

Когда я вернулся в Комнату Админа, то почувствовал тепло, окружившее моё тело и два мягких бугорка прижимающихся к моей груди.

- Добро пожаловать обратно, Дейл, - счастливо произнесла кошкодевочка богиня, очевидно испытывающая облегчение от того, что я вернулся.

Я улыбнулся ей, открыл глаза и погладил её по волосам.

- Вероятно я скоро снова пойду на тренировку. Мне всё ещё нужно выполнить квест, да?

Я слегка похихикал, когда она немного кивнула.

- Ладно, но ты всё равно будь осторожнее. Не только ради себя...

Кажется Терра только что сказала что-то зловещее?

- Эм.. что?

Я смущённо посмотрел на неё. В смысле, я понимаю, что опасность для меня может плохо отразиться на мире, так как он полностью перезагрузится с новым Хранителем.

- Ну... твой реальный уровень. Если он станет выше чем у нынешнего самого сильного человека, то начнут появляться более сильные монстры. Тебе нет смысла волноваться, если это будет только твой уровень Хранителя, но если ты и правда так сильно прокачаешься, то это станет проблемой.

Ох... Я не учёл такую вероятность.

- Ясно... Тогда мне нужно будет вести себя сдержаннее.

На данный момент мой реальный уровень был только пятый или около того, так что пока нет риска нарушить баланс мира.

- Кстати, что-нибудь происходило, пока меня не было?

Терра задумалась на мгновение, прежде чем слегка кивнуть.

- Было ещё пять покупок Хозяина Мира. Alkahest прислал сообщение, спрашивал о встрече в удобное для тебя время. Помимо этого... в развитии Земли ничего не произошло.

Круто, значит ещё пять хозяинов продано... это даёт мне ещё пятнадцать очков. Я кивнул в ответ.

- Хорошо. Прежде чем мы начнём делать что-то ещё, ты могла бы помочь мне найти несколько систем загробной жизни? Даже если у меня на это нет средств, я бы хотел составить план на будущее.

Терра кивнула и небольшая улыбка появилась на её лице, когда я попросил об этом. Затем передо мной появилось синее окошко.

Эта система создаёт в метафизической реальности две небольших зоны-хранилища для душ покойников. Когда душа будет готова идти дальше, Хранитель или другой назначенный бог будет судить их прожитую жизнь, чтобы определить их размещение. Души, признанные добродетельными, получают счастливую загробную жизнь в качестве награды, а те души, которые будут признаны грешными, подвергнутся вечной пытке. Награду или наказание можно прервать в любой момент, когда Хранитель или соответствующий бог примет решение, что душа достойна второго шанса на жизнь, и тогда Хранитель или соответствующий бог может определить обстоятельства зарождения этой новой жизни.

50 очков

Цикл Реинкарнации

Эта система вводит ваш мир в великий Цикл Реинкарнации, разделённый между множеством миров Хранителей. Когда душа с одарённая сильным внутренним талантом умирает, то есть шанс её перерождения, в вашем мире или в другом из этого цикла. Душа сохраняет частичные воспоминания о прошлой жизни, и если этих воспоминаний будет достаточно, то душа может восстановить свою былую силу, если новый мир для этой жизни будет совместим с этими силами.

60 очков

Зал Чемпионов

Защитная система, добавлена, чтобы предоставить срочную боевую силу на случай будущей катастрофы. С этой системой, каждая душа выше определённого уровня силы, вступает в Зал Чемпионов, где они могут пировать, воевать и праздновать целую вечность, или до тех пор, пока их не вызовут на финальную битву. Каждую душу можно будет вызвать единожды, но нет ограничений по количеству вызванных душ за раз. Души не прошедшие квалификацию на вступление в Зал Чемпионов будут поглощены в качестве топлива для поддержания этого измерения.

150 очков

Астральный Уровень

Эта система создаёт второй, духовный мир внутри ваших владений. Когда душа умирает в Материальном Уровне, она может быть перенесена в Астральный Уровень, чтобы прожить новую жизнь. В свою очередь, когда душа умирает в Астральном Уровне, она может переродиться в Материальном Уровне, со стёртыми воспоминаниями.

200 очков

Удаление Душ

Быстрая и лёгкая система, которая удаляет души, после определённого количества времени, которое проходит с момента их смерти.

50 очков

- Это не единственные доступные системы, но эти - самые популярные, - объяснила Терра, когда я прочитал список.

- Почему Рай и Ад такие дешёвые? Этот вариант звучит так, словно он должен стоить как минимум сто очков...

С любопытством спросил я, пытаюсь понять в чём дело.

