

Прошедший день был приятным, проведенным в компании маленького ученика. Ночь опустилась. Аоки сидел во дворе, погруженный в тишину. После того, как Бабочка Канаэ сообщила о его готовности сразиться с Хаширой, все столпы проявили нескрываемый энтузиазм. Сегодня к нему должен был прибыть первый из них. *Бум, бум, бум*. Тяжелые шаги раздавались вдали, приближаясь с каждым мгновением. Вскоре во двор зашел высокий молодой монах. Аоки поднял взгляд: "О? Первый - и самый тяжелый?" "Долго ждал! Амиабха!" - Мингю Синмин сложил руки в приветствии. Каменный Столп, Мингю Синмин, без сомнения, был сильнейшим членом современного Отряда Истребителей Демонов. Истинный гений, без каких-либо недостатков в физической выносливости, силе духа, понимании, он был одним из немногих, кто владел "Прозрачным миром". Если бы "Космический челночный удар" не сдерживал его, Аоки не смог бы одержать победу в прошлой схватке так легко. "Прошу показать мне свою силу!" - Аоки встал и без лишних слов принял боевую стойку "Стиля Аоки". "Хм!" - Мингю Синмин тоже вытащил свое оружие - широкий топор, соединенный длинной цепью с молотом. Бабочка Канаэ, а также Ниджи и Канаэ, тихо появились, наблюдая за дуэлью издалека. *Бум!* Оба они двинулись одновременно. Мингю Синмин взмахнул цепью, направляя топор с воем в сторону Аоки. Аоки отпрыгнул, согнув тело под нестандартным углом, уклонился от удара и продолжил свой стремительный рывок. Он не собирался использовать "Космический челночный удар". Цель спарринга с Хаширой была в совершенствовании боевого опыта, а "Космический челночный удар" был бы нечестной залогом победы. Благодаря невероятной силе и "Прозрачному миру", Аоки легко подавлял Мингю Синмина. Однако, сознательно контролируя свою мощь, он не спешил заканчивать бой. Мингю Синмин уже достиг вершин мастерства "Дыхания Камня", его движения были отточены, он обладал безупречной боевой интуицией и техникой. Прекрасный объект для обучения. Аоки постепенно погружался в битву, его сила возрастала, движения становились все более уверенными и агрессивными. Мингю Синмин стал сдавать. Его маневры прочитывались мгновенно, никакие ухищрения уже не могли скрыться от глаз противника. Физическое напряжение нарастало. Внезапно точный удар кулаком пробил его оборону. *Бум!* Мингю Синмин отлетел, выплюнув кровь. "Сегодня..." - Аоки остановился на полуслове. [Динь-дон!] Знакомый голос раздался в голове. Аоки мгновенно застыл. Что произошло? Никаких демонов, никаких улучшений, откуда эта системная подсказка? [Поздравляем, вы получили профессию "Боец"!] "Хм? Новая профессия?" - Аоки с волнением включил систему. Перед ним открылась новая страница. [Боец] Качество: [Уровень: lv1 (0/100)] Навыки: Сердце воина (не изучено), Боевая интуиция (не изучено), Контроль тела (не изучено), Неукротимая воля (не изучено) "Боец!" - прошептал Аоки. С самого начала, когда была только профессия "Охотник", он размышлял о том, как получить как можно больше профессий, чтобы получить навыки и атрибуты. Но после того, как стал "Белым Ходоком", он отказался от этой идеи. "Охотник" - это профессия полужвезды. Другие профессии - врачи, учителя, солдаты - может, и существовали, но вероятнее всего, были бы тоже полужвездочками. Ему понадобилось более полугода, чтобы достичь максимального уровня "Охотника", и он получил всего 2 свободных очки атрибутов. Обычно "Белый Ходок" за уровень получал 2 очка. С учетом очков от "Дьявольской Крови", одно повышение уровня "Белого Ходока" было эквивалентно десяткам полужвездочных профессий. По сравнению с "Белыми Ходоками", соотношение вложений и награды полужвездочных профессий было просто смешным. С точки зрения навыков, они тоже были не очень нужны. Сила полужвездочных профессий ограничена. Несколько навыков "Охотника" помогали в начале его пути как "Белого Ходока", но по мере того, как он становился сильнее, их эффективность снижалась. Например, "Острый Глаз", предоставляющий бонус к зрительным способностям, это вообще было закреплённое значение, а не процентный прирост, который постепенно переставал быть нужным. Конечно. Нельзя сказать, что это всегда так. К примеру, "Инстинкт Охоты", усиливающий способность узнавать следы жертвы, оставался ему полезен. Но чтобы ради такого незначительного улучшения затратить много времени и сил на поиск полужвездочных профессий, не стоило! Поэтому в течение всего этого времени он не

занимался специально поиском полужвездчных профессий, а уделил все свои усилия "Белым Ходокам". Демоны не вечны. Если следовать исходной траектории этого мира, через 4 года они погибнут. Без демонов он не сможет поднимать уровень, а двужвездчная профессия "Белого Ходока" лишится смысла! Идея приобрести множество профессий, получить массу навыков и атрибутов была верна, но цель должна быть не в полужвездчных профессиях, а в необыкновенных! Например, в демонах, в техниках Истребителей Демонов. Конечно. После того, как "Белые Ходоки" достигнут максимального уровня, и Музан Кибуцудзи погибнет, и мир успокоится, можно будет попробовать собрать несколько полужвездчных профессий. 2 очка атрибутов - это тоже улучшение. Он вовсе не был против. Он также был счастлив профессиям, вроде "Бойца", которые просыпаются автоматически, без дополнительных усилий. Более того, ее название заставляло задуматься. Аоки внимательно изучил навыки "Бойца", и удивление в его глазах стало все сильнее. Четыре навыка, все пассивные. Сердце воина, увеличивает способность изучать и создавать боевые приемы. Боевая интуиция, позволяет принимать более правильные решения в бою, увеличивает боевой талант. Контроль тела, улучшает контроль силы, увеличивает координацию, гибкость и другие эффекты. Неукротимая воля, добавляет ментальную стойкость, чем больше ты воюешь, тем сильнее становишься! Подобно "Охотнику", четыре навыка "Бойца" не дают прямого увеличения уровня боевых искусств, а улучшают его талант, давая ему более высокий потолок. Сравнив "Охотника" и "Белого Ходока", Аоки получил более четкое понимание. "Полужвездчные профессии не связаны с необыкновенной силой, а их навыки направлены только на совершенствование мастерства". Таким образом, "Боец" просто самая подходящая полужвездчная профессия для него. По сравнению с Аказой, Гёмей и другими мастерами боевых искусств, Аоки, несмотря на то, что изначально создал свою собственную боевую систему, все равно уступал им в боевой сознательности и мастерстве. Аказа тренировался сотни лет, а Хаширы стояли на плечах своих предшественников и прошли жесткое и длительное обучение. Как можно было так легко догнать их? Теперь появился шанс. Навыки "Бойца", особенно три первых, были созданы для улучшения боевых навыков. Для полужвездчной профессии это было отличным довеском. Бонус от "Бойца" к его силе превосходил бонус от "Охотника".