Надпись перед глазами медленно растворилась, а за ней отступила и тьма. Мир вокруг начал обретать краски и стремительно прорисовываться всё дальше и дальше, пока наконец не ушёл за самый горизонт. Мои глаза были подняты к небу, синему небу. Ни чёрных туч, ни задымления, лишь небольшие облачка, из-за которых приветливо выглядывало вечернее солнце. Да, это был тот мир, куда из реальности бежали все, ну, по крайне мере так было раньше…

Две тысячи сто тридцать четвёртый год. Термин DMMO-RPG (Многопользовательские Онлайн Ролевые Игры) известен буквально повсеместно. В любой из ныне существующих стран и под каждым защитным куполом. Вторая реальность. Полное погружение. Дополнительная жизнь. Как только не называли те игры, что могли помочь людям убежать от суровой реальности и хотя на какое-то время почувствовать себя счастливыми.

Иггдрасиль.

Среди довольно внушительной библиотеки эта игра воссияла особенно ярко. Выпущенная в 2126 году она функционировала и развивалась уже как восемь лет. И на момент её выхода это действительно был настоящий прорыв. С какой виртуальной игрой её бы ни сравнивали, Иггдрасиль предлагал игрокам поистине невиданную свободу. Количество игровых классов, ставших основой игры, с легкостью переваливало за две тысячи, более того, их можно было свободно комбинировать между собой и создавать свой, по-настоящему уникальный билд.

Такой уровень свободы применялся и к визуализации: используя инструментарий, который продавался в игровом магазине, игрок мог как угодно изменить внешний вид оружия, брони, и даже внешность своего персонажа.

Обширный мир, бесчисленные классы и полностью настраиваемая визуализация. По сути выход этого проекта и стал той точкой, когда виртуальная игра действительно могла заменить человеку реальную жизнь. Игдрассиль стал буквально синонимом DMMO-RPG. Однако, время неумолимо шло вперёд, выходили новые проекты, менялись технологии, подходы, возможности и Игдрассиль начинал устаревать. Нет, игра всё ещё жила, был даже небольшой приток новичков, но абсолютно всем было понятно, что конец её уже видится на горизонте, года два, может три или четыре и сервера отключат, но не сейчас, время ещё есть.

Мне потребовалось немало усилий, чтобы оторваться взгляд от неба, оно действительно было прекрасно. Мой персонаж, хотя сейчас будет правильнее сказать я сам, стоял по колено в траве, на небольшой поляне, со всех сторон окружённой лесными массивами. На том же месте, где вчера был совершён выход из игры, примерно в десяти минутах бега от ближайшей безопасной зоны.

Кстати о безопасности. Опускаю глаза вниз и вижу свои помигивающие руки, вполне человеческие на вид и нормального, слегка бледного оттенка. Лишь немного удлинённые ногти могли бы выдать истинную природу моего персонажа. Мигание же – визуальный эффект полной неосязаемости, пока не пройду по меньшей мере три метра или же не останусь на месте в течение трёх минут, моей тушке не угрожает абсолютно ничего.

Так ладно, база моей гильдии, куда мне определённо необходимо заскочить в первую очередь, должна находиться где-то к северу отсюда. Разворачиваюсь и тут же встречаюсь взглядом со стоящей в двух десятках метров кошкодевчокой.

Чёрт!

Её ник подсвечен жёлтым, значит как минимум на три четыре уровня выше моего, плохо дело, направленный на меня лук выглядит весьма угрожающе. Реликтовый класс? Или не дай бог легендарный? Да уж, ну и начало…хотя сам виноват, уж слишком привык, что в этой зоне бегают одни новички…

Быстро огляделся по сторонам, и почему блин раньше не сделал, вроде больше никого. Хотя, засаду исключать тоже не стоит, но если у моего врага есть подмога, то я сто процентов труп. Вытащить бой один в два или тем более один в три, да ещё и с меньшим уровнем…в общем, будем надеяться, что лучница тут одна, иначе гг вп и на респавн. Ну, поехали…да нет, не на респавн, в атаку!

Резко ухожу влево, метров на шесть, мерцание персонажа конечно тут же пропало. Всё, теперь я вполне себе уязвим, благо первая выпущенная в меня стрела рассекла лишь воздух. Ушастая девушка сразу же наложила вторую, в этот раз с эффектом молнии.

Моя рука двинулась вперёд.

«Призыв семьи: Рой Вампирских Летучих Мышей!»

