

Шел 10-й день со дня переноса Дракулы и Великой Гробницы Назарика. Это означает, что прошло всего 4 дня с тех пор, как он встретился с золотой принцессой. Все это время Дракула тратил большую часть своего времени на обучение чтению, он обнаружил, что язык этого мира мгновенно переводится на язык его лет.

Он либо учился вместе с сыном маркиза Рэвена, маленьким 5-летним мальчиком, либо играл с маленьким ребенком, который хотел стать фехтовальщиком, как и он сам. А именно мальчик хотел стать известным как страж Реннер, вместе с Клаимом мы выступить в роли ее охраны. Клаим был голубоглазым молодым человеком, которого Дракула видел несколько дней назад.

Но время отсутствия новостей закончилось, так как на 10-й день после появления в этом мире Реннер вызвала меня. Итак, я отправился туда, чтобы узнать, какие новости у нее для меня.

"Что у тебя есть для меня?" Спокойно спросил я, входя в ее комнату, не потрудившись постучать. Реннер уже ждала меня и не была обеспокоена моими действиями. С улыбкой она махнула мне рукой, предлагая сесть, что я и сделал. Она ничего не сказала и положила передо мной бумагу.

"Так ты знаешь, что я не умею читать?" Спокойно спросил я, на что Реннер одарила меня чистым и невинным взглядом. Как будто она понятия не имела о таких вещах... но через мгновение это превратилось в улыбку, в которой не было и намека на ее невинность.

"Это было предположение... но, похоже, ты не из этого мира". Сказала она с улыбкой, заставив меня тихо вздохнуть

"Нанеси на этот лист язык предков. Я прочитала по вашим губам, ясно, что вы говорите не на нашем языке. Значит, вы, должно быть, говорите на неизвестном языке прошлого... но, похоже, я ошибаюсь. Добавляя свою силу, ты ничего не знаешь о нашем мире. Либо у тебя есть прошлое, не записанное людьми, либо ты из другого мира." Спокойно сказала она, заставив меня пристально посмотреть на эту 16-летнюю девушку.

"Но хватит об этом ... сегодня я услышала несколько вещей. Например, о Момоне, неизвестном человеке, который только что появился и стал авантюристом". Сказала Реннер, глядя на изменения на моем лице...

"Момон? Момонга? Ба, он такой оригинальный. Но теперь кажется, что он распространяет свое имя. Он пытается найти других членов гильдии? Сколько в гильдии членов?" Пока я был погружен в свои мысли, Реннер лишь слегка улыбнулась, прежде чем заговорить

"Внезапно появились два неизвестных человека. дворянка по имени Солюшн из империи Бахарут. Судя по находке маркиза Рэвена, такого человека в империи Бахарут не существует. За ней следует дворецкий по имени Себас. Судя по информации, собранной маркизом, кажется, что они собирают информацию, оставаясь скрытными. Реннер спокойно сказала это, заставив меня нахмуриться.

Себас был NPC, созданным Тач Ми. Себас был NPC 100-го уровня и был сильнейшим рукопашным NPC гильдии. Себас - главный дворецкий Великой Гробницы Назарика с несколькими слугами и другими дворецкими под его командованием. Он также является лидером Плеяд Шести Звезд.

Хотя он и не является одним из Стражей Этажа, его сила соперничает с их силой. Первоначально он служил последней линией обороны Назарика рядом с Плеядами на 9-м этаже, чтобы дать гильдии Аинз Оал Гоун время подготовиться к их последней битве в Тронном

зале. но они никогда не были нужны для такой задачи,

Решением была одна из Плеяд, Плеяды - боевой отряд служанок Великой Гробницы Назарика.

"NPC ожил и должен выполнять приказы Момоги ..." - подумал я, находясь в глубокой задумчивости. Момога был лидером гильдии. сначала им был "Тач Ми", но он отдал эту должность Момоге, поскольку Момога дружил со всеми членами гильдии, а также был хорошим лидером. Никто не возражал против этого, хотя и я поддерживаю это.

"Спасибо ..." - спокойно сказал я, на что Реннер только покачала головой.

"Немного сложно получать информацию, сохраняя дистанцию. поэтому у нас просто есть люди, которые стоят вокруг и сообщают о главной теме дня. но этому есть предел... скажи мне, какая у тебя связь с восемью королями Жадности и шестью великими богами? Насколько я слышала, их называют Игроками. Реннер спросила спокойно, с надеждой в глазах.

