

Светило яркое и ласковое летнее солнце, отражаясь в бесчисленных стеклах громадного аэропорта. Белоснежный пассажирский самолет медленно и величественно начал разгоняться по посадочной полосе, постепенно ускоряясь все больше, пока, наконец, не оторвался от земли, устремляясь в небеса...

Около одного из окошек сидел светловолосый подросток, лет шестнадцати-семнадцати, задумчиво глядя на проносящиеся за стеклом пейзажи. Последнее время Виктора не покидало ощущение надвигающейся беды, уже четвертый день доставая его мрачными предчувствиями. Впрочем, парень относился к этому пофигистски, предпочитая никогда не париться над тем, на что не может повлиять. В конце концов, он только что выиграл крупнейшие международные соревнования, порадовав приемных родителей огромной денежной наградой, путевкой на курорт и приглашением на новый чемпионат. Известные ученые, составляющие комиссию жюри, даже назвали его юным гением и пророчили фантастические перспективы. Теперь можно и немного отдохнуть от всяких переживаний. Заслужил.

Когда в салоне раздался чей-то нечленораздельный крик, а затем взрыв бомбы, неизвестно как пронесенной террористом на самолёт, подросток даже не успел испугаться. А затем, безо всякой боли, туннелей и прочих прелестей смерти, очнулся уже в какой-то черной пустоте. Вдруг в голове Виктора зазвучал чей-то безэмоциональный голос:

Обнаружена новая Душа. Распределение в мир для Перерождения и адаптация к его условиям. Внимание! Обнаружена аномалия! Душа находится в сознании с нетронутой памятью! Внимание! Обнаружены высокоэнергетические всплески в Искре! Приступить к отключению сознания Души и очистке памяти. Внимание! Аномалия препятствует Очищению! Изолировать до полного очищения. Круг Перерождения должен быть продолжен.

"Хм, если это все не бред, то какая-то неинтересная смерть... А где бог и ангелы с чертями? Скукота... Надеюсь мне не придется вечность висеть в этой пустоте?" - Кисло подумал подросток, оглядываясь по сторонам, но кроме бесконечной черноты ничего не увидел.

Вдруг перед Виктором развернулось светящееся окно, как в компьютерных играх.

Поздравляем! При адаптации к новому измерению, вы получили Икс-ген и он был активирован! Суперспособность выбрана согласно параметрам вашей Души.

"Мда... Какой ген с ДНК, если я сейчас умер и от меня осталась лишь нематериальная Душа? А, пофиг! И какая суперспособность? Надеюсь, что-нибудь супер крутое!" - Предвкушающе заинтересовался подросток.

Отныне вы Игрок. Все параметры вашего тела, Души и разума соответствуют игровому персонажу. Развитие и эволюция так же происходят согласно игровым законам. Дополнительная информация недоступна.

Тело Игрока - Любой нанесенный вам урон только снимает часть очков здоровья, никак не отражаясь внешне. Организм не стареет, не нуждается в пище, воде, энергии или воздухе, хотя вы по-прежнему можете заниматься тем же, что и обычный человек. Тем не менее, тело может быть изменено при эволюции, трансформации или ручной коррекции внешних данных. Дополнительная информация недоступна.

Разум Игрока - Ваша память абсолютна, а личность невозможно изменить чужим искусственным воздействием, сделать внушение или стереть ваши воспоминания. Однако, при желании, вы можете самостоятельно оказывать на себя воздействие. Например, заблокировав или ослабив любую эмоцию или воспоминание. Дополнительная информация недоступна.

Душа Игрока - Отныне она полностью, навсегда и неразрывно слилась с вашим телом. Дополнительная информация недоступна.

"Ну, не стареть и все остальное конечно круто, жаль только, что я, как бы, все еще мертв..."

Раса, пол и внешность автоматически оставлены соответствующими прежнему телу. Очки характеристик сброшены и получают начальное распределение в соответствии с вашим классом. В дальнейшем вы сможете распределять их самостоятельно. Прежде чем будет запущено воплощение в новом мире, выберите два ваших первоначальных класса.

На данный момент доступны лишь стандартные классы, однако в дальнейшем вы сможете найти и изучить специализации иных порядков. Штрафов за дополнительные классы нет:

Воин - Мастер меча и любого другого оружия ближнего боя. Способен через это оружие выпускать и преобразовывать свою внутреннюю энергию(ману). Основные параметры - Сила и Телосложение. Дополнительные - Ловкость и Стойкость.

В голове Виктора появилось изображение закованного в латы воина, меч которого окутался синей энергией, а затем с него при взмахе сорвалась быстро расширяющаяся волна ослепительной энергии, уничтожающая все на своем пути.

