

"Дорогой Путешественник Небес, ваш модуль получен, и система DNF к вашим услугам." "Вы можете выбрать привязку к этой системе или отказаться." "Создатель этой системы придерживается принципа двустороннего выбора и никогда не станет принуждать к привязке, как это делает Верховный Бог." В путешествиях во времени обязательно должны быть золотые пальцы, и, как оказалось, старший товарищ меня не обманул. И это оказалась та самая система, с которой он был так хорошо знаком, когда создавал игры. "Привязка." — мысленно произнес Карл. "Хост выбирает привязку к системе, система привязывается, 1%, 2%..., 99%, 100%, привязка успешна!" "Я — интеллект, созданный великим существом. Хост может называть меня Сяо Цю. Далее я объясню хозяину всё, включая, но не ограничиваясь, инструкциями к системе." — механический электронный голос прозвучал в голове Карла. "Пожалуйста, выберите начальную профессию для хоста." "Следующие профессии не различаются по полу: клирик, клинок призрака, стрелок, боец, ночной посланник, тёмный воин, маг, страж, магический стрелок." "Эй, а где создатель? Разве не должно быть ещё одного создателя, куда он делся?" — с подозрением спросил Карл, слушая слова системы в своей голове. "Создатель был отнесён к магам из-за своей особой природы." "Раз нет различия по полу, и маг включает в себя создателя, значит ли это, что, выбрав класс мага, можно получить 11 видов навыков, которые можно перевести на разные профессии?" "Да, но за это придётся заплатить. Моя обязанность — рассказать правила системы для хоста. После того как я закончу, я покину этот мир, и хост будет развиваться самостоятельно." "Хорошо, тогда я выбираю профессию мага." — без колебаний произнёс Карл. Шутка ли, это же мир магии, неужели он выберет клинок призрака? Клинок призрака, переведённый в Асуру, рискует ослепнуть. Дух меча и берсеркер больше похожи на мутантов. А что касается Дьявольского Плача, хех, он не хочет становиться ни человеком, ни призраком, ни демоном. Если превратиться в клинок призрака и отправиться в Хогвартс, можно ли будет держать посох в левой руке и продавать мечи правой? Что касается стрелка, он тоже пока откажется. Где он возьмёт материалы для создания оружия? Эмм, а что касается дяди-клирика, извините, Карл не сможет играть. И он знает, что маг в DNF часто становится объектом насмешек, мгновенная вечность и воинственный дух Исты — это маги ближнего боя. Раз профессии не различаются по полу, он точно сможет в будущем изучить навыки других профессий, и есть ещё один пассивный навык, который вызывает у него огромную зависть, — это бессмертие. После смерти он воскресает с восстановлением определённого количества НР. После воскрешения нельзя использовать никакие расходники, но за короткое время здоровье восстанавливается на 100%. Хотя, если его убьют снова во время восстановления, он не сможет автоматически воскреснуть, но это всё равно божественный навык. Он не станет, как Волдеморт, учиться разделять душу для создания крестражей, и у него всегда будет только одна жизнь. Когда враг выложит все свои карты и убьёт тебя, но ты тут же воскреснешь и, пробежав пару кругов, будешь снова в полном здравии, враг, возможно, сойдёт с ума от такого поворота событий. До просмотра Гарри Поттера он представлял волшебников и волшебниц таинственными и элегантными, величественными и могущественными. После прочтения, кашель, почему маг здесь кажется таким слабым, а урон невысоким. А маг в DNF идеально воплощает представления Карла о маге. Странник Хаоса: Отшельник, исследующий хаос и искажённое пространство-время, отрицающий всю реальность, связанную разумом и безумием! Я буду идти по извилистому пути истины и продолжать движение! Лунное Затмение: Великий маг, призывающий более могущественных существ для битвы и заключающий