Туча абсолютно чёрных и почему-то лысых созданий вынырнула из-за моей спины и устремилась в сторону кошкодевочки. Стрела, выпущенная в то же мгновение, что и моё заклинание, попала в одну из летучих мышей и поразив её, а затем ещё несколько слабых, но довольно здоровых созданий, исчезла. Тем временем моё тело уже летело вперёд. В бою с лучником сокращение дистанции это первое, что должно прийти вам в голову, особенно учитывая тот факт, что передо мной находится некомата, они никогда не отличались особым здоровьем.

Мои ногти удлинились, превратившись в самые настоящие когти, а во рту появились клыки. Один «Стремительный рывок» и вот кошкодевочка уже в зоне моей досягаемости, на её тетиву наложено три стрелы, очевидно она рассчитывала уничтожить всех призванных мной существ одним массовым навыком.

«Паралич»

«Незаживающие раны»

«Губительное прикосновение»

А у девки очень неплохое сопротивление! От паралича, куда я вложил столько сил, застыла лишь на долю секунды. Впрочем, мне более чем хватило, когтистая рука со страшной силой рассекла горло моего врага. Крит! Количество брызнувшей наружу крови было крайне внушительным, а вот эффект губительного прикосновения не прошёл, мгновенной смерти не настало.

Раненая кошкодевчока внезапно исчезла. Телепортация? Какой-то из навыков отступления? Прежде, чем мне удалось понять, куда именно делся мой враг, стрела прилетела откуда-то сверху, в плечо. Электрический разряд прошёлся по всему телу, заставив задёргаться в беспомощных судорогах. Вторая стрела воткнулась уже в грудь, на этот раз на ней был эффект горения. Моё тело вспыхнуло, словно спичка. Лучница наконец поняла, против кого сражается, а потому применила стихию, против которой мой род наиболее слаб. Твою же!

«Сброс оков» «Полёт» «Ускорение времени» «Ускорение полёта»

Освободившись, прыгаю вверх и с лёгкостью увернувшись от уже летящей в меня атаки, кстати по виду смертельной для моей тушки, оказываюсь справа от зависшей в воздухе кошкодевочки. Ускорение времени позволяет мне буквально чувствовать себя спидстером, но одновременно не позволяет наносить урон другим существам. Что же, можно и так.

«Отложенный силовой взрыв» «Тройной отложенный взрыв» «Пронзающий ледяной выстрел»

Тонкая игла «сосульки» пронзила бок лучницы, тем самым отменив мой скилл ускорения времени и вернув нас к равным условиям. Развернувшись в мою сторону, кошкдевочка вскинула своё оружие и в тот же момент невероятный по мощности взрыв закрыл меня от уже готовой сорваться с её лука атаки.

Бам! А потом чуть слабее. Бам, бам, бам!

Лечу вперёд, совершенно не разбирая дороги. Клубы дыма лишают всякой возможности разглядеть моего врага, однако, удача! Вылетел прямо там, где нужно. Когтистые пальцы смыкаются на горле кошкодевочки, свободной рукой она втыкает тонкий стилет мне в плечо, но мой запас хп всё ещё достаточен, чтобы пережить с десяток таких атак. Использовать же лук она уже похоже не сможет.

«Кровавая Имплозия» «Откат способности» «Кровавая Имплозия»

Тело удерживаемой мной лучницы буквально разорвало. Нет, кишки и прочие внутренности наружу конечно не показались, такого игра не позволяет, но вот крови было много. А затем тело моего противника и вовсе рассыпалось горой мелких кристалликов, что сразу же всосались внутрь тела победителя, то есть в моё.

Фух, не сказать, что это было легко. Пусть мой класс и хорош в бою один на один, особенно против «дальников», но её преимущество в уровне всё же давало о себе знать. Промедли я ещё секунду с выходом из стана, или если бы её скилл оказался чуть-чуть более эффективным…мда, закончиться всё могло и совсем по-другому.

Спустившись вниз, обратно на землю, разглядываю выпавший из кошкодевочки лут. Ну, откровенно не густо. Какой-то мусор вроде зелий, стрел и прочих расходников. О, а вот это уже что-то! Подняв с землю небольшое золотое колечко, внимательно его разглядел. Два эффекта на увеличение характеристик и один скрытый, ну, это не проблема.

«Идентификация предмета»

[Предмет опознан]

[Кольцо элементального стража]

[Высокий класс]

[Особый эффект: Уменьшает дрожь ваших рук и позволяет производить более точные выстрелы из луков, пращей, арбалетов…]

Дочитывать даже не стал, уже ясно, что колечко для меня полностью бесполезно, а значит пойдёт на продажу. Засунув добытый в бою предмет в инвентарь и подлечившись при помощи зелья здоровья, продолжил свой ещё не успевший начаться путь.