"Это ново для меня... но в значительной степени мы одинаковы. мы все пришли из одного мира, похоже, нас телепортировали в этот мир в разные периоды ". Спокойно сказал я, глядя в окно потерянным взглядом.

"Шесть Великих Богов были легендарными фигурами, появившимися шестьсот лет назад. Люди Теократии Слейн поклоняются им как божествам. Шестьсот лет назад в этом мире появились Шесть Великих Богов. Эти игроки защищали людей от монстров в то время, когда они были на грани вымирания. По сей день многие жители Нового Света поклоняются им как богам, благоговей перед их великой силой. Кроме того, Шесть Великих Богов, вероятно, были первыми, кто использовал Магию мирового уровня, - спокойно сказала Реннер, заставив меня слегка взглянуть на нее.

"Через сто лет после них появились 8 Королей Жадности ..." Реннер продолжала говорить, она знала, что мне нужна эта информация, и она не возражала говорить.

Сказки о Восьми королях Жадности были преувеличены народными сказителями, называющими их существами, которые украли силу Бога и правили миром, используя свою абсолютную силу. Их описывали как людей выше неба с внешностью драконов. Говорили, что Восемь королей Жадности способны уничтожить множество стран, доминирующие расы и множество биологических видов в одно мгновение. В результате они уничтожили большинство могущественных рас, таких как Повелители Драконов, проложив людям путь к процветанию и росту силы. Они также были одними из немногих, помимо Шести Великих Богов, распространивших Магию Уровней по всему Новому Миру.

Несмотря на успех в их стремлении к мировому господству, жадность Королей Жадности в конечном итоге натравила их друг на друга и создала раскол в их группе. В конечном итоге это привело к их гибели, поскольку они погибали один за другим. Можно сказать, что Восемь Королей Жадности соответствовали титулу, данному жителями Нового Света. Они были из тех, кто часто сражался за свое имущество и в конечном итоге погибал. В конце концов, правление Восьми Королей Жадности после завоевания мира было довольно недолгим.

"Я был сильнейшим в нашем мире... Настолько могущественным, что некоторые использовали мировой предмет, чтобы запечатать меня". Спокойно сказал я, уловив интерес Реннер.

"Мировые предметы - это могущественные предметы, способные воссоздать само правление реальности. Они использовали это, запечатав меня. Это дало им шанс напасть на мою гильдию. Но каждый член нашей гильдии намного подавляет слабаков, таких как 8 Королей Жадности

или 6 Великих Богов. Мы были номером один, лучшими. Непревзойденными, а со мной тем более. " Сказала я с потерянным видом

"Но с течением времени ты опасаясь, что твои старые друзья могли измениться? Или если та же гильдия, которую ты когда-то знал, осталась прежней. У тебя есть еще больше причин быть настороже в этом новом мире, где все, кажется, отличается от твоего старого мира. Сказала она с улыбкой, заставив меня слегка на нее посмотреть.

"Дай угадаю, твои способности разные какие-то сильнее или какие-то слабее? Если это так, то это еще одна причина быть настороже". Тихо сказала она, заставив меня вздохнуть, вставая.

"Эта твоя настоящая улыбка, она намного лучше, чем та фальшивая, которая у тебя когда-то была. она тебе идет". Спокойно сказал я, уходя, оставив Реннер на мгновение ошеломленной. Слегка покраснев, она коснулась своего лица, почувствовав, что на нем появилась улыбка.

"... подожди, могу я услышать больше о твоём мире?" Реннер спросила, прежде чем я смог уйти, я на мгновение замер, прежде чем кивнуть. Итак, мы поговорили, и я потерялся в прошлом. Конечно, мне пришлось скрыть много информации об игровом мире и предоставить ей лишь небольшие фрагменты информации.

"подожди ... могу я узнать о тебе больше?" Спросила она, на мгновение ошеломив меня, но я слегка кивнул.

"Ну. Я был калекой при рождении. Я был не более чем обузой для своей семьи. Я был уверена, что если бы не деньги от правительства, которые они получали за заботу обо мне. Меня бы выбросили, это была большая работа по уходу за калекой. Я сказал спокойно, заставив Реннера потеряться в моих глазах, которые были полны одиночества.

