

Была полночь. Тьма нависла над всем миром. Но в Империи, на первом этаже некоего магазина под названием "Генезис", его владелец был погружен в глубокие раздумья, думая о чем-то, чего никто во всем мире не получает такой возможности.

- Хорошо, теперь, какой путь я должен выбрать? Призыватель или Маг? - В тот момент, когда кто-то начинает культивировать свой дух, у каждого духовного воина не будет выбора на своем пути. Единственный выбор, который у них есть - это оружие.

Вот почему многие эксперты пути бойца используют тяжелые мечи. Они не любят драться кулаками и ногами, как некоторые варвары.

А другие, которые даже не любят сражаться, могли бы стать Кузнецами, если бы они были с пути бойца, или, может быть, алхимиками, если бы они были с пути Мага.

Но прямо сейчас у Марка есть выбор, чтобы выбрать свой Духовный путь, свое будущее. В зависимости от выбранного им пути будут определяться его духовные навыки. В результате он столкнулся с дилеммой. Ни Система не помогает ему выбирать из двух вариантов, ни он не может обратиться за помощью к кому-то другому.

С одной стороны, есть маг, путь с высокой силой урона и огромным потенциалом с возможностью изучения огромных разрушительных заклинаний. Тех, кто становился магами, называли одаренными людьми, которых любит Эфир.

С другой стороны, есть призыватель, путь, который редко встречается в Империи Феникс. Однако, в отличие от пути мага, где можно спастись, вызвав защитные заклинания, призыватель полностью зависит от призывов. Более того, атрибут также играет огромную роль. Например, призыватель темного атрибута может вызывать только нежить, а призыватель земного атрибута может вызывать только големов.

Другим недостатком призывателей является то, что доступность книг навыков или Мастеров, у которых они могут учиться, довольно низка и из-за меньшего количества их цены будут достигать небес.

К счастью для Марка, он также может выбирать атрибуты. Так что не нужно беспокоиться о том, что вы станете некромантом и будете выслежены всеми. И система также упомянула ему, что она предоставит навыки, или он тоже может купить их в магазине. Здесь также можно рассмотреть еще один недостаток. Теперь ему нужно подумать об их преимуществах друг перед другом.

После долгих размышлений Марк, наконец, определился со своим Духовным путем и своим атрибутом. Можно сказать, что надежды на будущее его оружейного магазина во многом повлияли на его решение.

Он продолжил нажимать на вопросительные знаки рядом с Духовным путем. Перед ним

предстало несколько вариантов.

Динь!

[Выберите одного из них: Воина, Лучника, Мага, Призывателя, Убийцу и Фехтовальщика.]

Динь!

[Вы выбрали Призывателя. Зафиксировать его?]

- Да.

Затем Марк нажал на вопросительные знаки рядом с атрибутом. И снова перед ним возник выбор.

Динь!

[Выберите один элемент: Огонь, Вода, Ветер, Земля, Молния, Свет и Тьма.]

- Элемент Огня слишком распространен, Вода бесполезна, Ветер непредсказуем, Земля скучна, Свет слишком слаб, а Тьма наполнена опасным путем впереди. Но Молния разрушительна и быстра.

Динь!

[Вы выбрали Молнию. Зафиксировать его?]

- Да.

Динь!

[Вы получили новый призыв, Молниеносный воробей. Проверьте инвентарь Фамильяров для получения подробной информации.]

Динь!

[К персонажу добавляется инвентарь фамильяров.]

- О, я думал, что получу его после того, как совершу прорыв в следующую сферу. Круто. - Марк

был доволен результатом и продолжил выполнять остальные задачи, которые ему нужно было сделать. Что же касается испытания его силы, то он сделает это позже.

- Система, открой Лотерею.

Для Марка это было вторым важным событием после превращения в духовного воина. В конце концов, именно благодаря Боевому Танку ему удалось выступить против главы клана Сун. Он был взволнован, увидев, какое оружие он заработает на этот раз.

Содержимое было точно таким же, как и в прошлый раз: случайная родословная, таинственное зелье, камень улучшения, шанс +2, уникальный навык, знак вопроса. Единственное, что изменилось, так это то, что Боевой Танк был заменен пустым местом. Означает ли это, что содержимое не будет обновляться? Что произойдет после того, как он выпадет еще раз? Марк задумался.

