

Разглядывая различные системы, я подумал, что некоторые из них выглядят довольно полезными. Однако, в то же время я решил, что некоторых не хватает. Самой большой и самой очевидной была система инвентаря. Нечто такое, что могло полностью изменить то, как работает этот мир. Торговые караваны, военные линии снабжения, всё изменится с системой инвентаря.

Когда я раздумывал над тем, чтобы самостоятельно добавить эту систему ради потенциальной большой выгоды, я колебался. Я определённо не мог позволить себе сейчас нечто столь мощное. И если у меня всё ещё не будет её к тому времени как Земля войдёт в игры, то это будет катастрофой. В конце концов, нападающие силы могут начать использовать систему инвентаря раньше меня, и заполнить инвентарь огромным количеством мощных орудий или материалов, в таком случае мне практически нечего будет им противопоставить.

Поэтому я решил сделать мысленную заметку о системе инвентаря, чтобы я мог добавить её когда буду близок к тому, чтобы иметь возможность её купить. К тому же это давало мне время определиться с правилами для этой системы, и настроить её получше, чем просто подвести краткий итог. Хотя, это может также и повысить стоимость.

В любом случае, когда я с этим закончил, то продолжил течение времени на Земле. Мне нужно, чтобы мир достаточно продвинулся, прежде чем я смогу вносить в него большие изменения. Поэтому я снова взглянул на расы, проверить изменения от последней ускоренной перемотки. К моему удивлению, мало что изменилось.

Гномы не успели открыть для себя знания ремесла, в то же время и вулкан не успел извергнуться. Некоторые семьи, видя лаву, решили покинуть гору ради собственной безопасности. Остальные же остались на месте.

Люди назначили правителя для своего маленького королевства, но всё равно медленно прогрессировали. Пожалуй мне придётся подтолкнуть их развитие позже, чтобы они догнали остальные расы, если они продолжают в том же темпе. Однако, они всё равно были впереди полуросликов.

Пока большинство из них всё ещё блуждало по полям и лесам, некоторые полурослики наконец-то начали остепеняться, создав свою первую деревню. Это ещё нельзя было считать королевством, но как минимум они начали проявлять хоть какой-то прогресс.

Может мне стоит переместить их поближе к другим расам, чтобы они могли взаимодействовать... или это вызовет ещё больше проблем?

Эльфы начали медленно расширять свою территорию, хотя судя по тому, что я видел, они всё ещё продолжали фокусироваться на изучении магии. К сожалению, они ещё не выучили ни одного заклинания самостоятельно, кроме тех, которые предоставляются классовой системой. Самым большим побочным эффектом от их продолжительной жизни явно была медленная скорость развития по сравнению с другими расами того же уровня. Скорее всего, если другие получают свои усиления раньше, эльфы недалеко продвигнутся от нынешнего состояния. А когда на игровом поле все станут равными, то эльфы начнут отставать.

Полагаю вот почему они всегда изображаются как древняя раса, чтобы у них была фора на развитие.

Что касается зооморфов. Они явно продвинулись больше всех, основав две новые деревни рядом с основной базой. Похоже что эти деревни действуют под тем же управлением, и их местные лидеры отчитываются перед нынешней правительницей зооморфов. Неудивительно,

что они продвигаются так быстро. В отличие от других рас, у них большое преимущество в общем количестве.

Осмотрев расы, я начал делать мысленные заметки вещей, которые им нужны для продвижения.

Эльфам нужно начать изучать производство собственной магии. Полуросликам нужно больше собираться вместе. Гномам нужно закончить изучение ремесла. С людьми пока всё в порядке, надо бы посмотреть как они развиваются без драк. Что касается зооморфов... они и так на верном пути.

Я прошёлся по этому списку несколько раз, пытаюсь понять что я могу сделать, чтобы помочь. Легче всего было помочь эльфам, а вот остальным... не очень. Я не очень разбирался в ремесле, и у меня сейчас не было бога для полуросликов, который бы их собрал вместе.