- Гецуга Теншо! - Хмыкнул подросток. - Неплохо, конечно, но я никогда не любил ближний бой, да и вообще играть за воина всегда было слишком скучно...

Берсерк - Класс специализирующийся на ближнем бое. Не способен использовать свою ману, однако, при сильном гневе, а так же при нанесении или получении урона, накапливает заряд ярости. Чем выше ярость и чем ниже снижаются очки здоровья, тем выше физические параметры тела - Сила, Ловкость, Телосложение, Стойкость и Регенерация.

Появилось изображение бойца совершенно без брони и с оголенным торсом, покрытым татуировкой. Столкнувшись с вражескими солдатами, он сначала сражался довольно вяло, с трудом противостоя двум из них, но уже через несколько секунд начал взвинчивать темп, истребляя противников десятками. Вскоре берсерк уже крушил голыми руками целые скалы и оставлял в земле глубокие кратеры от ударов, о его кожу ломались вражеские мечи, а если ему все же наносили раны, они зарастали практически мгновенно.

- Халк зол!!! Халк крушить!!! - Уважительно покивал Виктор. - Но это тоже не мое...

Стрелок - Лучник, снайпер, боец, использующий оружие дальнего боя. Способен применять внутреннюю энергию(ману) для зарядки своих выстрелов, увеличивая их разрушительную или пробивную силу и прочие параметры. Основные характеристики - Ловкость и Сила. Дополнительные - Телосложение и Уклонение.

Изображение стрелка, из снайперской винтовки которого вырвался сгусток

концентрированной энергии... уничтоживший проплывающий мимо по морю эсминец, неожиданностью уже не стало.

- Робин Гуд и Соколиный глаз нервно курят в сторонке.

Ассасин - Шиноби, специализирующийся на скрытых убийствах. Использует ману для формирования покровов невидимости и особых тайных техник ниндзя. Любая незаметная атака всегда имеет критический урон. Основные характеристики - Ловкость и Сила. Дополнительные - Телосложение и Уклонение.

Появилось изображение стоящего рыцаря, тело которого в следующий момент пробили насквозь два энергетических клинка, а за его спиной материализовался шиноби в черной одежде и маске, равнодушно вытащивший свои короткие мечи из трупа.

- Ничто не истинно и всё дозволено... - процитировал Виктор. - Ассасинс крид форева!

Маг - Человек, научившийся манипулировать собственной внутренней энергией(маной) и энергиями мироздания, преобразуя их заклинаниями в необходимые ему эффекты изменения реальности. Начиная от классического огненного шара(файерболо), телепортации или превращения врага в цыпленка и заканчивая призывом других существ, поднятием нежити и преобразованием материи. Основные параметры - Интеллект и Мудрость. Дополнительные - Харизма и Воля.

- Однозначно берем!!! Всегда обожал играть магом!!! - Обрадовался подросток, жадно глядя, как изображение мага сначала обрушивает на вражескую армию метеоритный дождь, а затем поднимает из этой, уже дохлой армии, толпу нежити.

Чародей - Очень схож с классом мага, однако для своих заклинаний не тратит никакую энергию, полагаясь на межмировую астрал, автоматически дающий силу его заклятьям. Вместо этого лимит чародея на волшебство зависит только от того, сколько магических конструкций может вместить и удержать его разум. Основные параметры - Интеллект и Мудрость. Дополнительные - Харизма и Воля.

Хотя показанный "фильм" про возможности чародея был схож с фильмом про мага, Виктор очень заинтересовался классом.

- Если он не тратит ману, то этот класс может быть очень полезен, особенно вкупе с каким-то другим классом, наоборот уже использующим внутреннюю энергию. Посмотрим...

Паладин - Воин использующий божественную силу для своего излечения, атак и усиления. Навыки зависят от божества с которым заключен контракт и тех способностей что это божество даровало. Основные параметры - Сила и Мудрость. - Дополнительные - Телосложение, Ловкость и Стойкость. Внимание! Класс заблокирован, требуется контракт с божеством.

Жрец - Человек подобный магам, но использующий для своих заклинаний божественную энергию и навыки. Основные параметры - Мудрость и Интеллект. - Дополнительные - Харизма и Воля. Внимание! Класс заблокирован, требуется контракт с божеством.

- Что же, раз можно выбрать два класса, однозначно выбираем Мага и Чародея! Армия нежити и фаерболы рулят!

Ваши начальные классы выбраны! Распределение очков характеристик завершено. Открыто окно статуса:

Виктор Александрович Серов.

Уровень 1.

Пол - Мужской.