Да, возможно всё же стоит сказать немного о том, кто же я всё-таки такой? Приятно

познакомиться, вампир, а с недавних пор истинный вампир шестьдесят третьего уровня, член гильдии Айнз Оул Гоун и в целом довольно приятный в общении человек. Ну, по крайней мере так говоря те, кто не встречает меня с оружием в руках, а таких на самом деле немного.

Итак, почему именно вампир и уж тем более истинный? К сожалению это было лучшее, что мне удалось подобрать, чтобы соответствовать гильдии, в которую я намеревался и в конечном итоге вступил. Айнз Оул Гоун, местная легенда и одна из немногих зацепок, что даёт мне повод надеяться на повторное попадунчество. Туда принимали лишь тех, кто был обладателем гетероморфной расы, или говоря простыми словами, являлся монстром.

Вариантов, отметая всяких кракозябр или скелетообразных личей без члена, было совсем немного.

Драконоид;

Вампир;

Оборотень;

Первый вариант мне обломал тот факт, что основную силу Драконоид получает лишь при переходе в истинную форму. Как не сложно догадаться, это самый натуральный дракон, причём ещё и теряющий большую часть своего сознания. Короче, мимо.

Вариант три мог бы быть весьма интересным. Но проблема та же – полуразумная, точнее полностью подвластная инстинктам истинная форма. А ещё, ну…скажем блохи, уход за шерстью и вот это вот всё. В общем тоже мимо.

Оставались только вампиры и к моему большому удивлению, всё оказалась не так уж и плохо.

Во-первых, всё, что касалось удобства при перспективе повторного попадания в Новый Мир. Внешне вампира вполне можно было сделать практически неотличимым от человека, даже их крайне бледная кожа становилась вполне обычной, при покупке всего одного донатного предмета во внутриигровом магазинчике. По лору Игдрассиля также выходило, что кровь не была их единственной пищей, то есть удовольствия набить себе живот различными яствами мне лишаться не приходилось. Так же, что действительно очень важно, вампиры были одним из немногих видов нежити, которые могли полноценно ощущать практически весь спектр эмоций и были лишены пассивного навыка «подавление эмоций», что был присущ большинству прочих «неживых» рас. Что касается прочего влияния новой тушки на мой вполне человеческий мозг и сознание, то тут к счастью всё было довольно просто. Изучив «население» Назарика и по памяти сравнив их с их образами из того самого произведения, мне довольно быстро удалось выяснить, что девяносто девять процентов финального результата зависело вовсе не от расы, а от внутренних настроек персонажа, а также значения его кармы. Так что, чтобы в будущем внезапно не стать бессердечным и безжалостным чудовищем, мне приходилось внимательно следить за значением своей кармы, не позволяя ей уходить ниже десяти и подниматься выше сотни. Как раз в этих диапазонах, согласно моим примерным расчётам, карма позволит свести на нет тот небольшой эффект, что будет оказывать на мой мозг тело истинного вампира. План был прост – остаться самим собой.

Что касается во-вторых. Вампиры в целом были весьма сбалансированной расой. Из минусов, дебафы на скорость передвижения в то время, когда светит солнце. Да уязвимость к серебряному оружию и стандартная для всей нежити слабость к святой-священной энергии. Из

плюсов, большая вариативность классов, можно было приобрести даже те, что относились так сказать к священной тематике, вроде паладина или какого-нибудь жреца. Хочешь уйти в физические или воинские профессии? Пожалуйста. Есть желание освоить магию и превратиться в ходячую каст-машину? Да ради бога. Для расы вампиров были открыты почти любые дороги.

А что насчёт классов, которые выбрал для себя я? Ну, думаю об этом можно будет поговорить позже, в данный момент мой лвл не перевалил и за семидесятый, а до сотого – максимального уровня в этой игре, мне ещё качаться и качаться. Благо, играю я не один, друзья-соседи из гильдии всегда готовы помочь и пропаровозить по особенно вкусным местам.

Кстати о гильдии, вершина её базы – великой гробницы Назарик, уже видна на горизонте. Теперь можно немного расслабиться, шанс появление врага на этой территории стремиться к нулю. Ещё до моего прихода в игру здесь отбили самое масштабное нападение из всех, что за всё время происходили на любом из серверов. Уж не знаю, насколько байка про тысячу пятьсот игроков сотого уровня была достоверной, но то, что нападающих было больше нескольких сотен – вполне себе задокументированный факт. Впрочем, совсем уж расслабляться тоже наверно не стоит, кто знает, когда очередной самоубийца решить проверить Назарик на прочность…

http://tl.rulate.ru/book/96832/2510593