

- Мадам Соледад... Я надеюсь, что увижу ее...- Педро со всех ног бросился к кабинету деревенского старосты.

НИПы - создатели навыков были редчайшие типы НИПов на земле. В каждом королевстве в Беарте есть один или два НИПа-создателя навыков, однако они были по крайней мере на уровне ученика. "Эксцентричная пятерка" была хорошо известна не только потому, что они бродили по континентам, но и потому, что они были по меньшей мере мастерами в создании навыков.

Ранги начинаются с ученичества, как у подмастерьев-кузнецов. Далее идет ранг новичков, так же, как и начинающих кузнецов. за ними следуют промежуточный ранг, как у промежуточных кузнецов... Продвинутый ранг, как и продвинутые кузнецы... Мастер соответствовал мастеру кузнецу... и наконец, великий магистр соответствовал Великому Мастеру Кузнецу. У НИПов тех, кто превышал ранг великого магистра, называли легендарными. В случае с игроками в прошлой жизни Педро никто даже не смог достичь пика ранга великого мастера.

Несмотря на это, НИПы с таким талантом были настолько редки, что Королевства очень дорожили ими, в некоторых случаях в прошлой жизни Педро в других странах были войны королевств за этих создателей навыков. Только когда началась война, эти НИПы стали хорошо известны.

Мир Беарта состоял из пяти основных континентов. Хотя было пять основных континентов, было еще три континента, о которых стоит помнить. Континент темного царства и центральный континент медведя были континентами, которые были ограниченно исследованы человеческими НИПами, поскольку концентрация магии в этих областях была слишком велика для человеческих тел, поэтому они назывались континентами Бога, где люди верят, что это были континенты, где боги либо живут по сей день, либо оставили их. Третий континент существовал только в историях и преданиях, которые игрок открыл в прошлой жизни Педро. Но никто, даже НИПы, не знали его точного местоположения.

...

Говорили только, что сто лет назад жил-был Бог, который обижался на других Богов. С помощью своей силы Эторос, Бог ревности, тайно создал и развил мутировавших людей и животных, которые обладали необычайной силой, способной противостоять даже Богам.

Когда другие Боги узнали об этом, было уже слишком поздно, и Эторос со своей армией двинулся к Центральному континенту Беарта, ранее известному как континент Богов.

Эторос и его армия успешно завоевали половину континента Богов. Боги были застигнуты врасплох и с трудом сдерживались. Причина этого заключалась в том, что, хотя армия Этороса и была слабее, их численность продолжала увеличиваться, несмотря на войну. Эторос смог успешно манипулировать некоторыми странами на северном континенте и использовать людей и животных для создания новых монстров, как и укрепления своей армии.

Чтобы остановить наступление темной армии, Бог моря Акас использовал всю свою силу, чтобы окружить всю область, занятую темной армией, морем, чтобы остановить экспансию армии Этороса и дать другим Богам время отомстить. В настоящее время он был известен как континент темного царства.

Поскольку сила Богов была уже значительно уменьшена, они решили даровать человеку свое благословение. Этого человека называли легендарным фехтовальщиком! Он окропил кровью свой путь на континенте темного царства и смог добраться до Этороса.

В легенде говорилось, что легендарный фехтовальщик использовал свой божественный меч, Байя, и успешно поразил Этороса. К несчастью, на последнем вздохе Эторос высосал всю магическую энергию, которая у него была, и выстрелил мощным лучом, который прорезал земли континента темного царства и континента Богов.

Легендарный мечник умер, но ходили слухи, что его тело, благословленное Богами, излучает силу, которую человек может унаследовать и стать самым сильным человеком, который может сравниться с Богами и завершить очищение континента темного царства.

Место, где находились останки легендарного фехтовальщика, считалось третьим континентом среди этих 3 не самых крупных континентов. Это вошло в историю человечества как "символ" героизма легендарного фехтовальщика и побуждало других людей избегать зла.

Из-за отсутствия достоверности и учитывая, что это была только история НИПов, которая была сто лет назад и только сегодня читалась в некоторых библиотеках, только несколько НИПов и игроков пытались найти это место, но безуспешно.

...

Благодаря внешнему виду авантюристов / игроков, их необычайный рост силы показал возможности развития человеческой расы, и вскоре, когда игроки достигнут определенного уровня, они будут исследовать эти области.

Это было возможно только для игроков, которые играли только для того, чтобы повеселиться. Процент смертельных исходов от поездок в места, неизвестные игрокам был слишком высок. Особенно это касалось континента темного царства, где располагались крепости троллей, драконов и тому подобного.

