

Прим. Прямая речь «-»; мысленная речь и системная «.....»

Люди иногда задаются вопросом, что их ожидает после смерти. Некоторые говорят, что это место, наполненное светом и жизнью, называемое раем, в то время как другие утверждают, что их ждет только огонь и смерть, так называемый ад.

Официально заявляю вам – это ЧУШЬ СОБАЧЬЯ.

Я не настолько сошел с ума, чтобы думать, что получу место на небесах, и мне не стыдно сказать, что я делал несколько ... ладно, довольно много вещей, которые заставят врата рая закрыться перед моим лицом. Кстати, а как меня звали?

Но я бы предпочел даже жаркий и душный ад нынешней ситуации, в которой сейчас нахожусь. Что это за тьма такая. Неужели кто-то не оплатил вовремя счета за электричество? Есть ли вообще электростанция в аду/загробной жизни и т. д. Разве это не должно было быть что-то вроде "Да будет свет" и все такое дерьмо.

Я действительно слышал, что в аду души пытаются, но что это за пытка такая? Просто молчаливое игнорирование? Я думал, что загробная жизнь станет чем-то новеньким, так как уже достаточно получал подобного отношения от своих родителей. ПРОЯВИТЕ ТВОРЧЕСКИЙ ПОДХОД.

«Добро пожаловать, Геймер.

...

Система Геймеров готовилась к вашему перемещению.

Теперь, когда хост готов, давайте начнем с инструкций.

Игровая система-это инструмент, помогающий своему хозяину достичь невообразимых уровней мощности в зависимости от того, как хозяин играет в игру.

Как и всем остальным игрокам, вам предоставляются фирменные навыки геймера.

Приобретенный Навык

[Разум Геймера] (Пассивный)

Позволяет пользователю спокойно и логично все обдумывать.

Позволяет обрести умственное спокойствие.

Дает иммунитет к психологическому воздействию.

Приобретенный Навык

[Тело геймера] (Пассивный)

Предоставляет тело, которое позволяет пользователю жить в реальной жизни, как в игре.

Приобретенный Навык

[Наблюдение] (Активный)

Предоставляет информацию о цели.»

Хорошо. Я сейчас не волнуюсь, так что это означает, что навыки действительно работают и меня действительно радует [Разум Геймера], потому что чрезмерное возбуждение и стресс - это не то, что я хотел бы сейчас ощущать.

«Рад помочь хозяину, а теперь двигаемся дальше.

Выберите класс.

[Воин] [Рейнджер] [Маг] [Поддержка] [Разбойник]»

Как бы мне ни нравилось ощущение чье-то лица на моих костяшках пальцев или классический удар по яйцам, класс Воин против людей, активно пытающихся тебя убить, не рекомендуется для нубов (эй, я знаю, что я нуб). Так что в топку.

Рейнджер не для меня, по крайней мере, не тогда, когда на кону моя жизнь. Разбойник - это, как правило, люди, у которых высокая скрытность, но низкая защита на старте, и они должны приближаться к своим целям на расстояние удара. Воры и убийцы вообще не годятся для боев с боссами в начале игры.

Остается Маг и Поддержка. Поддержка хороша, когда у вас достаточно сил для этого, так что берем Мага.

«Выберите специализацию.

[Элементалист] [Иллюзионист] [Друид] [Некромант] [Призыватель] [Чародей] [Целитель]»

Призывы сделают меня слабым в начале, и я не знаю, нужно ли мне сразу же начинать рыть могилы для некроманта. Чародей хорош, но я очень мало знаю об этом классе. Целитель в основном предназначен для поддержки, и думаю, что предпочел бы иметь что-то, чтобы убивать своих врагов, чем исцелять в качестве начального класса. Друид-это магия природы, и превращение в животных, элементалистика хороша для многих вещей, в зависимости от того, какой элемент я выберу.

К черту все, берем Элементалиста.

«Выберите элемент.

[Аэромант] [Пиромант] [Гидромант] [Геомант] [Криомант] [Электромант] [Умбрамант]
[Заблокирован] [Заблокирован] [Заблокирован]....»

