

[Комната Кристаллического ядра, подземелье Айзека].

Айзек стоял перед Кристаллическим ядром. Он следил за состоянием подземелья.

'Охотники начали активнее охотиться'.

Окно панели управления показывало Исааку статистику обитателей подземелья. Количество смертей монстров на 1-м и 2-м этажах увеличилось на 20% больше, чем обычно. Между тем, на 3-м этаже все было наоборот, число погибших людей увеличилось на 30%.

Айзек приказал Астериусу отслеживать охотников более низкого уровня и запретил ему в одиночку нападать на группу охотников того же или более высокого уровня. Он должен был действовать только как фильтр.

На данный момент Айзек не собирался вносить никаких изменений в свое подземелье. Сначала он ждал, когда будет закончена деревня эльфов. По крайней мере, на завершение деревни уйдет от трех до четырех недель. Только после этого он будет корректировать армию монстров.

'Вопрос с подземельем закончен'.

Он был уверен, что подземелье находится под контролем. Его главная задача была выполнена. Теперь он мог сосредоточиться на себе.

Айзек взмахнул рукой, и системное окно панели управления исчезло, сменившись окном информации о персонаже.

[Isaac Constantine - Lv 75]

[Ранг : 99-й - Барон]

[Титул : Вождь Зверей, Первый Претендент, Мастер Ветра]

[Навык : 2/3]

[Сила : 50]

[Магия : 150]

[Конституция : 66]

[Ловкость : 83]

[Восприятие : 80]

[Нераспределенные очки статусов : 20]

[Этажи подземелья : 4]

[Monster Boss : 2/4]

[Население : 221,345/400,000]

[Фонд : 2,145,059 зенни]

Его глаза просканировали статистику.

'У меня осталось 2 миллиона зенни. Думаю, этого более чем достаточно, чтобы улучшить Семя Разума и Похитителя Душ".

Затем Айзек зашел в магазин и купил четыре навыка С-класса и два навыка В-класса. В общей сложности он потратил 1 000 000 зенни.

[Вы купили свиток умений "Адское пламя: магия огня (В)".]

fwwwe.c

[Вы приобрели свиток умения "Восточная звезда: магия воды (В)".]

[Вы приобрели свиток умения "Курага: Целительная магия (С)"]

[Вы приобрели свиток умения "Тело мутанта-гена (С)"]

[Вы приобрели свиток умения "Ускорение (С)"]

[Вы приобрели свиток умения...]

[Все предметы добавлены в инвентарь].

Купив все необходимое, Айзек быстро зашел в магазин и воспользовался функцией "обновление". Он ввел навык "Семя разума" и 2 свитка навыков С-класса. Поскольку улучшаемые навыки и материалы были одного уровня, процент успеха составил 50% для одного материала в качестве жертвы.

[Материал : 2]

[Процент обновления : 100%]

[Улучшить? Да/Нет]

Не раздумывая, Айзек выбрал вариант "Да".

Дзинь!

[Обновление успешно!]

[Эффект умения добавлен]

Появился новый экран уведомлений. Информационное описание "Семени разума" только что было обновлено. Бонусы к экспе и зенни за убийство монстров увеличились с 20% до 40%, а лимит семян, вживляемых в живых существ, увеличился с 4 до 6.

'Хорошо, но силу этого навыка еще можно улучшить'.

Айзек еще не закончил. Он ввел навык 'Семя разума' и пожертвовал два свитка навыков В-класса в качестве материалов.

Дзинь!

[Обновление успешно!]

[Эффект навыка добавлен]

Описание статуса "Семя разума" снова изменилось. Айзек широко улыбнулся, увидев свой новый навык.

[Класс : А]

[Тип : Умение]

[Пользователи могут контролировать разум всех видов живых существ (кроме демонов)].

[Бонус в виде экспы или зенни (60% от первоначально заработанной суммы) будет выдан пользователю, если каждое живое существо, посаженное семенем, убьет монстра или

человека].

[Пользователь может занять тело существа, посаженного семенем].

[Предельное количество семян, которые можно посадить: 8].

Самый сильный секрет навыка "Семя разума" - захват тела хозяина.

Именно по этой причине Айзек бродил за пределами подземелья в начале игры. Он выбирал важных людей и имел сильное влияние в каждой стране, чтобы мобилизовать силу народных масс.

Айзеку было недостаточно контролировать их разум. Ему было бы проще занять тело носителя и осуществить свои собственные планы. Иногда случались критические события, которые он должен был решать напрямую, чтобы не допустить провала.

'Теперь я действительно контролирую HFD и Nine Sky'.

Это было только начало плана.

Теперь Айзеку предстояло улучшить свой второй навык - Взятие Души. Редкий навык, которым обладали только ангелы. По крайней мере, до шестого года игры.

Этот навык станет очень популярным среди демонов.

[Класс : С]

[Тип : Умение]

[Пользователи могут забирать жизнь живых существ и получать их рух].

[Рух: проявление обладателя души в виде предметов].

У каждого живого существа была душа. Когда они рождались, душа не имела постоянной формы, подобно воде, которая меняется вместе с сосудом. По мере того как обладатель души развивался и рос, душа постепенно формировалась в предмет.

Эта душа в форме предмета называлась рух.

Рух был проявлением жизни его владельца. Форма, которую принимал рух, соответствовала менталитету, чувствам и мыслям его владельца. Чем сильнее был характер владельца, тем сильнее было воздействие руха.

Например, как дух щита Федорова или клыки Бякко.

Можно сказать, что рух был проявлением жизни его владельца. Рух нельзя было использовать в бою, но его можно было использовать как основной материал для изготовления артефактов.

Все артефакты, продаваемые в магазинах и на аукционах, использовали рух в качестве основного материала. Все было произведено в Царстве Неба.

Можно сказать, что оружие, используемое в этой игре, было создано из жизней живых существ.

Именно поэтому Айзек очень хотел получить этот навык Похитителя Душ.

'Я создам чрезвычайно мощный артефакт для убийства демонов'.

Однако в умении "Забиратель душ" был спрятан еще один сюрприз.

Айзек ввел в систему навык Soul Taker, а затем пожертвовал 2 навыками класса С.

Дзинь!

[Обновление успешно!]

[Эффект навыка добавлен]

Описание навыка изменилось.

Айзек прочитал информацию о навыке, его глаза сканировали строку буквенных слов. Затем на его лице появилась ухмылка.

<http://tl.rulate.ru/book/92455/2985642>