

Си Вэй не знал о мотивах Флинтмана, давшего ему часть первого огня, но остается, что это было слишком ценным подарком для встречи или наградой за то, что он предложил ему убежище.

Тем не менее, Флинтман, казалось, не питал никакой вражды, и первое пламя было неплохим дополнением для Си Вэя, который в данный момент чувствовал скрытые угрозы повсюду — и в конце концов он принял это.

И да, вы не ослышались: дополнение.

Он ни за что не пошёл бы по стопам Флинтмана, используя первое пламя как трамплин, с помощью которого он мог бы украсть силу Бога Огня.

Не следует принимать закон огня за чистую монету. Это может звучать слабо, как будто это не отличалось от умения огненного шара, его наступательная способность и полезность делали его замечательным законом.

Даже если имена большинства законов звучат устрашающе и несравненно грозно благодаря сегментации по различным областям, факт остаётся фактом: они никогда не будут соответствовать более простым законам огня, воды или грома.

В конце концов, более простые законы всегда будут содержать бесчисленные сегментированные силы, производные от них, даже расширяющиеся в многочисленные мощные ветви.

Например, если бы Си Вэй овладел законом огня, он мог бы развить некоторые навыки, такие как ядерные удары, вызывающие осадки в мире.

Поэтому, даже если Бог Огня не изучал современную физику, ему просто нужно было познакомиться с законом огня, которым он владеет, и уже был бы огромный шанс, что он придумает что-то удивительное.

Если бы не Флинтман, внезапно появившийся из ниоткуда, семь Божественных отцов могли бы стать вместо этого восемью Божественными отцами.

Со своей стороны, однако, Си Вэй не жаждал возможности стать следующим Богом Огня. В конце концов, первое пламя и закон огня были не только бесполезны для него — они могли даже причинить ему беспокойство.

Вот почему Си Вэй без колебаний проглотил первое пламя, превратив его в чистую божественную энергию и слабый закон огня.

Это был момент, когда проявилась уникальность закона игр.

Если обычные боги не имеют намерения становиться суб-божествами Бога Огня, получая эту слабую силу огня или заставляя свою собственную божественность притягиваться к закону Бога Огня, им придется либо отказаться от этой драгоценной силы, либо быть преследуемыми Богом Огня, как Флинтман.

Божественность игр, однако, была исключением, потому что она была в основном композицией случайных законов, содержащих в себе каждый набор сил.

И теперь, несмотря на слабый закон огня, который несло первое пламя, закон игр оставался самым собой, несмотря на то, что был комбинацией беспорядка других законов.

Следовательно, ни божественный атрибут Си Вэя, ни его аура совсем не изменились...

Даже если бы перед ним стоял Бог Огня, он знал бы только, что Си Вэй был только Богом и по какой-то причине шаром, ничего не подозревая (хотя было бы совсем другое дело, если бы Си Вэй продемонстрировал свою собственную силу над огнём).

Вот почему к Си Вэю не приходили другие Боги (кроме Гнилых костей) и не стучались в его дверь. Бог игр мог украсть силу других богов, но в основном это были слабые кусочки, что это было похоже на разницу между верующими людьми в восприятии других богов.

Это было похоже на "стать миллиардером, заставляя каждого давать мне по пенни каждый день" — хотя число богов, конечно, не было бы таким бесчисленным, как население Китая, их также нельзя было недооценивать. Вот почему божественность Си Вэя так незаметно стригло куски метафорической шерсти других богов так долго, что другие боги никогда не замечали, как он развивает свой закон игр до прекрасного состояния.

С другой стороны, такие анти-боги, как Флинтман, вместо этого делали что-то вроде захвата всей овцы и стрижки всего до последнего клочка шерсти, пока даже ягодицы не стали бы лысыми. Не будучи дураком, Бог Огня не мог не заметить, что его задница стала безволосой...

В любом случае, после того, как он побаловал себя первым пламенем, Си Вэй снова наполнил свою божественную силу и сразу же почувствовал себя оживлённым, готовым продолжать идти.

— В любом случае, я попрошу игроков убить Нежить Дракона и Нежить Орков, чтобы обеспечить безопасность вокруг стартовой деревни.

Си Вэй взмахнул щупальцами и поработал над своим компьютером.

— Я собирался позволить им самим справиться, но теперь, когда я заряжен божественной силой, давайте устроим событие.

В конце концов, было бы только одно легендарное оружие, даже если бы они преуспели в убийстве дикого босса, что значительно уменьшило мотивацию создавать группы для уничтожения диких боссов.

События были разными — даже несмотря на то, что Си Вэй до сих пор не организовал много мероприятий, игроки были хорошо вознаграждены в каждом случае, что позволило событиям оставить сильное впечатление и быть хорошо принятыми среди игроков.

Хотя это потребляло много божественной силы, он мог бы на самом деле получить большую выгоду вместо этого — то есть до тех пор, пока он обнаружил происхождение испорченной божественной силы, расшифровав её существование и найдя способ поглотить её, "открутив голову и съев остальное, что содержит в себе шесть раз больше силы первого огня".

— События — это не баловство! Это же менеджмент!

Пробормотал Си Вэй, чтобы вселить в себя некоторую уверенность, прежде чем нажать кнопку, чтобы назначить квесты события.

В следующую секунду игроки в мире смертных получили послание от своего бога.

.....

— Только очень немногие пришли...

Ангор не мог не нахмуриться, глядя на редкие ряды игроков, прибывших к Камню Жизни в замок Серебряного Орла.

— Так ненадежно.

У Вэлы тоже был мрачный вид — она не ожидала, что на зов Ангора откликнется так мало игроков.

— Мы только что победили Дьявола и немного устали.

Объяснил Эдвард, только что телепортировавшийся через Камень Жизни.

Естественно, усталость, о которой он говорил, была умственным истощением.

Выносливость игроков быстро восстанавливается, но они все ещё были ментально людьми (вероятно), и длительные периоды битвы определенно истощили бы их.

— Кроме того, из-за особого атрибута Крика Ночи означает, что многие игроки должны ждать в течение трёх дней, прежде чем их можно будет оживить после смерти.

Добавила принцесса Лия, тоже прийдя.

Однако сверкающие, но пугающие кастеты в её изящных руках привлекли больше внимания, чем её слова — даже Ангор не мог удержаться от любопытных взглядов.

— Вот именно! Гоу Дань умер, но мы даже не можем найти его труп!

Джо присоединился к ним.

— Это его вина — хотя-он убежал так далеко, чтобы стрелять в Крика Ночи, просто чтобы показать свой восьмикратный масштабный прицел, и его период воскрешения закончился прежде, чем Жрецы смогли добраться до него...

С определенной точки зрения, это мог быть самый мрачный час в отряде Эдварда: Гоу Дань, их самый ловкий разведчик, был мёртв и ждал пробуждения, а их надёжная Джессика находилась в плену у эльфов и пока не могла прийти на помощь.

Теперь у Эдварда были только Джо — грубиян и лоли — Святая Илина, любившая забирать последний удар.

— Хм...

Вздохнул Ангор.

— Этого количества игроков должно быть достаточно, чтобы справиться с нежитью в Сотими. Но как насчёт Нежити Дракона в горах Кристоффа?..

И тут в ушах у всех сразу зазвенело системное оповещение.

Дзинь!

[Начинается новое событие!]

[Восставшие из мёртвых, — Ползучие Тени]

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

<http://tl.rulate.ru/book/36479/1043791>