Пиромант в основном основан на атаке. Криомант хорош для атаки и защиты. Геомант, аэромант и другие элементы тоже хороши, однако мой выбор - умбрамант. Прогулка по теням и скрытность, а также нападение на кого-то из их тени вполне хороши для убийств. Это не привлечет слишком много внимания в тех местах, где мне нужно быть незаметным.

«Класс выбран

[Умбрамант] - 1/100 уровней [0%]

Получите 5 Интеллекта и Мудрости за каждый уровень.

Приобретенный Навык

[Магия теней (Новичок)](Пассивный)

Получены инстинктивные знания о магии теней.

Заклинания, связанные с магией теней на 10% сильнее.

Приобретенный Навык

[Теневой шар] [Активный]

Создает шар из тени и тьмы, чтобы атаковать цель.

Наносит [(Интеллект x2)] Магического урона.

Затраты - 50 очков маны.

[Теневой шип] (Активен)

Создает шип из тени и тьмы, чтобы атаковать цель.

Наносит [(Интеллект x3)] Магического урона.

Затраты - 75 очков маны.

Приобретенный Навык

[Скрытность тени(новичок)] (Пассивный/активный)

Пассивный : увеличивает шансы остаться незамеченным на 10%. Навык отменяется, когда пользователь выходит из тени или атакует цель.

Активный: Увеличивает шансы остаться незамеченным еще на 10%. Навык отменяется, когда пользователь выходит из тени или атакует цель.

Затраты - 50 очков манны/минута.

Эффект навыка может быть усилен навыками скрытности других классов. Эффекты накладываются друг на друга.»

Когда я смогу получить другие классы?

«Хост может давать другие классы после достижения 40-го уровня в выбранном классе.»

Круто.

«Вы очень хорошо воспринимаете происходящее.»

«Что ж, когда жизнь дает тебе лимоны, готовь лимонад, и, честно говоря, это намного лучше, чем могло быть.»

«Теперь эта часть необязательна, но вы можете случайно выбрать различные недостатки для

себя, и за каждую выбранную дефектную черту вы получите перк.

Это может быть что угодно, в зависимости от вашей удачи.

Не хотели бы вы попробовать?»

"Что-нибудь", говоришь? Это слово несколько меня напрягает. Черт возьми, я мог бы стать "Импотентом" или "Бесполом" в качестве бонуса. Можете себе представить, какой это будет пыткой. Я слишком люблю своего младшего братишку, чтобы идти на такой риск.

-Где-то-

Несколько ошеломленных Геймеров почувствовали, как по спине пробежал холодок.

-Возвращаемся к игре-

«Вы подняли очень важный и обоснованный вопрос. В качестве подарка другие старшие геймеры удалили все подобные недостатки.

«Есть другие геймеры?»

«Да, есть несколько других игроков, но у них свои собственные мультивселенные, и они, как правило, не мешают другим игрокам.»

Приятно знать. Хотя другие мультивселенные.... Система действительно заморочилась с этим.

«Был определенный инцидент, когда ребенок одного Геймера вмешался в жизнь другого Геймера, что привело к разрушению пары вселенных. С тех пор каждый новый Геймер получает собственную мультивселенную.

Разрушение пары вселенных..... чувствую, что перспектива стать закоренелым задирой уходит все дальше с каждым твоим словом.

Однако давайте сыграем и посмотрим, что уготовила мне удача.

«Приобретенный недостаток

[Уменьшение Присутствия]

Будучи пользователем магии теней, ваше присутствие похоже на тень. Она присутствует везде, но, как правило, игнорируется, если на неё специально не обращают внимание.

Люди будут склонны замечать вас меньше, если специально не будут думать о вас.

Приобретенный Перк

[Дитя любви госпожи удачи]

Увеличивает выпадение добычи.

Более высокие шансы на победу в азартных играх.

Броски гачи и кубиков никогда не дадут пустого результата.

Шанс выпадения редкой добычи увеличивается.»

<http://tl.rulate.ru/book/2677/63191>