"Ну, однажды я становлюсь вампиром. Я не помню как, И мне все равно. В любом случае, я быстро стал центром силы. в моём мире смерть была ничем. ты умираешь, ты можешь просто вернуться к жизни разными способами. что ж, другие умирали, но я был уникальным человеком, который ни разу не умер. Я был хорошо известен тем, что убил многих других игроков. что привело к тому, что все они возненавидели меня. Однажды они все объединились. группа из 100 игроков. Это была бы моя первая смерть. Я всегда был один. Я никогда не мог найти общий язык с другими, я предпочитал быть один, - сказал я с мягкой улыбкой.,

"Итак, под угрозой смерти, когда не было возможности сбежать... Он появился, спасая меня. И спасая меня, он открыл мне путь к бегству. Он был тупицей, дураком, который чуть не дал себя убить. Но нам обоим удалось сбежать, и он стал моим первым другом. Оттуда у нас появились новые друзья. Медленно создавали гильдию, которая превзошла все остальные гильдии. Именно благодаря ему мне удалось превратиться в Повелителя вампиров. Если бы я умер хотя бы раз, у меня не было бы такой возможности стать Повелителем вампиров." Я сказал с улыбкой, я продолжил говорить, просто продолжая объяснять, как гильдия помогла мне собрать мою самую сильную гильдию, помогла мне перейти от и без того самого сильного персонажа, который игнорировал снаряжение, к еще более сильному персонажу с лучшей гильдией, которая мне подходила.

"Но я был запечатан. чувствуя, что с нашим миром вот-вот произойдут изменения, я использовал всю силу своих предметов, чтобы освободиться. Итак, я появился здесь одновременно с членами моей гильдии, но прошло много времени. я слишком долго не мог поверить, что друзья, которые у меня были, остались прежними... люди меняются. жадность - это нормальное чувство для людей. Тихо сказал я, протирая стол

"8 королей жадности, это маленькая гильдия. Нас был 41 человек. Может быть, даже стало больше после того, как я был запечатан.

Моя одежда все еще повышала мои характеристики, но не так сильно, как раньше. К тому же, она не вернет меня к жизни, если я умру. Моя обувь? Я все еще был быстрее с ней, но она больше не мешала другим целиться в меня во время движения.

Конечно, у меня было другое снаряжение. В игре я стал чемпионом мира. Чемпион мира - это особый титул и класс работы, присваиваемый нескольким избранным игрокам в ИГГДРАСИЛЕ. Всего существует девять чемпионов мира, по одному для каждого мира (Асгард, Альфхейм, Ванакхейм, Нидавеллир, Мидгард, Етунхейм, Нифльхейм, Хельхейм и Спелльсхейм).

Чемпион мира - это тип класса профессий, для использования которого необходимо выполнить различные особые условия. Например, это означало, что любой отдельный игрок, которому удалось выиграть турнир, проводимый в каждом соответствующем мире, мог затем стать чемпионом мира.

Как только игрок получает класс Чемпиона мира, он может даже достичь наивысшего уровня этого сильнейшего класса воинов, чтобы овладеть высшим, предельным навыком под названием [Прорыв мира]. Другими словами, только победитель турнира, санкционированного разработчиками, мог обладать классом Чемпиона мира. Более того, после этого компания подарит девяти чемпионам специальное снаряжение, соответствующее их новому классу, в качестве приза за его победу.

Я, конечно, сделал это, как лучший игрок. В какой-то момент мне присвоили титул "Враг мира". Став одним из 7 смертных грехов игры, Грехом Гнева. Дело в том, что я стал Повелителем вампиров. Многие пытались убить меня, в конце концов, поскольку существовал мировой враг, они были уверены, что смогут получить мировой предмет, если убьют меня.

Чемпион мира - это особый рабочий класс, который обладает особенностью быть немного сильнее, находясь в мире, который он представляет. Это класс, который также обладает чрезвычайно высокими боевыми способностями. Обладатели этого класса могли полностью защитить себя с помощью Удара измерения, нанося огромный урон с помощью Разреза Измерения.

Я был чемпионом мира в 3 из 9 миров. Я собирался попытаться стать чемпионом мира во всех 9 мирах, но меня выгнали из игры. Я был Чемпионом Асгарда, Нифльхейма и Мидгарда.

