

Глаза Хуни наполнились счастьем.

-Вау! Хён, наши имена появились в мировом сообщении!

На лице Яна отразилось недоумение, когда он это услышал.

-Разве это сейчас важно? Нам необходимо быстро ознакомиться с этим, открывай окно навыков и изучай.

-Чёрт, ладно...

Хуни открыл окно навыков в этот же момент.

В это время Ян уже изучал информацию о новом навыке.

-Тёмные пути... это не звучит как что-то особенное. Просто навык замедляющий противника...

Внимание Яна привлекали два других навыка, которые система обозначила как навыки слияния.

Тёмные пути были обычным навыком, в то время как два других были совершенно отличающимися и неизвестными.

[Название: Тёмный вызов Категория: Активный навык \ Навык слияния Уровень навыка: 0 Опыт: 0% Время отката навыка: 15мин Время действия навыка: 30 мин

Условия применения навыка:

- Может быть использовано, только если хозяин призываемого существа находится (Колдун \ Призыватель) в группе.

- Вызвать можно только фамильяров или нежить (вызвать вассалов нельзя).

- Навык позволяет воспроизвести душу выбранного призыва (Питомец \ Нежить) с использованием тёмной энергии (чем ниже уровень призываемого существа тем больше можно вызвать).

- Скопированная душа превращается в призыв, сотканный из тёмной энергии. Длится в течение определённого периода времени и может использовать 50% силы исходного существа.

- Если Призыватель или Колдун состоящие в группе умрут, все вызванные тёмные существа исчезнут.

Редкость и количество воспроизводимых душ на данном уровне:

Мифическая душа – невозможен вызов из-за недостаточного уровня навыка, призыв станет возможным при максимальном уровне навыка. Легендарная душа – невозможен вызов из-за недостаточного уровня навыка, призыв станет доступен при пятом уровне навыка. Героическая душа – доступен 1 призыв. Уникальная душа – доступен 1 призыв. Редкие души – доступны 4 призыва. Обычные души – доступны 8 призывов.

- По мере увеличения уровня навыка количество призываемых душ может увеличиться.]

«Значит, это умение может быть использовано только в группе, где мы вместе с Хуни будем находиться».

Из-за того что навык ещё слишком низкого уровня, они ещё не могли использовать мифические или легендарные души, но даже так этот навык был чрезвычайно полезен.

Ян рассмеялся про себя.

«Пока мы не поднимем этот навык в уровне, я буду получать больше выгоды, чем Хуни».

Причина для этого была очевидна. У Яна было много Легендарных и Мифических фамильяров, но ниже этого уровня у него был только Халли, который был героического ранга.

Пока этот навык был на уровне ниже пятого, Хуни из всех фамильяров Яна мог вызвать только Халли.

С другой стороны у Хуни было множество призывных существ ниже ранга легенды, поэтому у Яна был большой выбор призывных существ.

Самую большую силу среди нежити Хуни представляли: рыцари смерти и нежить с именами. Все они были ранга героя, за исключением «Белама», который находился на ранге легенды. Таким образом, Яну представлялась возможность призывать рыцарей смерти – сильнейших представителей Хуни.

Хуни, который закончил читать описание навыка начал ворчать с надутым лицом.

-Что за чушь? Ещё один навык, который выгоден только хёну? Из всех твоих питомцев нет ни одного существа, которое я мог бы вызвать, кроме Халли.

Ян улыбнулся, услышав его бормотание, и ответил.

-Это отлично я же могу призвать твою нежить, верно?

-Вот что я имею в виду!

-Если ты так расстроен, почему бы нам не поохотится вместе и повесить навык слияния?

Лицо Хуни покраснело.

-Хм? Ты что не читал описание навыка внимательно? – Ян продолжал – Если нам удастся поднять уровень слияния на 5, ты сможешь призвать одного из моих легендарных фамильяров, а если ты поднимешься до 10 уровня, то сможешь призывать мифических.

Услышав это, Хуни расслабился, и, с его лица сошла вся краска.

- Если ты разовьёшь этот навык на максимум то он будет куда более выгоден тебе чем мне. Ты знаешь, у меня есть два фамильяра мифического класса, а у тебя до сих пор нет ни одного подобного.