- А... это потому что требуется роль назначенного "Судьи". Если Хранитель лично занимается этим заданием, и вынужден рассматривать каждую смерть во всём его мире, то у него нет времени на развитие мира. Иначе ему приходится тратить очки на получение отдельного Судьи, чтобы тот делал эту работу за него.

- Полагаю, в этом есть смысл.

Лично я разрывался между системой Рая и Ада и Залом Чемпионов. Цикл Реинкарнации звучит неплохо, но это больше похоже на ловушку. Если злобный Хранитель правильно выращивает таланты в своём мире, то он вероятно сможет сделать так, что индивиды прошедшие через реинкарнацию сохраняют свою абсолютную лояльность своему прежнему миру и смогут вызвать хаос после реинкарнации.

Поэтому я присмотрелся к списку опций для роли "Судьи". Там было немало вариантов,

включая предустановленных богов, дьяволов и даже суда душ. Однако, там была одна опция, которая больше остальных привлекла моё внимание.

Лемегтон и Шемхамфораш

Это система из 72 ангелов и 72 демонов, у каждого из них есть своя специальность, они присматривают за реальностью Ада и Рая. Их задача - судить души, которые умирают в мире, и выносить решение о наказании или награде. Они также вносят предложения Хранителю или назначенному богу, если могучая душа готова к новой жизни. Хотя эти ангелы и демоны не имеют физической формы, но те, кто умер под их присмотром, могут с ними общаться. Таким образом, они могут установить ангелов или демонов в качестве источника божественно силы, если такая возможна в вашем мире. С помощью системных настроек Хранитель может ограничить влияние 72 ангелов и демонов на живущих.

100 очков

Хоть я и не слышал раньше имени Шемхамфораш, но я как минимум знаком с именем Лемегтон. Также известный как Малый Ключ Соломона, это была довольно известная книга, предположительно связанная с демонологией Земли на которой я вырос. Хотя я не могу сказать, что хорошо знаком с деталями.

И всё же... Я пришёл к выводу, что выберу этот вариант. Не из чувства ностальгии или чего-то такого, просто по причине эффективности. Во всех остальных опциях требуется как минимум пятьдесят очков, и добавляют только одну или две сущности. Эта система хоть и стоит сто очков, но содержит почти полторы сотни сущностей. К тому же, она предлагает новый вид силы в этом мире.

Приняв для себя решение я кивнул головой и закрыл системный интерфейс. Мне понадобится сто пятьдесят очков на покупку, так что я ещё не был к этому готов. Есть ещё несколько достижений, которые я должен заработать прежде чем смогу себе это позволить. Повернувшись к Терре я вернулся к другому вопросу.

- А этот Alkahest не упомянул случаев, чего он хотел?

Прежде он предлагал мне вступить в его гильдию, и я предположил, что он хочет что-то с этим решить. Однако Терра дала мне другой ответ, которого я не ожидал.

- Он сказал, что через несколько недель будет встреча Хранителей, и хотел, чтобы ты присоединился. Землю уже долгое время никто не представлял, поэтому он предложил пройти по правилам и выгодам объединений, прежде чем приходить на встречу.

Мои брови поползли вверх, когда я это услышал.

- Собрание Хранителей? Это что-то официальное?

Терра просто улыбнулась и затрясла головой.

- Нет, это вероятно они сами для себя организовали. Хотя официальные собрания для Хранителей тоже имеются, но они только для тех, кто продвинулся достаточно далеко, чтобы принимать участие в играх. Вероятнее всего на следующую встречу мы не успеем, поэтому я даже и не стала заикаться о ней.

- А... эта важная?

Она слегка пожала плечами.

- Не особо. Можно сравнить это с форумом, в том смысле, что Хранители встречаются и обмениваются идеями лицом к лицу в мирной обстановке. Там даже есть игры, в которых ты можешь принять участие, либо сам, либо с чемпионами из своего мира, чтобы заработать несколько очков. Однако посещение не принудительное, и нет никакого штрафа за отсутствие.

Я кивнул, что понял и горько улыбнулся.

- Засовывать друг друга в глотку во время игр Хранителей, а затем позволить нам мирное встречаться на фестивале? Эта система даже не может определиться.

Терра просто молча понимающе улыбнулась и ничего не сказала. Ладно, незачем об этом сейчас беспокоиться. Как она и сказала, мне предстоит ещё долгий путь, пока я наконец смогу принимать во всём этом участие. Прямо сейчас мой мир лишь в самом начале. Я ещё раз взглянул на компьютер и сказал:

- Я тогда ещё немного потренируюсь перед встречей с Alkahest. Я хочу понять как работает класс Заклинателя Духов, и, возможно, открыть ещё один класс.

