

Для такой Ходячей Библиотеки как Род, не легко испытать любопытство. В конце концов он получил этот титул не просто так. Род играл на Континенте Души Дракона многие годы и знал почти все. Можно сказать, что он знал все, что знали все игроки и не только. Конечно, он не знал секретов что не были еще раскрыты.

Кроме слухов, Род знал все о системе классов.

Придя в этот мир, Род встретил две вещи что он не ожидал.

Система слияния трех деревьев талантов. После того, как Род активировал Древо Таланта Повелителя Ада, три разных дерева слились и сформировали уникальное дерево талантов, которое Род никогда не видел в игре. Вторым была награда за выполнение задания системы - Очко Создания Меча.

Если слияние дерева талантов можно было объяснить, мол из-за активации всех трех деревьев талантов, тогда он не имел никаких подсказок касательно Очка Создания Меча.

Очко Создания Меча?

Род дернул бровями. Он изучал систему часами и не мог найти детального объяснения об этом. Возможно очко применялось дляковки оружия если бы он был Производственным игроком. Однако, он не обладал никакими умениямиковки, и какое у него назначение? Какой смысл у него если не дляковки оружия?

Род не мог открыть официальный сайт и форумы на тему обновлений в игре, однако это не значит, что он беспомощен.

Поскольку это Очко Создания Меча, оно точно связано с Мечами.

Грасия и Мадара первое что пришло к нему в голову. Он обладал ими уже какое-то время, но они никогда не присоединялись до Колоды Карт Святого Меча. Хотя Род не спешил, он не чувствовал себя нормально, оставляя этот вопрос открытым. С тех пор, как они прошли смешную трансформацию в человеческие формы, они не делали больше ничего необычного. Даже хотя Род пытался влить в них духовные силы, они не превращались. Если подумать, возможно...

Род вспомнил странный сон что наваял ностальгию, удаленный остров и маленькая девочка что напоминала Кристи. Если бы не она, возможно Род бы не пробудил кинжалы близнецы. Какая связь есть между колодой карт с маленькой девочкой?

Однако, Очко Создания Меча не имело связи с кинжалами близнецами. Род

экспериментировал с кинжалами, и они оба не отвечали. Он даже достал Звездную Метку и Суккуба из колоды, и они были также неизменны. Он думал, что Меч в названии Очки Создания Меча относится до Колоды Карт Святого Меча, но кажется, что это не так.

Хотя эксперимент провалился, он не был раздражен. Он играл в эту игру многие годы и имел свои методы изучения опций. Поскольку было слово «Очко», тогда он должен где-то его использовать. Пока он неспешно все обыщет, он точно найдет ответы.

Как и ожидалось, он заметил источник проблемы после сканирования всех талантов и умений в системе интерфейса.

В столбике стилей меча под панелью персонажа были некоторые изменения, которых Род не видел ранее.

Придя в этот мир, его раздел стилей меча унаследовал все 12 умений стиля меча что он изучил в игре. Однако, в отличии от игры, большинство стилей меча были серыми, что значит, что Роду нужно влить очки умений чтобы получить его на руки. Тень Луны, Звездопад, Темный Танец, были единственными среди 12 стилей меча что светились. Мастерство Тени Луны и Темного Танца были С и А соответственно, а Звездопад имел низший грейд Е. Даже хотя другие девять стилей меча были серыми, он понял, что там было пустое белое поле. Это было необычно, потому что его столбик стиля меча должен быть полностью использован. Как топовый игрок, он использовал все. Хотя его опыт и мастерство упали, они не исчезли. По этой причине пустого поля не должно быть.

Интересно, пустое поле излучало белый свет. Это было странно, потому что это значит, что Род мог изучить другие стили меча, но он никогда не получал новых свитков стиля меча и не становился учеником мастера. Так как возможно, чтобы он мог узнать новые стили меча?

Род любопытно хлопнул по столбику стиля меча. Раздался системный звук и появилась строчка слов.

«Трата 1 Очка Создания Меча. Подтвердить создание нового Стиля Меча?»

Род был ошеломлен. Он никогда не думал, что очко может быть использовано для создания стиля меча.

В игре, хотя игроки могли улучшать стили меча взятые у нпс до определенной меры, они не могли создать новый стиль меча сами. Не было таких настроек на Континенте Души Дракона, так что большинство их боевых техник были обычно изучены у нпс и развивались уникально после ими. Однако, модификация были ограничена до реформации техник и методы использования, но это не было связано с созданием совершенно нового стиля меча. Вот почему игровая система не поддерживала таких модификаций и большинство игроков не были заинтересованы в них. Хотя некоторые игроки пытались, но они в конце концов провалились и не получили никаких результатов. В конце концов, большинство игроков не практиковали никаких боевых искусств в реальной жизни, не говоря уже о стиле меча. Не важно, насколько

реалистична игра, это все еще игра. Даже истинный практик, что тренировался десятилетиями, не мог создать уникального стиля меча, что было еще более невозможно для игроков что полагались на систему во владении своим оружием.