С помощью Пространственного удара, атаки, считающейся сильнейшей в игре, способной прорубить практически все, что угодно, в сочетании с моими мечами... ну, допустим, что даже Тач Ми жаловался разработчикам игры, чтобы они хотя бы попытались не делать меня таким сломанным

О, ты хочешь узнать, на каком классе я работаю? Согласно стандарту ИГГДРАСИЛЯ, в ДММО-RPG доступно более 2000 базовых и продвинутых классов профессий, которые можно разблокировать и выбирать на различных условиях, таких как убийство монстров-Ледяных драконов. По сравнению с гетероморфами и полулюдьми, гуманоиды получают все свои сильные стороны от классов работы и навыков. В ИГГДРАСИЛЕ сильные классы обычно уравновешивались слабостями и штрафами.

С другой стороны, существовало три разных типа классов заданий. Обычно они ранжируются между базовыми, высокими и редкими. Базовые классы заданий могут быть повышены до 15, высшие классы могут быть повышены до 10, а редкие классы, такие как Чемпион мира или

Затмение, могут быть повышены максимум до 5. Фактически, некоторые могущественные классы могут быть разблокированы, если ввести определенное количество гетероморфных существ для входа без последствий, поскольку при этом они не подвергаются никакому наказанию.

Тем не менее, для каждого базового класса требовалось вложить максимум 15 уровней. Чтобы достичь общего предела в 100 уровней, нужно было пройти как минимум 7 различных классов. Однако игроки могли проходить столько классов, сколько хотели, при условии, что они соответствовали требованиям каждого класса. Игрок мог даже пройти 100 классов на 1 уровне каждый, хотя это считалось очень неэффективным. Таким образом, в этой системе было практически невозможно создать идентичных персонажей, если только кто-то не пытался сделать это намеренно.

Для каждого полученного класса игрокам выдавались разные списки заклинаний. Наличие уровней в определенных классах и соответствующих им навыков также может принести пользу игрокам, улучшая их специализацию в заклинаниях или призыве. Когда игроки повышают уровень вместе с выбранным классом, они могут выбрать три новых заклинания из списка заклинаний класса. Следовательно, игроки 100 уровня могут использовать не более 300 различных заклинаний.

Мастер Темного меча: класс, который позволяет использовать меч, а также изучить множество техник, основанных на мечах.

Мастер мирового дуэльного меча: уникальный класс, который можно получить только при выполнении условия. Он позволял использовать два меча и даже две техники владения мечом одновременно, хотя они были бы слабее. Существуют также уникальные приемы дуэли на мечах, которым можно научиться.

Разбойник: Этот класс был способен обнаруживать и обезвреживать ловушки. Однако разбойники были ограничены максимум одним или двумя предметами при их краже. Их способности к обнаружению увеличили их слух, что позволило им с легкостью определять цель.

Палач: класс, которые значительно увеличивают урон от критического удара, а иногда даже убивают противника одним ударом.

Инквизитор: класс, который используется против заклинателей, чтобы помешать им использовать высокоуровневую магию. Благодаря мастерству в классе владелец может получить доступ к различным навыкам.

Экстремальный гонщик: класс, в которых основное внимание уделяется скорости.

Повелитель вампиров: невиданный ранее класс. Этот класс усиливает все способности / заклинания / умения / предметы, связанные с вампирами. Это позволяет игнорировать иммунитет вампиров к контролю над разумом, наряду со многими другими способностями.

Чемпион мира: класс, который дает игроку самую сильную атаку и защиту в игре, наряду со многими другими преимуществами.

Грех Варта: класс, который значительно увеличивает общие способности и дает множество других преимуществ.

Харизма: Лидеры, как известно, излучают харизматическое отношение, которое заставляет

людей развивать в себе чувство преданности. Благодаря харизме им удалось заручиться преданностью других и следовать их примеру. Их уважают люди, которые с ними связаны.

Но как мы могли забыть о расовом классе? Но это в другой раз,

"Спасибо, что выслушала мое бормотание ..." Сказал я тихо, наверное, мне нужно было, чтобы меня выслушали. Реннер просто улыбнулась моим словам.

"Нет... Я хотела бы услышать больше. Твоя жизнь полна приключений". Сказала она с улыбкой, на что я просто улыбнулся. ее улыбка... это казалось странным, но я не мог понять, почему. мне показалось, что она мне завидовала.

<http://tl.rulate.ru/book/100329/4093263>