Но, тем не менее, сейчас не время слишком много думать. Итак, отложив свои мысли в сторону, Марк продолжил нажимать на кнопку под ней, где было написано 300.

Когда было израсходовано 300 кредитов, лотерейное колесо начало вращаться. Поскольку во время его пробуждения не сработала родословная, он мог только надеяться на получение родословной. Десять секунд спустя колесо замедлило ход.

Это заняло еще пять секунд, его скорость еще больше снизилась. Однако на лице Марка появилась паника, как и на вопросительном знаке, а следующий - пустой.

Пару секунд спустя он плотно закрыл глаза и в отчаянии ударил кулаком по матрасу под собой.

Динь!

[В следующий раз повезет больше.]

- Удача... Черт возьми, я и забыл. - Только тогда Марк вспомнил, что его очков удачи было всего 3. Это означает, что у него будет только 30%-ная вероятность того, что ему повезет. В азарте попробовать это, он упустил возможность что-то приобрести.

Когда в нижней части лотерейного колеса появился обратный отсчет 6 дней, 23 часа и 59 минут, Марк удрученно закрыл окно и сказал: - Система, открой список заданий.

На экране открылось новое окно со списком новых заданий.

[СПИСОК ЗАДАНИЙ:

Главное задание I: Продать в общей сложности 1000 единиц огнестрельного оружия.

Награда: Винтовка с затвором, Винтовка с рычагом и полуавтоматическая винтовка.

*

Главное задание II: Стать 1-го ранга

Награда: Доля Хозяина постоянно увеличивается до 20%, 500 кредитов]

**

[ПОБОЧНЫЕ КВЕСТЫ:

Побочный квест I: Заработайте в общей сложности 10.000 золотых монет от продажи оружия, созданного системой, за исключением пуль и боеприпасов (в процессе выполнения - 0%)

Награда: Кристалл обновления]

*

[Побочный квест II: Продажа 10 полуавтоматических пистолетов (в процессе выполнения -0%)

Награда: Полуавтоматический пистолет (20 патронов)]

*

[Побочный квест III: Потратьте в общей сложности 5000 кредитов (в процессе выполнения - 16%)

Награды: Панель обмена (валюта на кредиты и наоборот)]

**

[ЕЖЕДНЕВНЫЕ ЗАДАНИЯ:

Ежедневное задание I: Каждый день убивайте десять зверей сферы 1-го круга любого типа, не прибегая к посторонней помощи.

Награда: 10 кредитов]

[Побочный квест II: Проведите время с любым из ваших призыванных питомцев в общей сложности 60 минут.

Награда: 10 кредитов]

[Ежедневное задание III: Создавайте тысячу пуль калибра 9 мм или любых боеприпасов в день.

Награда: 10 кредитов]

[Ежедневное задание IV: Продавайте десять единиц огнестрельного оружия в день

Награда: 10 кредитов]

- О, следующий набор наград хорош, особенно за ежедневные задания. 40 кредитов в день означают почти 1200 кредитов в месяц, 14.600 кредитов в год. Неплохо... - Марк был доволен Ежедневными заданиями. Они не кажутся такими уж сложными и в основном являются бесплатными, за исключением последнего, для которого требовалась удача. Так что, по крайней мере, он был уверен, что будет зарабатывать 30 кредитов каждый день.

Затем его взгляд упал на награду за главное задание и что-то щелкнуло в его голове. - Система, кристалл обновления - это то же самое, что и камень обновления?

День!

[Нет, кристалл обновления используется для улучшения качества Эфирных частиц в теле хоста, в то время как камень обновления используется для обновления оборудования.]

- А, понятно. - Марк был немного разочарован тем, что он не сможет так легко обновить свое Кольцо Удачи. Но он все равно был рад, что его качество Эфира будет повышено с низкого до среднего, что в конечном итоге эффективно увеличит его силу.

Когда все было готово, Марк приступил к следующему шагу. - Система, открой окно персонажа.

Он нажал на кнопку "Прорыв".

День!

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

<http://tl.rulate.ru/book/73494/2755570>