С другой стороны, профессиональные игроки и лучшие гильдии были так же склонны исследовать эти области, конечно, чем меньше имеется информации об этом месте, тем больше сокровищ ожидало сбора. Однако в прошлой жизни Педро гильдии, даже самые маленькие, уже построили небольшие деревни для королевств, соперничающих с королевствами НИПов на их родном материке.

Следовательно, идти исследовать континент темного царства было не очень хорошей идеей. Они определенно потеряют свою территорию из-за других игроков или армии НИПов. В то же время у них был очень высокий процент смертности, и, таким образом, многие были вынуждены начать всё заново.

Это позволило игрокам, которые играли просто для удовольствия, воспользоваться преимуществом и войти на континент темного царства. Среди этих игроков только 5% вышли с легендарным оружием и сокровищами и заняли место среди лучших игроков.

После успешного установления Бессмертного цикла Педро нацелился на континент темного царства. Следовательно, ему нужно быстро наращивать свою силу и сохранить свою неуязвимость. Только так он прольет дождь из врагов над королевствами, после над странами, а там и материки недалеко. Чего-уж, и весь мир захватит!

К счастью, он был на том же континенте и в той же стране, где он был в своей прошлой жизни, и он может полностью использовать полученные знания. Что же касается мадам Соледад, то она была одним из двух НИПов-мастеров создания навыков, которые появились на его континенте, Акварии, восточном континенте.

Континент Акварий был одним из двух континентов, изолированных на многие мили океаном от других континентов. Это делало путешествие остальных трех НИПов-создателей навыков трудно осуществимым, так как было только небольшое количество кораблей, что в то же время требовали большого количества магической энергии для работы.

...

- Это шанс на миллиард... В лучшем случае, я мог бы стать учеником Мадам Соледад!" Педро начал мечтать о всех преимуществах, которые он мог бы получить, если бы стал одним из них. В его прошлой жизни не было никакой доступной информации о том, что игрок становится мастером создания навыков, однако было хорошо известно, что игроки могут стать кузнецами или изготовителями зелий, став учениками различных НИПов.

...

Особенность Беарта заключается в том, что не было никаких ограничений на количество "специальностей", на которых может специализироваться один игрок. Был случай, когда игрок был мастером кузнецом и в то же время мастером алхимии и смог создать уникальное оружие под названием газовый метатель. Он выдувает большое количество сонного газа, как огнемёт, который смешивается в воздухе и распространяется по всему району. Это позволило этому игроку и его гильдии завоевать деревню НИПов за пять минут без каких-либо потерь.

Печально для них то, что это стало широко известно, и Педро прекрасно помнил, как и что нужно сделать, чтобы достичь этой цели...

- Прости, брат... Теперь это будет моим!

...

Как только Педро дошёл до кабинета деревенского старосты, дверь распахнулась, и оттуда вышла женщина лет тридцати с небольшим, похожая на филиппинку, вместе с вождем, его дочерью и женой.

- Тетя! Тетя! Спасибо за подарок! Приходите к нам еще раз! - Дочь вождя, которая держала в руках куклу и радостно кланялась женщине.

- Ах... Черри, веди себя прилично!" ... - Мадам, примите мои извинения! - Вождь поправил свою дочь и виновато поклонился.

- Пожалуйста, поднимите голову... Это же ерунда!" Мадам Соледад махнула рукой и подошла к девочке.

- Черри, будь добра к своим родителям, хорошо?.. обязательно следуй за ними и всегда помогайте им! А взамен, когда я вернусь и навещу тебя, я принесу тебе еще кукол! - Мадам Соледад поправила волосы ребенка своими руками.

- ДА-ДА-ДА! Черри всё сделает!" Дочь вождя радостно кивнула.

- Ну что ж, тогда мне пора уходить... Это же опасно - находиться в дикой местности в темноте!" Мадам Соледад встала и пошла вперед, но не успела она сделать и шагу, как перед ней уже стоял мужчина, кланяясь ей.

- Великий мастер создания навыков, Мадам Соледад Лапарас! Пожалуйста, сделайте меня

своим учеником! - Крикнул Педро во всю глотку, кланяясь под идеальным углом в сорок пять градусов.

- "???" Мадам Соледад была поражена и лишилась дара речи от смелости Педро. Внезапная тишина и шок наполнили вождя и его семью.

- Братик спаситель...- Тихо произнесла Черри, обращаясь к знакомому мужчине.

- Авантюрист Смерть?!- Вопросительно крикнул шеф, узнав Педро.

- Этот мир действительно полон сюрпризов! - Воскликнула Мадам Соледад, готовая разразиться смехом.

<http://tl.rulate.ru/book/26030/1494065>