из-за сложности ее развития. Сама по себе она подразумевала добавление мощного бафа (усиления) пользователю, превращая его из мага в бойца ближнего боя. Также, на начальных уровнях, после превращения магия делалась недоступной, что разочаровывало всех игроков-магов. А из-за неопределенностью между бойцом и магом, игроки часто путались и не знали, что именно им повышать в своей статистике. В результате появлялось много персонажей "ни рыба ни мясо".

Однако, это было лишь временно! По достижению сотого уровня ликан (оборотень) мог освоить магию и создать существенный разрыв между собой и остальными игроками. Впрочем, до этого этапа добирались не многие. Но оно того стоило!

И персонаж Славы был одним из них.

Когда он впервые зашел в игру, он уже определился со своим будущим классом. А все потому, что на форуме крайне не лестно отзывались о классе ликантропа. А его опыт в других играх подсказывал ему, что изначально слабый класс обязан стать сильным под конец игры. Главное - не сплеховать в начале!

Да и сам класс ему понравился: он давал возможность превращаться в несколько видов монстров, каждый из которых не только повышал какой-либо параметр, но и выглядел просто шикарно.

Следом за этим Слава решил начать развивать его как мага. Примерно к пятидесятому уровню игра стала просто невыносимо сложной, но он твердо решил не сдаваться. Как у мага, у него была возможность находиться в звериной форме практически неограниченное время, а изобилие приемов ближнего боя, которые также расходовали ману, заставили его стать игроком, полагающимся на силу удара, а не на защиту. Нет, у него были и формы, повышающие защиту, которые не раз спасали Скама, но их чередование на поле боя было очень сложным. Но он преодолел это! Причем сделал это, будучи соло-игроком (по той причине, что ни одна команда не соглашалась принять высокоуровневого ликантропа)!

Именно поэтому его гордость как игрока была значительно выше, чем у других. Она и не отпускала его от компьютера даже в пять часов утра.

И вот наступил долгожданный момент битвы с Деием. Сейчас для Скама началась очередная битва один на один. Просмотрев вступительный ролик, где сначала он долго подслушивал разговор голограммы и одного из демонов, а потом, когда его заметили, из всех углов повыскакивали разные детали и образовали нереально большого железного голема, который немедленно бросился к нему, Скаму сразу пришлось уходить с линии огня.

- Значит, этот тип?.. - усмехнулся Слава, заметив за спиной монстра, направившего на него многочисленные дула, ядро, служившее по сюжету центром управления.

Для такого рода монстров единственная возможная стратегия - ставка на скорость и быстрое уничтожение ядра.

Поэтому Скам сразу приступил к активным действиям. Он принял форму сокола и быстро ушел с траектории пуль. Одновременно с этим он вспыхнул, словно феникс, и пустил струю огня в ядро мимо голема.

Пламя мгновенно отразилось и пролетело обратно отправителю. Тот едва успел уклониться.

- Видимо, магия не работает. А жаль... - пробормотал геймер.

Впрочем, для него это не имело особого значения. А вот обычным магам на его месте пришлось бы туго!

После этого он принял форму человека-волка и призвал туман. Это магия, одинаково влияющая и на пользователя, и на противника. Она сужает поле зрения до пары метров. У оборотней были способы обойти это ограничения из-за усиления чувств, но оно работало только на живых, поэтому сейчас они с големом были на равных.

Быстро преодолев расстояние до ядра Скам атаковал его Проклятым Укусом, а после, сменив форму на берсерка, нанес Сокрушающий Удар. Это были навыки ближнего боя, поэтому они не отразились, однако и эффекта никакого не наложили. А вот ХП ядра уменьшилось, хоть и не сильно.

Внезапно сзади показался силуэт и прозвучал залп. Скам не успел отпрыгнуть, и по нему пришелся очень сильный удар, наложивший сразу массу отрицательных эффектов. А поскольку берсерк специализировался исключительно на атаке, это снесло ему три четверти ХП.

Слава тихо выругался. Это и правда было не более, чем невезением. Правда, туман будет длиться еще долго, поэтому у него есть возможность восстановить и здоровье, и ману, но это было очень опасно!

Включив регенерацию, от которой его здоровье немедленно взлетело, а энергия просела, Скам выпил зелье маны и вновь принял форму человека-волка. Она лучше всего подходила для магии.

Человек-волк взвыл и его озарил серебряный луч лунного света. Он быстро отпрыгнул в сторону, так как это заклинание выдавало его с головой.

