

"Сколько очков судьбы я уже заработал?"

[412.]

"Цок, эти парни такие никчемные".

Я чувствовал себя довольно беспомощным из-за этого. Я уже три дня истреблял магических существ и слабых демонов в этом измерении, но заработал всего несколько очков.

[Хотя здешние существа в среднем намного сильнее смертных, эти существа слишком тупы. Большинство видов здесь даже не имеют социальной структуры. Их кармические связи слишком слабы, поэтому вы получаете так мало очков].

Моя Богиня Системы Порядка объяснила мне ситуацию. Казалось, что если я хочу получить больше очков, то оставаться здесь, в этом болоте, было бы неэффективно. Возможно, мне стоит сосредоточиться на более важных демонах, которые имеют более сильные кармические связи, таких как Владыка Демонов, правитель каждого уровня измерения?

Ранее я спрашивал свою Систему, есть ли какой-нибудь короткий путь, похожий на обман, чтобы стать сильнее.

Ее ответ тогда был довольно туманным.

[...С каждым приобретением всегда будут потери. Если вы хотите стать сильнее с жульнической скоростью, то вы должны заплатить эквивалентную цену, которая, скорее всего, будет самой важной для вас вещью, которую вы хранили все это время...].

[...Просто подумайте об этом сами. Твой брат-близнец Карвенц - Дитя Бездны, так что это также делает тебя...].

Я не был идиотом. Ее намеков было более чем достаточно, чтобы понять, что мне нужно делать. В свое время я также уничтожил огромное количество жизней, чтобы получить больше очков через свою Систему, позволяющую мне развиваться с чит-скоростью. Это помогло мне быстро стать Императором нежити. Моя Система означала, что я просто должен отбросить свою совесть и сделать это еще раз. Правда, на этот раз вместо этого я буду уничтожать демонов в Бездне Хаоса, где кровавые битвы никогда не заканчивались.

"Сколько еще очков мне нужно обменять на "оболочку" моего первого меча?"

[Какой меч ты хотел получить первым?]

"Тот, у которого самая высокая сила атаки".

За всю мою жизнь это был всего лишь второй раз, когда у меня была возможность достичь ранга Полубога. И на этот раз у меня было полноценное и выдающееся физическое тело. Я никогда не удовлетворился бы "едва-едва" статусом Полубога.

У меня были мощные природные таланты и одно из лучших физических тел. Я обладал бесчисленным количеством боевого опыта и жизненного труда. Несколько веков жизней дали мне бесконечное количество знаний о Концепциях, которые я мог использовать. На этот раз я был полон решимости достичь величайшего пика могущества.

Я уже бесчисленное количество раз планировал свое будущее. Если бы я преуспел здесь с тем,

что я получил в ранге Мифа, одно это дало бы мне уверенность в том, что я смогу противостоять любому противнику.

Для обычных людей Миф ранга знание своей будущей цели было лишь началом. Затем человеку нужно было постоянно собирать ресурсы и медленно продвигаться вперед, прежде чем он наконец достигнет своей цели. На этом пути было бы бесчисленное множество неудачных экспериментов и напрасных усилий.

Однако я отличался от других. У меня был относительно полный чертеж, который я мог использовать, а также гораздо больше концепций, чем у других. Мало того, у меня было очень сильное тело, способное работать с более мощными и многочисленными Концепциями. Я мог позволить себе быть немного экстравагантным в своих планах.

К тому же, моя Система теперь помогала мне обманывать при получении энергии. Я мог использовать Очки Судьбы для обмена на ресурсы, которых у меня не было, а также рассчитывать совместимость моих Концепций и ресурсов, которые я хотел использовать. Я полностью ожидал, что мне удастся с первой попытки достичь ранга Миф, и что это значительно сократит время, необходимое для достижения пика.

Что касается сокращения времени, то это зависело от того, насколько бессовестно я буду убивать. Пока у меня было достаточно Очков Судьбы, я мог обменивать их на столько ресурсов, сколько захочу, а это означало, что я смогу закончить свой уровень силы в течение следующих нескольких лет.

"

Значит, ты все еще собираешься стать мечником?"

"Строго говоря, я буду магическим мечником".

Харлоис была слегка подавлена. Это была не одна из ее обычных шуток. Мой бывший учитель магии действительно был очень недоволен.