Из-за последних слов Яна Хуни резко ответил:

- Хм, поживем-увидим. С тем, что я получил после выполнения задания Дедмона, я сделаю еще один личный квест, а затем Баллам перейдёт на более высокий уровень.

То, что только что сказал Хуни, заставило Яна спросить:

- Получается Баллам перейдёт в мифический класс?

-Хм, а ты думал это не возможно?

Охотясь с Хуни, Ян часто предпочитал использовать Баллама, нежели любую другую его нежить. Было что-то приятное в Рыцарях смерти, их было весело использовать во время охоты. Однако, в отличие от обычного рыцаря смерти, Баллам был звездой всей нежити. Его имя буквально значило «Правитель рыцарей смерти», среди нежити Баллам действительно был тем, кого Ян хотел призвать.

«Мне нужно достичь пятого уровня чтобы контролировать Баллама».

Только подумав о том, что он сможет контролировать Баллама, Ян начал волноваться от предвкушения.

Хуни снова заговорил:

- Кстати, хён, «Возвращение души» кажется более эффективным, чем «Тёмный вызов».

- Ха, ты правда так думаешь? Погоди немного, я прочту об этом навыке.

Ян открыл окно навыков и выбрал «Возвращение души».

[Название: Возвращение Души

Категория: Активный навык \ Навык слияния

Уровень навыка: 0

Опыт: 0%

Время отката навыка: 15 мин

Время действия: 5 мин

Условия использования:

- Навык можно использовать, когда умерший(игрок или питомец\нежить), находится в группе.

- Навык может быть использован только в течение 10 секунд после смерти объекта воскрешения.

- Может использоваться только один раз, на игроке (существе) состоящем в группе или являющимся фамильяром одного из членов группы.

- Эта способность возвращает душу цели, которая исчерпала всю жизненную силу и находится в состоянии "смерти". (Игроки могут быть воскрешены)

- Отозванная Душа получает 125% от изначальных способностей и переходит в состояние "Берсерка". (В состоянии берсерка: все движения и скорость атаки воскрешаемого увеличатся на 60%.)

- Пользователь управляет воскрешенной целью и использует навыки, которыми обладает душа, а также может управлять всем, что доступно воскрешаемому. (Однако ни один божественный навык не может быть использован. Если воскрешенный умрет или срок действия навыка истечет, все объекты и эффекты, связанные с возрожденным, исчезнут.)

- По мере роста мастерства навыка будут увеличиваться атрибуты призванной души.

- По мере роста уровня навыка увеличивается его продолжительность.

- На пользователя вызванного возвращением души будет наложен штраф смерти несмотря на возрождение.]

Навык темного вызова был бесполезен на его нынешнем уровне. Вызов обычных и уникальных монстров не имел большого значения, и только призыв ранга героя мог принести пользу. Это был навык, который может быть эффективен только после того как достигнет пятого уровня. Однако навык «Возвращение души» был другим. Именно потому, что этот навык мог быть применен к главным питомцам, таким как Картис, или к слугам, таким как Кайзер и Полин.

В случае с фамильярами это давало право немедленно отозвать домашних животных перед их смертью. Однако, даже если это означало смерть фамильяра, все равно было полезно, если они могли победить своих противников в битве. Кроме того, его можно использовать для того чтобы воскресить пользователей, пусть даже временно! Эта часть нравилась Яну больше всего. Эта часть ему нравилась потому, что Ян всегда был очень расстроен каждый раз, когда кто-то из членов группы умирал.

Самое неприятное, когда игрок с хорошими характеристиками и рангом умирал, не используя свои способности в полной мере. Кроме того, за исключением божественных навыков, все остальные навыки вы могли использовать, и это все еще было чрезвычайно хорошо. Однако, этот навык неэффективен для тех пользователей, которые не могут правильно контролировать своего персонажа. Хуни с взволнованным лицом обратился к Яну:

- С этим навыком, я смогу контролировать даже персонажа хёна, так ведь?

В игре Кайлран невозможно управлять чужим персонажем, однако этот навык позволял сделать это. И персонаж Яна, игрока номер один во всей игре, не был исключением. Однако Йен рассмеялся над ребяческим желанием Хуни.

- Ха? Ты думаешь, что сможешь это следать?

- Тут написано, что этот навык можно применять и к пользователям!

- Хуни, ты когда-нибудь видел, как я умираю?

