

В центре роскошного большого зала стояла двухметровая платформа с золотым тронном и драконом на вершине. За ним установлены драконьи экраны. Шесть Золотых ядер, каждое с золотым драконом, окружали платформу.

На троне сидел молодой человек с внушительной аурой, туманный голубой свет танцевал за его спиной, давая ему ощущение небесного существа. Его волосы, белые как снег, были аккуратно причесаны и завязаны на затылке, его лицо было чрезвычайно красивым, даже с небольшим шрамом, который тянулся от левого глаза до щеки, это только придавало ему еще более свирепый вид. Без сомнения, он был кем угодно, только не обычным смертным.

Его глаза, которые до сих пор были закрыты, слегка вздрогнули, когда они медленно открылись. Мутный взгляд быстро пробежал по ним, прежде чем его глаза цвета обсидиана вновь обрели ясность.

- "Что за?"

Он слегка застонал, держась за голову от боли. Это не заняло много времени, прежде чем он глубоко вздохнул и начал осматривать окрестности.

- "Это? Похоже, нет, это мой тронный зал?"

Пробормотал он неуверенно, его голос был тихим, но все еще наполненным силой.

- "Но я уверен, что не входил в игру, я был... я был... подожди, подожди, что я делал?"
Выражение его лица сильно изменилось, став тревожным, когда он отчаянно пытался вспомнить, что делал раньше.

- "Это невозможно..."

Он медленно прошептал, его голос слегка дрожал, он не мог вспомнить. Дело было не в том, что он просто не помнил, когда вошел в игру, нет, он ничего не помнил.

Его дыхание стало грубым, когда он медленно вдыхал и выдыхал, пытаясь понять, что происходит.

- "Давай сначала успокоимся, Омис, подожди, Омис? Это не мое имя!"

Он резко закричал и встал с тронного кресла.

Он почувствовал, что паникует еще больше со вторым Омисом, это было имя его игрового персонажа, но его имя, его настоящее имя, которое он не мог вспомнить!

Медленно двигая рукой перед лицом, он убедился, что его некогда хрупкая на вид рука исчезла, родинка на среднем пальце исчезла, маленький шрам на левой ладони, оставшийся после того, как он упал с велосипеда, когда был ребенком, исчез, и вместо него была шелковистая белая рука, обращенная к нему, на ней, казалось, не было никаких признаков

грязи.

Это была рука, с которой он также был знаком, он играл за "ее" персонажа более 9 лет, но когда эта рука была настолько детализирована? Он мог чувствовать все, он слегка провел пальцами по левой щеке, и, конечно же, знакомое ощущение шрама было там, наряду с незнакомым оттенком боли, которое заставило его нахмуриться еще больше.

Огромный вздох сорвался с его губ, когда он рухнул в кресло-трон, снова закрыв глаза. Он боялся, он не знал, что происходит, и почему он ничего не помнил до своего переселения, он все еще смутно помнил некоторые вещи из своей прошлой жизни, но самые сильные воспоминания были связаны с игрой.

Его семья, его друзья и его работа-не что иное, как далекое воспоминание. Чем больше он сосредотачивался на их лицах, тем более расплывчатыми они становились. Вскоре он перестал пытаться вспомнить, боясь потерять эту последнюю нить.

И все же что-то казалось странным, он снова открыл глаза, да, он был обеспокоен и напуган, но что-то, казалось, заглушало эти чувства, отталкивая их в сторону.

Он чувствовал, как его паника снова поднимается от осознания этого, но ничего нельзя было поделать, как только он почувствовал, что паникует, что-то, казалось, сильно успокоило его.

Он просто сидел на своем троне, казалось, несколько часов, его разум был заполнен всевозможными противоречивыми мыслями, он не хотел забывать о себе, о своем прошлом, но, казалось, он ничего не мог сделать.

Он попытался заставить себя успокоиться, что было легче, чем он сам, за исключением того, что заставило его снова содрогнуться при мысли о том, что что-то или кто-то играет с его разумом, прежде чем решительно отбросить эти мысли.

Медленно встав, он спустился по двухметровой платформе, каждый шаг, казалось, был наполнен большей решимостью, чем в прошлом, к тому времени, когда он достиг последнего шага, он глубоко вдохнул, его взгляд, который был наполнен паникой несколько мгновений назад, теперь был полон решимости.

Медленное приближение к гигантской закрытой двери сопровождалось странным чувством, хотя это правда, что он играл этим "персонажем" уже много лет, но он никогда ничего не чувствовал. "Immortal" был первой VRMMRPG, которая была запущена, в то время как игроки действительно могли погрузиться в игру и взять на себя прямой контроль над своими персонажами, не было ни ощущения прикосновения, ни ветерка, ни боли, ничего.

Когда его рука легла на гигантскую дверь, он остановился, неожиданно почувствовав под ладонью твердую каменную дверь, и медленно убрал руку. Оглянувшись на драконий трон посреди зала, он слегка пробормотал, как бы убеждая себя.

- "Это действительно мой трон"

И снова его рука провела по маленькому шраму на левой щеке, слегка вздрогнув от оттенка боли.

- "И это, безусловно, мое тело, тогда может ли это означать мое развитие?!"

Он быстро закрыл глаза, его лицо было полно сосредоточенности и намека на ожидание, прежде чем он снова открыл их, его губы приподнялись вверх, его единственная ямочка сморщилась с идеально ровными белыми зубами. Его улыбка была улыбкой растущего счастья, как раскрывается весенний цветок.

- "Так, по крайней мере, я сохранил свое Культивирование!"

Он слегка кричал от волнения, Омис не входил в десятку лучших игроков в "Immortal", нет, большинство из них были китами, которые тратят огромные суммы денег, чтобы продвигаться в игре, но он все еще был ветераном, он иногда вкладывал немного денег, когда мог, и в конце концов добрался до сорока лучших в восходящем рейтинге.

Игра была простой, после создания вашего персонажа игра создаст для вас случайное прошлое, и вы начнете свое путешествие по культивации в качестве земного культиватора, ваша цель-подняться на небеса и стать бессмертным, но это было только начало, так как на небесах вы могли бы сделать гораздо больше, основать свою собственную небесную секту, благословить других земных культиваторов или даже направлять тех, кого вы считаете достойными войти в небеса вместе с вами.

Большинство людей жаловались на выбор прошлого, так как некоторые родились сиротами, другие родились с серебряной ложкой. Это было несправедливо, но именно это делало игру совершенно уникальной, вы могли свободно исследовать и делать все, что вам заблагорассудится, и игра не держала вас за руку.

Омис был одним из первых игроков, начавших с запуска игры, он начал как сирота и культивировал весь путь до царства Вознесения, где один из его друзей, который уже вознесся на небеса, помог ему войти, сделав его четырнадцатым игроком, который вознесся.

Оказавшись на Небесах, он провел большую часть своего времени, исследуя царство, прежде чем, наконец, обосновался на небесной горе рядом с сектой своих друзей, там он решил сосредоточиться на своем культивировании, а также построить свою собственную секту.

Сделав глубокий вдох, Омис в последний раз оглянулся, его беспокойство, казалось, улеглось, странное чувство возбуждения бурлило внутри него, почему бы и нет?

Думая об этом с другой точки зрения, он с таким же успехом может находиться в другом мире! И самое лучшее было то, что он сохранил свой уровень развития царства Бога. Ухмыляясь, он толкнул гигантскую дверь, прежде чем внезапно застыл на месте, зрелище, которое его встретило, было слишком шокирующим, что заставило его широко открыть челюсть.

<http://tl.rulate.ru/book/26509/1443233>