Пока что я решил сделать то, что могу, и открыл информацию о королевстве эльфов. У меня было два варианта как это сделать. Я мог спуститься и вручную дать кому-нибудь диаграммы заклинаний, или мог связаться с ними мысленно. Конечно же, как и в случае с зооморфами, лучше всего это сделать через богиню, которую эльфы уже знают.

- Хмм? Куда это ты собрался? - лениво спросила Терра с постели, она перевернулась на спину и посмотрела на меня перевернув голову так, что для неё я стоял вверх ногами.

- Нужно сходить повидать Рион, - коротко ответил я. - Нужно попросить её кое-что сделать.

Я заметил как в глазах Терры что-то блеснуло, прежде чем она пожала плечами и снова перевернулась. Поняв, что разговора не будет, я вышел из своей комнаты и отправился в просторную комнату дальше по коридору, в которой сейчас хранились богини.

Так как у них не было собственных личностей, то они просто стояли на месте. Я очень надеялся, что они смогут хоть как-то действовать, если им приказать.

Ну, вот и пришло время узнать.

Я открыл дверь и обнаружил всех трёх богинь, стоящих около стены, полностью одетых.

Байена, человек, Богиня Битвы, стояла в фиолетовом платье, которое облегло её формы. За спиной у неё было грубое деревянное копьё, оружие самого высокого уровня, что доступно людям на текущий момент. Её светлые волосы ниспадали до середины спины, а карие глаза смотрели отсутствующим взглядом.

Удона, кицуна, Богиня Жизни, стояла рядом с ней. Она носила меха из животных, отчего она выглядела первобытной, однако её поза была довольно элегантной. Её золотистые волосы были длиной до плеч, и у неё был такой же отсутствующий взгляд как и у Байены.

И наконец, Рион, которая стояла последней в этом ряду. Эльфийка, Богиня Здоровья, она была одета в белую тогу. Её крохотная грудь была едва заметна в складках одежды, однако на её голове была выставлена словно на показ грубая корона из дерева.

Подойдя к ней, я решил задать вопрос как можно проще.

- Рион, ты можешь говорить со своим народом?

- Да, Хранитель, - ответила она монотонным голосом.

Хорошо, так будет проще.

---

Абигор был трудолюбивым магом королевства Гандор. Он бы в числе первых, назначенных Элдвинн разобраться с этой странной силой известной как магия. На данный момент он был Магом с самым высоким уровнем, с целыми двенадцатью уровнями класса. Это он обнаружил способность создавать заклинания не пользуясь той странной силой, что направляла их, и это он обнаружил, что символы, вырезанные на дереве, позволяют создавать заклинание гораздо быстрее.

А теперь, он оказался тем, кто услышал голос, шепчущий ему во снах. Тот, который никогда раньше не говорил ни с одним из эльфов.

Запоминай.

Голос произнёс тихим шёпотом одно единственное слово. Абигор чуть было не подумал, что ему показалось, но затем в его разуме появились изображения.

Сначала, это были изображения, с которыми он был очень знаком. Это были символы силы, связанной с заклинаниями Щит и Огонь. Сначала он не понимал, что ему нужно было выучить, но затем изображение начало меняться. Часть из символа Огня испарилась, как и большая часть символа Щита.

Оставшиеся два символа начали накладываться друг на друга, пока они не сформировали совершенно новый символ силы. Он не был уверен до конца, но знал, что этот новый символ тоже содержит в себе собственную силу. И снова голос повторил то же самое слово.

Запоминай.

В порыве азарта, Абигор направил свою внутреннюю энергию через этот новый символ в голове, желая узнать его предназначение. В результате, невидимый взрыв чистой силы вылетел из его руки, и ударился о ближайшее дерево с глухим стуком. Вслед за этим, в его голове послышался другой голос. Тот, с которым он был очень хорошо знаком, и который оповещал его когда он получал новую силу.