Человек ранга Миф, выбирающий себе личное оружие для создания, также означал, что он выбирает свой будущий стиль боя. Харлоис, чистый маг, обучила ученика, который в итоге стал мечником ближнего боя. Естественно, она чувствовала себя уязвленной из-за этого.

"Ничего не поделаешь. Магический класс мечника, ориентированный на ближний бой, - единственный, который будет наилучшим образом использовать все мои способности. К тому же, здесь больше нет бесконечного количества нежити, которая может послужить мне мясным щитом. Учитывая будущих врагов, с которыми мне предстоит столкнуться, быть чистым магом дальнобойной артиллерии будет слишком опасно, и я не смогу быть хорошим боевым магом".

Я вовсе не был импульсивным, когда решил стать волшебным мечником. Сам факт того, что показатели моего физического тела были так хорошо сбалансированы, указал мне на этот путь.

Профессия меченосца четырех стихий давала бесчисленному количеству людей возможность использовать незначительное количество магии. Но с другой точки зрения, это был класс, созданный специально для меня.

Маг-мечник всегда был непопулярной профессией. Это было потому, что для этого класса требовалось слишком многое. Нужно было быть искусным и в магии, и в боевых искусствах. Но когда вы совмещали оба этих искусства на поле боя, типичные эффекты были примером "1 + 1

равно меньше 1".

Было бы неудобно носить тяжелые доспехи, если вы хотите произносить заклинания. Это означало, что маги-мечники не могли быть эффективными танками. А поскольку вы должны были находиться на расстоянии ближнего боя, вы не смогли бы колдовать длинные и мощные заклинания. Это означало, что вы не сможете использовать мощные магические атаки на дальних дистанциях. Таким образом, конечный результат обучения и магии, и боевым искусствам обычно означал, что и то, и другое становилось бесполезным.

Столько лет упорно тренироваться в магии, чтобы использовать ее только для того, чтобы наложить на себя несколько заклинаний? Это была такая плохая сделка.

Однако класс профессии "Четырехэлементный мечник" уменьшил количество времени, необходимое мечникам для занятий магией. Это значительно сокращало общее время обучения. Четырехэлементные мастера меча могли сосредоточиться на том, как использовать технику владения волшебным мечом для повышения своей боевой мощи.

Человеческий интеллект был безграничен. Достаточное количество Четырехэлементных мастеров меча означало, что они изобретали бесчисленное множество новых техник. На самом деле, было придумано множество различных подклассов, а также различные печати меча и способы их совершенствования. Были те, кто больше внимания уделял заклинаниям - Заклинатели. Были и те, кто больше внимания уделял тому, как использовать печати меча, используя баланс магии и фехтования для победы над врагом - Мечники Духа. Были и те, кто относился к своим волшебным мечам как к пультам, с помощью которых можно было управлять различными магическими машинами - Меха-контроллеры.

И у каждого подкласса было несколько десятков или даже несколько сотен уникальных боевых техник и магических заклинаний. Это было бы потрясающее богатство знаний и опыта, которые я мог бы использовать.

"Хотя это не очень хорошая привычка - использовать других людей в качестве подопытных, но благодаря всем, что класс Четырехэлементного Мастера Меча действительно завершен. Теперь я могу быть спокоен и идти по этому пути к вершине".

В некотором смысле, все Четырехэлементные Мастера Меча были моими подопытными. Их ум и трудолюбие помогли мне разработать этот класс. А поскольку я обладал множеством магических и физических качеств, это стало моей основой для достижения вершины.

Поскольку я собирался стать волшебным мечником, то, естественно, выбрал бы изготовление мечей для своего оружия ранга Миф. Это был обычай всех профессий мечников и магических мечников.

Мне нужно было создать самый сильный волшебный меч в мире, используя все накопленные знания. Затем я должен был использовать все боевые техники и заклинания, созданные интеллектом каждого, полностью развивая силу своего волшебного меча.

Различные элементарные режимы работы класса "Четырехэлементный мастер меча" давали мне возможность использовать несколько различных волшебных мечей. Поскольку у меня было так много доступных Концепций, я намеревался создать несколько волшебных мечей, по одному, пропитанному каждой Концепцией. К сожалению, ресурсы высшего уровня, необходимые для создания таких мечей, было не так-то просто получить.