-...!

Надежды Хуни разбились вдребезги, когда он осознал, то что только что сказал Ян.

- Хён, это нормально - умирать раз в месяц, как думаешь?

- Я ненавижу умирать, идиот.

- Тогда как насчет одного раза в два месяца Хён?

- ...

Они вдвоем сели и продолжили тщательно изучать навыки. В бою навык "Возвращение души" не мог быть применён тут же, однако навык "Тёмный вызов" мог использоваться моментально. Ян увидел, два сообщения которые пришли одновременно, пока он и Хуни изучали класс слияния и навыки слияния.

[Герц: Цинь Сунь, ты сейчас занят?]

[Фиолана: Ян, что делаешь?]

* * *

Сервера игры Кайлран были переполнены. Страница сообщества была полной из-за Гильди Лотоса, но тут появилась ещё одна бомба которая заставила людей в сообществе переполошиться и писать с новой силой. Что это за тема, которая встряхнула всё сообщество? Появление нового контента, который даже не был предварительно анонсирован. К счастью, это было не в официальном сообществе Кайлрана, а в блогах различных сообществ других игр. И содержимое этого было таким:

- Лол... Ха-ха ... Это действительно потрясающе... Ха-ха. Разве они не должны объявить об этом публично, при добавлении нового контента? Что угодно... они находятся на вершине по доле рынка, нет никакой необходимости в рекламе, я думаю?

- Я тоже так думаю, ЛОЛ, они из другого класса. Сделать такое огромное обновление и открыть его без всякого предупреждения. Они потрясающие.

- Может быть, рекламная команда не была предупреждена командой разработчиков о добавлении нового содержания? Это не имеет смысла... Другие игры обычно имеют массовые обновления наряду с высоким онлайн.

- Не нужно такой огласки, это Кайлран. Похвалы Кайлрану были первыми комментариями, которые можно было увидеть в этих блогах. Были и другие замечания... - Кстати, что за парень этот Ян?

- Именно это я и хотел сказать. Играет ли он 24/7 пытаюсь изучить игру вдоль и поперёк? - Хм... Это можно будет сделать за 24 часа?

- Лол. Вы думаете, что это так мало времени, чтобы изучить содержание этой игры? Это игра, которая «Вышибает дерьмо» других игр.

- Важны ли навыки в игре? Разве это не игра, которая вышла уже очень давно?

- Дорогуша, о каких давних временах ты говоришь? Это все в прошлом...

- Не было ничего необычного в том, что игры были такими влиятельными, как Кайлран. С теми же характеристиками, опытом и охотой, другие игры были довольно похожи.

- Правильно. Как только персонаж становится в верхние ряды, тогда появляется правило... постоянно двигаться вперед, несмотря ни на что, чтобы поддерживать уровень персонажа. Никаких исключений.

- Ребята, Яна нельзя судить по тому стандарту комментариев, который дают люди. Они должны учитывать, как сильно его хвалят.

В очередной раз восхищение и споры начались только из-за того, что имя Яна было упомянуто в мировом сообщении. Иногда имя Канджихуни появлялось в комментариях, но их было очень мало. Считалось, что Хуни посчастливилось стать известным благодаря Яну который был в его группе. Из-за этого Хуни, читавший комментарии в данный момент, начал злиться.

- Чтоооооо!? Почему имя Хёна - единственное имя, которое здесь обсуждают?

Честно говоря, в этом была вина самого Хуни. Стремясь сохранить "тайну" своего имени, он по-прежнему держал свой уровень в секрете. Так что людей, знавших имя Хуни, было не так уж много. Те немногие люди, которые знали его, были теми, с кем он общался или те, кто видел его бои. Итак, номер один в топе колдунов Хуни, который был сильнее других колдунов, не смог добиться признания из-за своей скрытности.

- Чёрт, может мне стоит обнародовать свой рейтинг? На этот раз Хуни хотел похвастаться перед школьными друзьями. После долгих раздумий он решил не раскрывать свой рейтинг.

- Нет, Ян-хён стал знаменитым, даже несмотря на то, что его ранг всё ещё находится в секрете? Я - загадка, и я обязательно стану знаменитым колдуном.

Хуни что-то бормотал. Но потом ... Он услышал знакомый голос из-за двери своей комнаты.

- Хуни! Обед готов!