Вы получили класс Архимага.

Абигор застыл, поражённый тем, что он услышал, а затем немедленно поспешил поделиться своей находкой с Элдвинн.

---

Вы воспользовались силой вашей Богини, чтобы нести просвещение вашим людям. +20 очков

Я был поражён, когда увидел, что оповещение о награде появилось передо мной. То есть, это ведь был явно не первый раз, когда одна из Богинь влияла на развитие расы, но это было в первый раз, когда меня за это наградили. Вернувшись в комнату, я обнаружил Терру, по

прежнему валяющуюся на постели, с закрытыми глазами.

- Ну, и как всё прошло? - спросила она лениво.

- Хорошо... Я получил несколько очков награды за помощь им. Но почему я не получал вообще никаких очков за всё то время, что ты помогала зооморфам? Ну, то есть, я точно знаю, что ты помогала им в развитии.

Терра открыла глаза и на её лице появилась ухмылка.

- Потому что ты не приказывал мне вмешиваться. Поэтому ты получил награду как только решил помочь. Вот почему боги такие дешёвые. Мы можем влиять на расы по своей воле, но если мы не действуем твоим приказам, то ты и не получаешь за это награду. Считай это "скидкой за неудачную инвестицию".

Она захихикала над своей шуткой, перевернулась на живот и подперла свою голову, чтобы взглянуть на меня, а её хвост плавно извивался над ней.

Я горько улыбнулся, услышав новости.

- Полагаю, что общие приказы не сработают, да?

Она медленно кивнула.

- Значит мне нужно специально приказывать то, что я хочу чтобы было сделано? Почему ты мне раньше этого не сказала?

Она ухмыльнулась.

- Правила есть правила. Пока ты сам не обнаружил награды, я ничего не могу тебе о них сказать.

Я вздохнул, тряхнув головой.

- Ладно, по крайней мере у нас теперь почти хватает очков на покупку системы загробной жизни.

Хотя, я собирался сделать свою собственную систему для этого. Я ещё не уверен, но новая система загробной жизни должна быть хорошей. По крайней мере, смахнёт плесень. К тому же, тот вариант с 72-я ангелами и демонами, немного не совпадает с моей текущей системой богов.

Терра кивнула головой.

- Это верно. Что хорошо, потому что едва только население начнёт увеличиваться, то и количество смертей будет расти. И если так пойдёт дальше, то нежить может начать восставать рядом с зооморфами.

Никакого давления, да? Я сел в кресло и начал раздумывать над тем, что я могу сделать для своей собственной загробной жизни.

Система возрождения? Нет, это вызовет ещё больше проблем, чем это того стоит. Достаточно просто представить, что никто не умрёт он неестественных причин на такой земле. Войны будут идти вечно, потому что каждая из сторон не будет терять своих солдат. Хммм...

Поэтому, первым пунктом было создание зоны содержания мёртвых, как предлагает большинство систем загробной жизни. Но с порталами соединёнными с Землёй. Это должны быть двухсторонние порталы, но неосязаемые.

Например, духи, использующие эти порталы тоже будут неосязаемыми. Нельзя же, чтобы люди попали в мир духов, верно?

Я почувствовал как идея начинает обретать форму. Наподобие Астрального Уровня, это будет закрытый цикл реинкарнации. Люди в этом новом мире смогут прожить вторую жизнь, а когда умрут, то начнут заново в мире живых. Однако... мне нужно добавить и ограничения для этого. Я не собирался просто скопировать Астральный Уровень, а создать свою собственную загробную жизнь. Поэтому, я начал добавлять свои собственные правила.

