

Однако сейчас он покинул Поктерр с Ганнером и Кселей на буксире. С помощью Межконтинентального временного пространственного массива они прибыли в Божественный оазис, который был почти таким же, как и тогда, когда они его покинули.

Дарий стоял возле пруда, состоящего из первозданно чистой воды, и размышлял, стоит ли ему заняться наполнением пруда лунной росой?

Однако он покачал головой. Это заняло бы слишком много времени, а польза не стоила таких хлопот. Он доверял Божественной Поляне, потому что именно здесь он был порожден, и его связь с этим местом была абсолютной.

Это место принадлежало всем реинкарнаторам, подобным ему, и в то же время тому, кто был здесь раньше, Сино Д'Мара, скорее всего.

Как Дарий признался своим Клейменым Слугам, все, что он сказал Вельзевулу, было ложью. Он, честно говоря, понятия не имел, был ли Сино Д'Мара предыдущим, или кто были те, кто был до него, или их миссии.

Он хотел бы знать это наверняка, так как это может принести большую пользу. Однако пока у него не было никаких средств, чтобы узнать это, что не было проблемой... пока.

В любом случае, он обдумывал свои дальнейшие действия. Срок выполнения квеста "Геноцид насекомых" составлял 6 месяцев, и они потратили только два месяца из этого времени.

Именно поэтому Дариус попросил Миранду закончить все в течение 4 месяцев, так как это должно было быть временем завершения. Он заранее планировал провести все 6 месяцев на всякий случай, так что технически он выиграл себе немного свободного времени, закончив все слишком рано.

Итемант не торопился возвращаться в Сафмун и хотел использовать этот период между затишьем и бурей для выполнения нескольких важных побочных задач.

Одна из них заключалась в том, чтобы завершить Испытание Меткости и стать объективным правителем Лудо, а другая - в том, чтобы завершить путь для нового элемента, который он нашел, чтобы получить преимущества от Законов Фауста.

И то, и другое можно было сделать в течение ближайшего времени, так что вопрос был лишь в том, что сделать сначала? Дарий поразмыслил и решил сначала изучить новый элемент.

По логике вещей, это был более разумный выбор, поскольку, насколько он знал, это могло дать ему дополнительное преимущество, чтобы выстоять во время Испытания Меткости. Поэтому он снял переносной корпус и поставил его рядом с домиком Божественного оазиса.

Хотя коттедж был в порядке, Ксела и Ганнер наслаждались современными удобствами

переносного дома, и это должно было уберечь их от скуки в течение следующего периода времени.

Дарий вошел в свою спальню и сел на кровать, скрестив ноги, приняв медитативную позу. Он закрыл глаза и погрузился в мир магии, гоняясь по своим цепям, чтобы проследить путь элемента, который он открыл на данный момент.

Миранда присоединилась к нему, предоставив ему дополнительную вычислительную мощность в том смысле, что он мог отражать его прогресс и запускать сотни симуляций, чтобы найти правильный путь без того, чтобы Дарий рисковал собственной шеей, как каждый другой маг, пытавшийся создать заклинание или открыть новый элемент.

Если бы Фауст мог обладать этой технологией, он бы продвинулся гораздо быстрее, и силы в этом мире были бы гораздо более компетентными.

Что ж, поскольку Дарий нацелился на расширение Высшего портала и обеспечение каждого голо-брасом, это может вскоре произойти, так как другие могли заплатить за то, чтобы получить в свои руки собственный эксклюзивный детский ИИ, помогающий им в этом. Разумеется, для этого необходимо, чтобы Миранда вывела на орбиту достаточно спутников, чтобы максимально увеличить вычислительную мощность.

Однако общее развитие Фауста было лишь средством обогащения мира, которым он вскоре будет управлять. Дарий не был заинтересован в том, чтобы стать верховным правителем захолустного мира.

Очевидно, что когда Вена создавала этот мир, она просто отбросила его в сторону и забыла о нем, пока Дарий не представил себя в качестве подходящего кандидата.

Это, вероятно, показывало, насколько низко Богиня оценивала Фауста, и, по мнению Дария, это было вполне справедливо.

Дарий отбросил эти мысли в сторону, погрузившись в изучение путей стихии. Его последний прогресс остановился на 15%, и он потратил на это около 6 дней, или около 144 часов.

Продолжая двигаться дальше, он заметил, что по мере продвижения вперед и устранения все большего количества неверных путей, продвигаться становилось все легче. Однако наибольший вклад в его развитие внесли Духовные чувства, которые пришли с высокой Удачей.

На самом деле, даже если он и Миранда могли моделировать пути, именно его Духовное Чувство они использовали в основном для проверки своих мыслей. Без него Дариусу было бы невозможно понять, где не стоит проходить, если он не хочет взорвать свое тело, а где нужно пройти, чтобы добиться успеха.

Именно поэтому он не беспокоился о том, что, если дать другим детский ИИ для вычислений, они смогут превзойти его. Это лишь уменьшит опасность для их жизни и сократит время,

необходимое для составления заклинаний.

Что касается поиска новых элементов, то он всегда на 100% полагался на Удачу. Без достаточного ее количества никто никогда не находил открытий.

Дарий о чем-то задумался и приостановил свои изыскания. Затем он обратился к Высшей системе.

"Сгенерировать событие для открытия нового элемента".

[Запрос получен Системой.]

[Анализ параметров... Установление критериев... Назначение вознаграждения... готово!]

[Генерация события завершена!]

[Вы самостоятельно сгенерировали Событие. Пожалуйста, проверьте детали События ниже].

[Новый элемент - событие

Продолжительность: 300 лет.

Описание: Фауст - это плоскость со своей собственной уникальной системой законов, созданной Богиней Веной. Поскольку Богиня-Создательница не хотела, чтобы ее творениям все доставалось по наследству, и стремилась поощрять развитие, она оставила только четыре первоначальных элемента - Огонь, Воду, Ветер и Землю.

На протяжении тысячелетий различные удачливые и талантливые первопроходцы открывали существование новых элементов, которые с тех пор развивались. Тем не менее, нынешний список элементов далек от полного количества существующих. Было открыто лишь 65% всех элементов, а многие другие скрыты и еще не открыты!

Подробности события: Идеально откройте новый элемент и проведите успешное Небесное объявление.

Награды за событие:

- За каждый новый элемент: 300 очков способностей, 300 очков умений.

Примечание: Это повторяющееся событие. Награды можно получать каждый раз, когда цель достигнута, пока не останется ничего, что можно было бы получить, или пока не закончится

таймер].

<http://tl.rulate.ru/book/53037/3003162>