договоры с монстрами на Луне! Воинственный Дух Исты: Маг ближнего боя, концентрирующий силу ослепительных узоров и поглощающий дух Беяны для второго превращения! Странник: Использующий Хэ Мэнкулuzu для усиления магического устройства и нарушающий табу шаловливый маг! Богиня Луны: Мастер проклятий и кукол, родоначальник магии проклятий, маг, использующий все проклятия и заклинания мира по своему желанию, это проклятие или благословение? Угадайте. Я хочу, чтобы мир делал то, что я хочу! Элементальный Дух: Атакующий врагов на большой площади мощной элементальной магией, ортодоксальный маг, специализирующийся

на дальних атаках и групповых сражениях! Повелитель Кровавой Тюрьмы: Эта кипящая кровь — больше, чем сила! Маги, анализирующие происхождение крови, муравьи, вы достойны только ползать у моих ног! Повелитель Ветра: Ветер сметает горы и реки! Кровь окрашивает звёзды! Я, это всегда буду я! Маг, управляющий силой могучего шторма, владыка небес! Око Забвения: Запретный маг, ступивший в запретную зону магии и полностью подчинивший себе Тёмное Око. В определённый момент элемент рождается в его руках, а затем расширяется в нечто огромное, и эта сила уничтожит всё! Мгновение Вечности: Может ли кровь замороженного сердца снова течь? В глубинах ледяного холода должна быть истинная вечность! Это настоящие маги, и Волдеморт, возможно, не сможет противостоять им в магической битве. ... "Хост подтверждает, что начальная профессия — маг? После подтверждения изменить её будет невозможно." "Подтверждаю!" Как только твёрдый голос Карла прозвучал, тёплая сила постепенно разлилась по его конечностям — это была сила магии! Его тело непроизвольно поднялось в воздух, а уши стали длинными, как у эльфа. Первые маги в Демоническом мире континента Арад обладали кровью эльфов. Люди вокруг, казалось, ничего не заметили и продолжали заниматься своими делами. Мутация продолжалась: изначально светлая кожа стала бледной, а волосы из бледно-золотого превратились в ледяной синий, затем в светло-голубой... Это была сила элементов, сменяющих друг друга! Наконец, мутация остановилась, длинные уши эльфа снова стали обычными, а цвет волос постепенно вернулся к изначальному бледно-золотому. "Преобразование завершено! Теперь откроем панель свойств." Имя: Карл Харрис Возраст: 8 лет Выносливость: 30 Мана: 120 Уровень мага: Магический ученик Интеллект: 135 (Примечание: Конечная мана мага зависит от интеллекта) (Примечание: Интеллект эквивалентен способности к пониманию магии, а не физическому интеллекту.) Золото: 0 Профессия: Маг Общая оценка: Новый маленький маг, возможно, не так смертоносен, как хаски. "Поздравляем хоста с получением пассивного навыка — Бессмертное Тело, а также активных навыков Магический Вихрь и Удар Небес." После трансформации он почувствовал, как магия течёт в его теле, послушная и управляемая его волей. Он с трудом сдерживал желание попробовать Магический Вихрь. Но когда он увидел оценку системы от эльфа Сяо Цю, его лицо потемнело. Что значит "не так смертоносен, как хаски"? Сяо Цю, выйди, и я тебя убью. "Теперь начнём раздачу новичковых наборов." "Новичковый набор выдан." В сознании Карла появилось хранилище. В нём было всего четыре ячейки, и в одной из них лежал красивый подарочный пакет. "Пространство можно расширить, но это зависит от самого хоста." "Эта система придерживается принципа эквивалентного обмена. Хост не может получить что-то даром. Любые навыки или предметы должны быть обменены на золотые монеты. Проще говоря, это создание счастья за счёт зарплаты." Карл: "... Твоя система произведена Пингвином... "Как мне получить золотые монеты?" — спросил Карл, подавляя досаду в сердце. "Поскольку это мир магии, только магическая валюта может быть обменена на золотые монеты, а курс обмена будет определяться системой."