"Мой самый мощный наступательный магический меч, "Дух мертвых", сколько времени потребуется, чтобы создать только его внешнюю оболочку?"

[Твой чертеж этого меча совершенно фантастичен. Теоретически, сила атаки этого волшебного меча будет настолько зашкаливать, что побьет все рекорды. Однако, поскольку ты немислимым образом хочешь, чтобы этот меч стал вместительным для семи различных Концепций одновременно, твой меч "Дух Мертвых" имеет смехотворно высокие требования к ресурсам, необходимым для его создания. Если добывать ресурсы исключительно путем обмена Очков Судьбы, то, по самым скромным подсчетам, потребуется не менее 200 000 Очков Судьбы].

Черт, это было очень дорого. Даже воскрешение после смерти обошлось бы мне всего в 100 000 очков судьбы!

[Не можешь ли ты снизить требования к своему волшебному мечу?]

"Ни в коем случае. Это будет моим лучшим оружием. И судя по его теоретическим разработкам, даже одно меньшее понятие уменьшит его общую силу как минимум наполовину".

Учитывая, что в любой момент меня могут выследить или устроить засаду, я, естественно, хотел сначала создать свое самое сильное оружие.

Проведя несложные подсчеты, я обнаружил, что почти достиг цели. Мне не хватало всего 190 588 очков судьбы до 200 000...

"Сколько очков судьбы даст мне убийство этого дракона?"

Я посмотрел на Хакаса, который сейчас спал, со злыми намерениями.

Однако ответ моей Системы заставил меня почувствовать себя довольно беспомощным.

[Он просто дракон-отшельник, у которого нет связей с внешним миром, что означает, что он стоит всего 450 очков судьбы. С таким же успехом его можно держать при себе в качестве транспортного средства].

"Нет ли другого способа уменьшить количество требуемых очков?"

"Конечно, есть. Найдите несколько высококачественных ресурсов самостоятельно. Это уменьшит количество ресурсов, на которые тебе придется обмениваться. Поскольку планируемый меч будет наполнен магией смерти и негативной энергией, естественно, тебе придется добывать ресурсы у нежити. В Бездне Хаоса также обитает нежить. Я знаю одного человека, который должен быть в состоянии выполнить ваши требования. Он живет недалеко отсюда".]

Услышав это, я задумался. Поскольку Бездна Хаоса была заполнена демонами, в ней было очень мало измерений с нежитью. И если бы поблизости была нежить высшего уровня, которая могла бы удовлетворить мои потребности в ресурсах...

"Старейший? Чёрт, просто скажи мне прямо, если хочешь, чтобы я совершил самоубийство!"

[Ты тот, кто придумал чертеж твоего меча. Тебе решать, идти или нет. Я помню, что он живет на 112-м уровне Бездны Хаоса. Это не так далеко. Почему бы не навестить его и не

поболтать?"]].

Я мог только криво усмехнуться. Неужели это был еще один способ, которым я сам себя подставил под удар?

Старейший. Возможно, его можно назвать самым старым из ныне живущих демонов. Другим его прозвищем было "Спящий". Он был членом Золотого вида с самого первого поколения.

Так как он был древним артефактом из поколения Айера, ну, его даже можно считать старшим Айера, он уже пережил все мифические битвы между Богами. Сейчас он проводил большую часть времени в своем измерении, выращивая урожай. Он уже давно ушел на покой и насильно вычеркнул из памяти свое истинное имя демона.

Только одной информации было более чем достаточно, чтобы доказать его силу.

Самой известной информацией о Старшем было то, что именно он изобрел вызов души и магию нежити. Ранее я уже упоминал, что магию нежити изобрели демоны. Так получилось, что изобретателем был Старейший!

Невозможно было узнать, был ли он на уровне силы Главного Бога или нет, потому что даже в самых старых книгах по истории не было никаких записей о том, что он когда-либо сражался. Но судя по тому, как все остальные Владыки Демонов в Бездне Хаоса оставили его в покое, можно было с большой долей вероятности предположить, что он был наравне с любым Главным Богом. Ведь в Бездне Хаоса никто не уважал слабых и пожилых людей.

"...Может, мне сначала попробовать создать один из трех запланированных магических мечей?"

<http://tl.rulate.ru/book/68805/2146824>