

Как бы ни хотелось Цзиню впасть в депрессию и неделю ничего не делать из-за того, что он так внезапно лишился всего, у него не было времени на то, чтобы хандрить.

Ставки были реальными, и, если его сейчас вышвырнут из секты, ни одна другая секта его не примет. В конце концов, он уже начал культивирование по особому пути «Иллюзорной комнаты».

Возвращаться назад было уже поздно, и он, по сути, застрял в этой ситуации. Возвращаться к жизни смертного, пусть и с немного более высокой базой и некоторыми непонятными магическими знаниями, ему не очень-то хотелось. Это был неразвитый мир, где ты либо был кем-то, либо никем.

Образно говоря, Секта Иллюзорной Комнаты была крупной компанией типа Самсунг, и, если бы Цзинь потерял свою работу, он не стал бы устраиваться на другую, менее престижную работу в Сони. Он просто вернется к крестьянству, в лучшем случае - к купечеству. Что толку в его тренировках, направленных на развитие разума, если ни одна фракция не возьмет его из-за его прежних связей?

В конце концов, Джеймс был тем, кто мог выкарабкаться. Странно, но Цзинь тоже был таким, только цель у него была другая.

Секта принимала учеников, давала им несколько теоретических уроков и немного времени на культивацию, а затем проверяла их на способность создать значимую иллюзию. Если ученик не справлялся, портил артефакт Комнаты, то его вычеркивали, никаких вторых шансов, ничего.

Цзинь встал с места, где сидел на полу, и вернулся в свой домик, к металлической шкатулке с рунами. Дорогой артефакт, но в конце концов всего лишь сосуд. Сосуд для опыта. Прокручивая в голове информацию, он недоумевал, что же на самом деле представляет собой Секта иллюзорной комнаты.

Проще говоря, поскольку культиваторы, по сути, пытались обрести бессмертие, а затем и вознесение, им обычно приходилось налаживать потоки доходов, на которые можно было приобрести необходимые материалы, становившиеся все более дорогими и редкими по мере продвижения по Пути.

Подобно тому, как лучший способ разбогатеть - это создать успешный бизнес с большим количеством сотрудников, культиваторы высокого уровня обращались к созданию сект, где они передавали часть своих знаний и опыта в обмен на труд. Внешние ученики становились потенциальными посвященными, а внутренние - теми, кто своим трудом добывал большую часть материальных благ, пытаясь достичь статуса основного ученика, а затем и старейшины.

После того как глава секты возносился и неизбежно покидал ее, наиболее влиятельный старейшина становился новым главой секты.

По сути, это была финансовая пирамида, но с реальной восходящей мобильностью и экономикой, которая имела смысл. В конце концов, начинающие культиваторы не знали, как именно культивировать. Поэтому им нужны были учителя и инфраструктура. Секта предлагала это в обмен на труд.

Учитывая, что культивирование очень сильно увеличивало продолжительность жизни, а статус культиватора, пусть даже самого низкого, позволял получить качество жизни, неслыханное почти для всех остальных, это была довольно выгодная сделка.

Конечно, поскольку материалы и знания, которые могли бы помочь в культивации, обычно поступали в виде опасной фауны, небесных зверей и могущественных демонов, большинство сект делали упор на борьбу.

Техники, передаваемые от главы секты, были боевыми. Либо культивирование тела с использованием определенного оружия, либо культивирование разума с использованием боевых заклинаний, а иногда и то, и другое.

Конечно, не каждый мог стать воином, да и не хотел им быть, если уж на то пошло. Вести бесконечные сражения с ордами демонов и монстров, хлынувших с другой стороны планеты, и надеяться на то, что не попадешь в число мертвецов, - это было довольно отстойно.

Боевые секты были самыми богатыми, поскольку быть бойцом и охотником означало быть ближе всего к источнику богатства культиваторов, но была определенная привлекательность в секте, которая не слишком много сражалась.

Секта Красной Тыквы скупала различные части монстров и фауны и превращала их в ликеры. По сути, приятные яды. Можно было подумать, что культиваторы, которые в основном сосредоточены на чистоте бытия и тому подобных вещах, не станут поддерживать такую бизнес-секту своими заработанными деньгами, но, учитывая, что культиваторы не могли напиться или получить кайф обычными человеческими способами, привлекательность духовного вина была очевидна.

Однако таких сект было меньшинство, и второй по численности группой после боевых сект были секты, занимающиеся производством предметов, повышающих эффективность боя. Например, сектаковки мечей Хуанли изготавливала лучшие мечи в человеческом царстве, а секта запечатывания Шэнфэн создавала формулы заклинаний, которые позволяли культиваторам тела за определенную плату использовать и более арканские элементы культивации.

Можно спорить, к какой категории относится Секта Иллюзорной Комнаты, но большинство утверждает, что это была секта, разрабатывающая продукты, предназначенные для повышения боевой эффективности и мастерства.

Идея была столь же гениальной, сколь и простой.

Какой самый эффективный способ научиться убивать монстров?

Выйти на улицу и убивать монстров.

Естественно, этот способ имел довольно высокий процент смертности, даже если награда была столь же высока.

Но что, если бы существовал способ сражаться с самыми разными врагами, не рискуя своей жизнью? Что, если бы существовал способ создать виртуальный мир с виртуальными врагами, в котором можно было бы подготовиться к предстоящим сражениям если не физически, то ментально.

Именно этим и занималась секта «Иллюзорной комнаты». Они создавали иллюзорные

симуляции сражений, врагов, сценариев, в которых культиваторы могли отрабатывать свои навыки, не подвергаясь реальной опасности. Знал ли культиватор, что в следующем задании ему придется убивать дракона? Почему бы не купить иллюзорную комнату, в которой дракон был бы симулирован, чтобы можно было потренироваться?

По странному стечению обстоятельств, несмотря на то, что в прошлой жизни Джеймс занимался в основном традиционным бизнесом - архитектурой и строительством, - ему пришлось перенестись в другой мир, волшебный, уродливый и опасный мир феодальной политики и олигархов, опирающихся не на деньги, а на силу личности, чтобы осуществить свою детскую мечту.

Стать разработчиком видеоигр.

<http://tl.rulate.ru/book/115193/4489591>