Раса - человек (особенностей, бонусов или штрафов расы нет). Раса - Мутант. (Все характеристики увеличены на 5. ХП и МП увеличены на 100. Репутация с людьми, негативно относящимся к мутантам и особенно с толпой, уменьшена на 1000.)

Класс - Маг. Чародей.

Хп(очки здоровья) - 150. Регенерация - 7,5 ХП минута.

МП(очки внутренней энергии) - 450. Регенерация 22.5 МП минута.

Сила - 10.

Ваша физическая, мускульная сила. Влияет на показатели физического урона в ближнем бою и Стойкость.

Ловкость - 10.

Определяет вашу скорость, рефлексy и точность. Влияет на показатели урона в дальнем бою и Уклонение.

Телосложение - 10.

Определяет вашу живучесть, так как влияет на количество ваших очков здоровья(ХП), Регенерацию.

Интеллект - 70.

Определяет силу вашего разума, скорость мышления, память и способность рассуждать логически. Влияет на магический урон, Концентрацию и количество маны.

Мудрость - 40.

Определяет ваш здравый смысл, способность интуитивно найти верный путь или разобраться в ситуации. Влияет на показатель урона святой магии и вашу Волю.

Харизма - 30.

Определяет вашу внешность и привлекательность, а так же способности к убеждению других и ораторскому искусству. Добавляет некоторый модификатор к скорости и успешности чтения с подготовкой заклинаний.

Стойкость - 2.

Определяет вашу сопротивляемость физическому воздействию и противодействие тела токсинам, болезням и прочему.

Воля - 14.

Определяет вашу магическую сопротивляемость и защиту разума.

Регенерация ХП - 7,5 ХП в минуту.

Определяет скорость восстановления очков здоровья.

Восстановление МП - 22.5 МП в минуту.

Определяет скорость восстановления маны.

Уклонение - 2.

Способность увернуться от атаки врага.

Концентрация - 14.

Способность сосредоточиться на заклинании или вообще на чем либо.

- Неплохо, хотя хотелось бы и побольше данных по всему... а еще лучше полный гайд и расчёт всех модификаторов к моей способности... Мда... Мечтать не вредно... - Пожал плечами подросток.

На первом уровне своих классов вы автоматически получаете по два навыка - заклинания.

Чародей:

Магическая стрела - Заклинание 1 круга. Самонаводящийся сгусток нейтральной магической энергии, летящий точно в цель. Урон зависит от Интеллекта и сейчас равняется - 180(начальный показатель 40). Дальность 17,5 метров. Каждые два уровня Чародея заклинание прибавляет в залп одну дополнительную магическую стрелу. Например, на 10 уровне их будет 5.

Доспех Чародея - Заклинание 1 круга. Невидимое, но осязаемое силовое поле, окружающее цель. Не имеет предела поглощенного урона и отклоняет физические и энергетические атаки, чей урон не превышает 100(начальный показатель 30). Действует один час. Каждый уровень добавляется один час ко времени действия заклинания.

Маг:

Шквал молний - Заклинание 1 ступени. Посылает во врагов перед магом непрерывный, расширяющийся конус из десятков молний. Урон одной цели - 35 ед в секунду (начальный 0). Дальность 10 метров. Потребление маны - 45 ед в секунду. Парализует противников если их Воля и сопротивление стихии Молнии недостаточно сильны. При уменьшении вливаемой маны урон понижается. При увеличении вливаемой маны урон увеличивается.

Щит Мага - Заклинание 1 ступени. Формирует сферическое защитное поле, поглощающее любое прямое физическое, энергетическое или магическое воздействие. 50 ед МП на активацию и 10 МП в секунду на поддержание заклинания. При входящем уроне тратит 5 МП на каждые 10 ед урона.

Поздравляем, Игрок, создание персонажа успешно завершено. Начинаем Игру.

- Отлично! Теперь осталось воскреснуть, сделать морду кирпичом, то есть принять вид великого архимага, и пойти нагибать всех и вся, поставив цель захватить мир! Мва-ха-ха-ха-ха... Где там мой сборник правил Темного Властелина? - Немного грустно рассмеялся подросток, глядя на все еще не исчезающую черноту вокруг. Но уже через миг глаза Виктора резануло вспыхнувшей неподалеку ослепительной звездой и его затянуло в открывшуюся рядом воронку.

Внимание! Душа отравленная неизвестной аномалией закончила мутацию и исчезла из карантина, проломив барьер и разорвав связь с кругом перерождения! Отслеживание

координат перемещения. Отследить невозможно. Продолжить сканирование миров. Запуск протокола безопасности.

<http://tl.rulate.ru/book/68768/1828784>