Она кивнула, похлопала меня по плечу и тихонько вздохнула.

- Хорошо. Я не могу ничего тебе посоветовать, но могу кое-то сказать, - она наклонилась вперёд, чмокнув меня в щёку. - Если сам не поймёшь, система откроет нужную тебе способность на пятом уровне Заклинателя Духов. Это всё что я могу для тебя сделать.

Я понимающе ухмыльнулся, принимая этот ответ. Это было даже больше, чем я рассчитывал.

- Хорошо. Тогда можешь передать Alkahest что мы встретимся с ним через пару дней? Не думаю, что набить пару уровней на поверхности займёт у меня много времени, пару часов максимум. Но зато у меня будет куча времени на отдых, когда я вернусь.

Терра с лёгкостью согласилась на это, и я снова вернулся в мир.

Пока что я хочу использовать только системные способности, за исключением класса Заклинателя Духов. Чтобы не повысить случайно уровень других классов. Я кивнул сам себе и оглянулся в поисках целей. Так как я появился в том же самом месте что и раньше, то тут было довольно мало животных. За пять минут поиска я никого не встретил. А потом... я снова встретил рогатого кролика. Что ж, начнём с него? Я прицелился рукой в кролика с расстояния, и мысленно выбрал заклинание Огня. Когда диаграмма появилась в моей голове я нарисовал конус. Рогатые кролики очень быстрые, так что прямой выстрел или удар скорее всего будет промахом, к тому же импровизация даст мне больше уровней, чем я сейчас хотел бы.

Кролик издал пронзительный крик, когда внезапно оказался объят огнём, а затем помчался в мою сторону атакуя. К несчастью для кролика... огонь не был просто разовой атакой, по крайней мере не для того кто загорелся. И, раз уж это была атака конусом... большая зона была охвачена огнём.

Я наблюдал как полоска здоровья рогатого кролика уменьшается когда он пробежал сквозь огонь пытаясь достать меня. Неужели он думал, что сможет заставить меня разделить его смерть? Что ж... это не то что должно случиться, скажу я вам. К тому времени как он добежал до меня, от его полоски здоровья осталась лишь едва заметный кусочек, и его скорость была сильно уменьшена из-за боли. В данный момент его было проще убить отступив на шаг назад, чтобы огонь успел доделать своё дело.

Как и в тот раз, рогатый кролик издал жалобный крик и упал на землю передо мной. Как я и ожидал, я не получил никакого оповещения о повышении уровня, так что я встал на колени и снова начал извлекать дух кролика. В этот раз дух кролика не очень-то хотел возвращаться в своё тело, скорее отчаянно боролся чтобы вырваться и убежать от меня.

Но, разве я отпустил бы его так легко? Продолжая крепко держать его за шею, я удержал его от побега. Затем послал ему свою волю навстречу. В отличие от кабана, этот напуганный кролик почти не оказал сопротивления, когда его ментальная стена рухнула. Как только это случилось, его испуганный взгляд стал безжизненным и он медленно начал рассеиваться, превращаясь в бесформенную массу белого дыма, который слился с рукой, держащей его.

Успешный контракт с Рогатым Кроликом 1 уровня - 1 Стадия

Я мог лишь вздохнуть, когда кролик слился со мной. Когда я начал искать свои энергии, то обнаружил что он теперь существует бок о бок с кабаном, два неподвижных духа внутри меня. Может я могу скормить один другому?

Когда мне пришла в голову эта идея я, конечно же, решил её опробовать. Хотя я и не мог уговорить кабана выйти из меня, возможно мне получится заставить его взаимодействовать с другим духом. Поэтому я соединил свой разум с духом кабана и приказал ему поглотить дух кролика. Тогда... всё стало странно.

Взгляд духа кабана засиял красным светом и повернулся в сторону неподвижного кролика. Его

тело превратилось в дым, который расплылся во всех направлениях, куда бы я не посмотрел, а затем собрался на кролике. Даже когда его части начали отламываться и распадаться в ничто, кролик не сделал ни звук ни движения до самого конца.

Когда дел было сделано, дух кабана снова сформировался, такой же неподвижный как и раньше. Однако... похоже он стал немного другим. Ноги стали толще, а клыки стали острее.

Бритво-Кабан 2 уровня поглотил Рогатого Кролика 1 уровня. Ловкость +0,5

Заклинатель Духов получил уровень!

Ладно... Это, пожалуй, не то чего я хотел. Неужели это способ развивать духов, скармливая их друг другу? Всё же это... интересно.

<http://tl.rulate.ru/book/3120/69607>