- Мир загробной жизни будет расти в зависимости от количества обитателей.
- В мире загробной жизни не будет природных ресурсов.
- Обитатели мира загробной жизни не будут чувствовать голод.
- Мир будет формироваться чистой волей обитателей загробной жизни.
- Когда сущность умирает в мире загробной жизни, она перерождается в мире живых, без воспоминаний о своих прошлых жизнях.
- В загробной жизни будет возможно оказывать услуги, в обмен на баффы для последующей жизни духа.
- Имеется одна сущность "Судья", которая будет управлять миром загробной жизни и судить духов основываясь на действиях в его прежней жизни.
- Те, которых "Судья" сочтёт злыми духами, получают штрафы в следующей жизни, если только они не смогут выполнить достаточно услуг, чтобы нейтрализовать их.
- Обитатели этого мира могут приходить в мир живых, чтобы выполнять определённые услуги. В мире живых эти духи будут бесплотными, и смогут взаимодействовать с миром только овладев живым созданием или входя в его сны.
- "Судья" может насильно ограничивать духов, возвращая их в мир загробной жизни, если они будут действовать вне пределов своих обязанностей.

Я перечитал свои правила для этой новой системы, обдумывая могу ли я тут что-то улучшить. Естественно, мне понадобится новая богиня, которая будет действовать в качестве Судьи в этой системе, но у меня уже есть идея как с этим справиться. Если всё пойдёт хорошо, то это будет моя вторая Богиня с личностью. И да, я хочу сделать Богиню, потому что гораздо веселее зависеть с кучей привлекательных женщин.

Для начала, я ещё раз проверил свою систему в последний раз, прежде чем утверждать её. Когда мне было предложено назвать систему, то я решил назвать её "Общественная Загробная Жизнь".

## Общественная Загробная Жизнь

Мир по ту сторону мира, где духи собираются вместе, чтобы помочь в продвижении собственного мира и мира живых. Те, кто умирают в этой загробной жизни, перерождаются на Земле, но они не сохраняют своих прежние воспоминания. Те, кто решил помогать мирам вокруг себя могут получить бонусы, которые могут перенестись в новую жизнь, согласно решению Судьи. Аналогичным образом Судья может счесть духов злыми, и даровать штрафы в их следующей жизни, которые необходимо отработать чтобы они не оказались в неблагоприятном положении.

150 очков

Я удовлетворённо кивнул головой, хотя цена оказалась немного ниже, чем я ожидал. Скорее всего потому, что у этого мира нет никаких ресурсов. Астральный Уровень вероятно был полноценным миром, в отличие от этого. Такая жизнь будет сложнее для духов, но также и более стоящая, как только они достаточно продвинутся.

Итак, раз обычная стоимость была 150 очков, то моя цена со скидкой должна быть 135 очков. С такими мыслями я поставил мир на паузу и купил систему. Я не хотел, чтобы всё сразу пошло кувырком.

Пожалуйста, назначьте Судью для вашей загробной жизни.

Я закрыл пока это окошко, решив вернуться к нему как только закончу изменения. В худшем случае, у меня есть три временных кандидата на эту роль.

Поздравляем! Земля получила достижение!

За завершение цикла жизни, смерти и перерождения, ваш мир заработал достижение Круг Жизни. +20 очков

Хорошо, я надеялся что так и будет.

Я всё ещё не был уверен в том, как работает система достижений, но я был почти уверен, что решение проблемы сбора душ повлечёт за собой нечто вроде достижения. Хотя, я не мог не заметить, что слова были немного другие. Должно быть это достижение Мира, а не Хранителя.

В любом случае, это дало мне достаточно очков на то, чтобы сделать то чего я хочу. Я использую одну из двух своих оставшихся рас, чтобы создать постоянных жителей загробной жизни. Культура ведь легче сформируется, если обитатели не будут временными гостями, верно? А культура нужна для того, чтобы мир загробной жизни развивался.

Поковырившись в меню, я открыл окно Создания Расы, и использовал одну из ячеек для создания этой новой расы.

Название Расы

Дазва

Разумность

8

Ловкость

3

Сила

3

Продолжительность жизни

60

Удача

4

Осознание

5

Соотношение Мужчина:Женщина

1

Образец Взрослого Мужчины

Образец Взрослой Женщины

Способности Расы -Духовное Осознание

В плане физических возможностей, они были далеко позади остальных рас. Но, это нормально.