В том месте, где он только что стоял, прогремел взрыв. Но это не было неожиданно. Скорее, его противник выдал себя!

Не долго думая, Скам бросился туда и укусил голема. Тут же все сияние передалось машине, и та словно превратилась в парящий айсберг. Это заклинание называлось "Темница Лунного Света", и накладывало очень сильный не снимаемый эффект заморозки и парализации, от которого можно было защититься единственным способом: не дать себя укусить! Правда, его можно было применить и без укуса, но эффект заметно снижался.

А еще это было совсем не эффективно против лучников и магов, которым парализация никак не повредит. Если бы не туман!

Комбинация этих двух заклинаний делала беспомощным любого противника, когда тот сталкивался с ними впервые. А поскольку высокоуровневых ликанов можно было по пальцам пересчитать, эта комбинация была крайне эффективна!

Спокойно пробежав мимо голема, Скам принял форму тигра (сначала хотел дракона, но тот больше ориентирован на массовые атаки) и начал крушить ядро.

Оно отстреливалось молниями, газом, ядом, огнем, ментальной магией, но пока действовал эффект регенерации все было бесполезно. Хотя, если бы на его месте был бы любой другой игрок, эта миссия показалась бы ему слишком сложной!

После того, как он уничтожил ядро, появилось еще два ядра и два новых голема.

Скам повторил прежнюю схему и уничтожил и их. После этого возникло еще три, после чего Слава понял, что поспать сегодня даже часа он не сможет...

Уничтожение этого босса оказалось просто слишком занудным. По счастью, те три ядра были последними.

Когда он разбил последнее, пошло видео, где портал в мир техногенных демонов закрывается.

Слава вздохнул и посмотрел на часы. Шесть тридцать. Через полчаса он должен вставать.

Но перед этим нужно взглянуть на награду!

- Так, титулы опустим... хотя что это еще за "Спаситель Фэнтези", "Убийца Прогресса" и

"Завоеватель Мира"?! Не важно. Что с лутом (выпавшими предметами)?

Помимо множества материалов, среди которых для него лично самыми ценными были лунное серебро и обсидиан черных сердец, ему выпало много видов огнестрельного и лазерного оружия, различной брони, множество патронов и ничего интересного.

Это была пустышка. Он не получил вообще ничего полезного!

Нет, за исключением, разве что, револьвера с серебряными пулями, так называемого, аканитового револьвера, заряженного душой ночи. Это была настоящая находка!

Ну, помимо этого, много баснословных денег. И один артефакт, который он не сразу заметил.

"Кольцо Истоков" - прочитал Слава.

Оно давало...

...

- Это как?! - расширил игрок глаза.

"Кольцо истоков позволяет отменить все расовые ограничения, усилить все расовые преимущества", - скромно гласило описание.

В игре его раса была "человек". На людей различные эффекты оказывали слишком сильное воздействие. Это было и хорошо, и плохо. Однако, с этим кольцом, он мог мгновенно выбиться в топ-десять, если не сразу в мировые чемпионы! А все потому, что вся его магия основывалась на усилении себя!

- Это же!.. У меня сегодня точно день рожденья! - воскликнул Слава и с радостью выключил игру.

Ну, ложиться было, мягко говоря, поздно, поэтому он, от скуки, заскочил в интернет. И все бы ничего, если бы на его почту не пришло сообщение с ссылкой.

Простое сообщение, без всяких объяснений. Обычно Слава проигнорировал бы его, но не сегодня. Сегодня у него было слишком хорошее настроение, чтобы переживать о спамах и вирусах!

И он открыл ссылку, выйдя на сайт, приветствующий его словами: "Если хотите открыть для себя новый мир, заполните эту анкету!"...

...

Это сразу напрягло геймера, но ему стало интересно. На самом деле, ему реально нравилось заполнить разные анкеты и проходить психологические тесты, из-за чего он и повелся.

По началу бланк был стандартный (имя, фамилия, возраст...), но как только он дошел до очков здоровья и маны, Слава быстро стер все, что написал ранее. А потом начал вводить данные своего персонажа.

Потом еще раз все стер и ввел что-то новое.

Имя: Скам.

Фамилия: Дикий.

Пол: мужской.

Возраст: 18.

Раса: оборотень.

Уровень: 1.

Профессия: друид.

Класс: основатель клана.

Здоровье: \(^-^)/.

Энергия: \\ ° _ ° ///.

Выносливость: ~(^>-_

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

<http://tl.rulate.ru/book/1912/37098>