

Может быть, эта глава покажется скучной — просто сбор информации и объяснение особенностей системы. Если хотите, можете пропустить, но всё равно спасибо, что читаете.

[Имя: Дэймон Краун] (КАРТА)

[Ранг: -/ -]

[Врожденный талант: Четырёхкратное пробуждение]

[Элементы:

Огонь {не пробужден}

Молния {не пробуждена}

Вода {не пробуждена}

Лёд {не пробужден}

Ветер {не пробуждён}

Земля {не пробуждена}

Призыв {не пробуждён}

Тень {не пробуждена}

Пространство {не пробуждено}

Свет {не пробуждён}

Звук {не пробуждён}

Яд {не пробуждён}

Нежить {не пробуждена}

Лечение {не пробуждено}

Проклятие {не пробуждено}

Растения {не пробуждены}

Псионика {не пробуждена}

Хаос {не пробуждён}]

(Примечание: можно пробудить до 4 элементов одновременно.)

[Подарок системы]¹

"Чёрт возьми."

Смотря на полупрозрачный экран, парящий перед ним, Дэймон не мог не восхищаться. Сидя в классе, полном студентов, его глаза были прикованы к экрану, видимому только ему.

Длинный список элементов включал все известные человечеству стихии, за исключением демонических и кровавых, которые появятся намного позже. Дэймон был поражён.

"Это потрясающе."

Да, это единственная мысль, которая приходила ему в голову, глядя на своё читерское преимущество — систему, которую он сам когда-то придумал. Да, система, которую Дэймон изначально хотел дать своему герою, теперь принадлежит ему самому.

Экран перед ним отображал все важные детали о нём: его имя, ранг (пока пустой из-за не пробуждённого состояния), врожденный талант и элементы, дремлющие в нём и ожидающие своего пробуждения.

"Давай вспомним, как я создавал систему..."

Система была бессознательной, не имела собственной воли — тихая система, которую Дэймон предпочитал перед слишком умными и зачастую раздражающими системами. Она показывала только базовый статус и потенциал Дэймона.

"Что же в этой системе особенного?" — можно спросить. Дэймон предусмотрел две уникальные возможности, идеально подходящие для этого мира.

Во-первых, выборочное пробуждение. Дэймон создал систему так, чтобы её носитель мог выбирать элементы, которые хочет пробудить при контакте с камнем пробуждения во время церемонии.

В этом мире существует два основных класса людей: маги и обычные люди — "маглы", если хотите. Те, кто может позволить себе доступ к камням пробуждения — природному сокровищу, контролируемому различными организациями, — с помощью денег, статуса или заслуг, как это практикуется в школах, могут пробудить дремлющие в них элементы и стать на путь мага, когда им исполняется шестнадцать лет.

Камни пробуждения стоят целое состояние и строго контролируются властями. Прикоснувшись к таким камням, человек может пробудить элемент, дремлющий внутри него, в зависимости от своих способностей.

На каждом уровне человек может пробудить только один элемент, за исключением Мо Фаня, главного героя, обладающего крайне редким врожденным талантом Двойного Пробуждения, который позволяет пробуждать два элемента одновременно на каждом уровне. Мощное умение, которым Мо Фань поражал всех.

"Пробуждение происходит случайным образом, никто не знает, какой элемент у него откроется."

Элементы имеют свои сильные и слабые стороны, и никто не хочет получить слабый элемент. Поэтому Дэймон предусмотрел способность выбирать нужные элементы при пробуждении.

Возможность контролировать пробуждаемый элемент — большое преимущество, так как даже

высокоуровневые или специализированные камни пробуждения не могут гарантировать результат. Однако эта функция имеет свои ограничения: она не позволяет пробуждать мутировавшие элементы.

Элементы иногда мутируют или сливаются с другими, приобретая особые характеристики, которые могут быть полезными или вредными. Эта способность ограничивает такие пробуждения и позволяет только стандартное пробуждение.

Но даже при стандартном пробуждении таланты, пробуждённые с помощью системы, будут высшего уровня.

"Это отличная способность, особенно в сочетании с моим врожденным талантом."

Вдохновлённый Двойным Пробуждением Мо Фаня, Дэймон дал своему персонажу улучшенную версию — Четырёхкратное Пробуждение, позволяющее пробуждать четыре таланта на каждом уровне, что вдвое больше, чем у Мо Фаня. Ведь как иначе его персонаж мог быть лучше главного героя?

"Слава богу, я фанат героев со сверхспособностями."

Дэймону не нравились посредственные или бесталанные герои. Иногда они хороши, но в долгосрочной перспективе становятся скучными. К тому же раздражает наблюдать, как они беспомощны или трусливы.

"До экзамена по магии осталось ещё несколько месяцев. После него у меня будет шанс на пробуждение..."

Дэймон подумал, и его взгляд переместился на вторую способность системы, которую он считал лучшей и самой могущественной.

(КАРТА)

По простому мысленному приказу система вызвала другой голографический экран.

Большой синий экран показывал карту всего мира в мельчайших деталях. Губы Дэймона невольно изогнулись в улыбке, пока он внимательно смотрел на карту, игнорируя происходящую лекцию.

"Моё местоположение."

Сосредоточив взгляд на экране, он наблюдал, как карта масштабировалась, приближаясь к Китаю, затем к Бо-сити, и, наконец, к его школе, точно указывая его местоположение.

Да, это была способность системы — КАРТА, позволяющая искать практически что угодно, пока это находится в пределах измерений, в которых он живёт. Древние сокровища, неразведанные шахты, местоположение врагов — всё можно найти с помощью этой карты.

Эта способность казалась Дэймону идеальной для мира, где он оказался. Как писатель, он всегда хотел дать своему герою способность, которая не просто делает его сильнее, но и даёт возможность для захватывающих приключений.

Просто подумайте о выигрыше в лотерею — и вот, вы миллионер за минуту. Хотите напечатать деньги? Найдите неразведанные шахты и купите землю, создав свою собственную

горнодобывающую империю.

В этом мире, где монстры и люди, хуже монстров, бродят повсюду, эта карта идеально укажет на них, предупреждая Дэймона о возможных засадах.

Путь мага требует огромных ресурсов, и Дэймон сможет сам находить то, что ему нужно. А для писателя, который хочет сильного героя, но также желает баланса, добавляя больше приключений, а не просто раздавая всё в рамках сюжета, это одна из лучших способностей.

Закрыв карту, Дэймон вернулся к основному экрану, показывающему его статус, и с интересом взглянул на последний элемент системы.

[Подарок системы]¹

С простым мысленным приказом он выбрал эту опцию.

[Доступ запрещён!]

(*Доступно после пробуждения.)

<http://tl.rulate.ru/book/116416/4651158>