Они ведь не должны слишком много драться в загробной жизни, имея в виду, что их умственные способности будут гораздо более полезными. Их специальная способность, Духовное Осознание, даст им дополнительное преимущество в манипулировании духовными энергиями загробной жизни, равно как и некое подобие инстинктов по отношению к духам, которые там появятся.

Из-за того, что их физические способности были так сильно занижены, Духовное Осознание не увеличило их стоимость. Хотя эта раса и не сможет взаимодействовать с миром живых напрямую, но они смогут действовать за кулисами, управляя загробной жизнью. Насчёт их внешнего вида, я не был уверен в том, какой им придать. В итоге я пришёл к мысли смешать ангела и демона

И у мужчины и у женщины было худощавое тело, отражающее их слабые физические атрибуты. Я выбрал чёрный цвет волос для мужчин, а для женщин - белый. С другой стороны, я дал каждому большие ангельские крылья противоположного цвета. У женщин крылья были чёрные, а у мужчин - белые. На голову каждого я добавил маленькие рожки, торчащие сквозь их волосы. И, вдобавок ко всему, я изменил их глаза, сделав склеру чёрной.

Закончив с этим, я поместил эту новую расу в загробную жизнь, и занялся последней частью. У меня осталось всего тридцать восемь очков, и я планировал использовать большую часть их на создание и оформление моего "Судьи". Купив NPC богиню за 25 очков, я сформировал её тело наподобие женской формы Даэва. Единственным отличием были её крылья, цвет которых плавно переходил от белого верха к чёрному низу.

Итого мне осталось только добавить ей личность... но она будет стоить мне двадцать очков. Когда я увидел, что у меня осталось лишь тринадцать, я понял что у меня возникла проблема. Хотя, возможно мне стоит воспользоваться недавно обнаруженной системой "наград Бога", чтобы это исправить.

Вытянув спрятанное ранее окошко для Судьи, я выбрал эту новую Богиню, Ирену. Её владениями стала Преисподняя, включая смерть и перерождение. Затем, я заставил её появиться передо мной, не без помощи Терры.

Ирена была одета в чёрный деловой костюм с белыми вертикальными полосами, который плотно облегал все её обильные формы. Её волосы были завязаны в пучок, и она носила круглые очки, отчего выглядела смесью библиотекарки и секретарши. Я бросил взгляд на Терру, подозревая, что это был именно её выбор наряда. Та просто пожала плечами и ухмыльнулась, отвернувшись, оставив меня разбираться с приказами для Ирены.

- Ирена, я хочу, чтобы ты отправилась на Землю и собрал всех желающих последовать за тобой духов, которые уже умерли, - сказал я ей, выяснив, что эта новая система не будет собирать их задним числом.

Вообще-то, я даже не уточнил условие, чтобы они собирались... ну, теперь я могу исправить это, прежде чем это станет проблемой. Возможно это даже поспособствует снижению цены.

- После этого, ты возьмёшь их всех в свои новые владения, и рассудишь их, основываясь на их действиях в их прошлых жизнях.

Я начал объяснять ей детали её работы, понимая, что она ничего не знает о той работе на которую я её назначил. Закончив, я дал ей последний приказ.

- Я хочу, чтобы ты управляла и ростом расы Даэва, чтобы они учились и развивались. Их

основной работой будет направлять мёртвых духов в загробную жизнь. Это ясно?

- Да, Хранитель, - ответила Ирена монотонным голосом.

Вслед за этим, она исчезла из Комнаты Админа. К сожалению, я не получил никаких дополнительных очков. Ну, она всё равно скоро получит свою личность. Это является моим приоритетом, так как без собственной воли, она не сможет оказывать большое влияние на духовный мир.

<http://tl.rulate.ru/book/3120/80224>