Но... создание нового стиля меча...

Род имел некоторые идеи, особенно после того, как шагнул в мир и лично сражался. Его главным оружием была Колода Карт Святого Меча, но все стили, меча которыми он обладал, не подходили ему. Среди четырех Святых Мечей, которыми он обладал, они были отнесены до мечей, цепных мечей и кинжалов. С другой стороны, «Тень Луны», «Темный Танец» и «Звездопад» были для одноручных мечей. Род не имел жалоб до Суккуба и Звездной метки, но он чувствовал не скоординированность держа Грасию и Мадару. Хотя он мог высвобождать уникальные стили меча для каждой руки, координация будет огромной проблемой для него. Поэтому, всякий раз как он держал Грасию или Мадару, он сражался, используя свой прошлый опыт.

Род однажды желал универсальный стиль меча, что сможет удовлетворить его нужды для всего оружия. Но как возможно, чтобы что-то столь невероятное произошло в этом мире?

Но сейчас эта возможность появилась перед ним.

Создание уникального стиля меча несло много преимуществ перед изученными стилями у других. Такие базовые стили меча как Тень Луны были неплохими, но такой стиль как Темный Танец... честно говоря, Род не смел показывать его перед призванными духами. Это был секрет выученный у Темных Эльфов и если другие духи увидят его, возможно они могут выступить против него.

Род колебался мгновение и нажал «подтвердить». Вскоре перед ним закрутился образ и появился шестиугольник. Он видел этот шестиугольник ранее, потому что он появлялся в каждом представлении стилей меча. Он представлял силу, скорость, ловкость, адаптивность, взрывоопасность и технику. С пустым атрибутом в центре шестиугольника.

Сила представляла силу стиля меча. Этот атрибут обладал мощной атакующей силой как Стиль Меча Звездной Метки. Более прямым примером будет Бартер на Летнем Фестивале, где его стиль меча был в основном построен на атрибуте силы. Такой стиль меча обычно варварский, свирепый и необычно груб, словно валун, катящийся с горы на незащитного человека внизу.

Что касается скорости и гибкости, Стиль Меча Темного Танца был самым примечательным в этом. Стиль меча Темных Эльфов не требовал силы и наносил смертельные удары используя скорость и странный угол. С другой стороны, взрывоопасность представляла начальную скорость стиля меча, что требовало от владельца мощной гибкости в качестве поддержки. Прежде чем враг достанет свой меч, меч Рода уже пронзал его горло. Это было крайне важным атрибутом.

Адаптивность представляло требования для оружия. Такой стиль меча был крайне уникальным. Если владелец обладал обычным оружием, возможно он даже не сможет показать и половины силы стиля меча, однако, когда он получил особые и уникальное оружие, он сможет показать невероятную мощь. Игроки различали стили меча по адаптивности. Обычно, чем ниже адаптивность, тем выше уровень стиля меча. И чем выше адаптивность, тем более обычный это стиль меча. Стиль меча, который использовал Андре в Фиате, был построен на оружии Вздох Нептуна, что дополняет особенными способностями. Он мог править с этим оружием, но с обычным мечом мощь стиля упадет в разы и будет словно легкий порыв ветра, просто посмешищем.

Техника представляла значение поддержки. На это влияет гибкость, скорость и может повысить мощь стиля меча. Чем выше техника, тем сложнее будет стиль меча. Хотя игроки чаще всего предпочитали несложные движения, были моменты, когда сложные умения меча не только выглядели изумительно, но также и несли экстремальную угрозу. Кроме того... чудесные и прекрасные умения меча были самым популярным выбором. Стиль меча Серека в Городе Глубокого Камня был лучшим примером. Он был лишь на Стадии Мастера, но он глубоко был уважаем в регионе Пафилд, потому что это было сильно связано с его стилем меча. Хотя Стиль Меча Сверкания Серека не слишком угрожал Роду, он был невероятен в глазах обычных людей.

Атрибут в центре шестиугольника представлял стихийный атрибут стиля меча, что появляется из духовных сил владельца. Стихия может играть большую роль для стиля меча и будет значительно влиять на одиночные бои или АОЕ сражения.

Род глубоко задумался. Хотя Род получил определенный опыт с стилями меча из-за сражений что он испытал в этом мире, это не значит, что ему легко создать новый стиль меча. Род вспомнил что не важно, будь то новела о боевых искусствах или западные легенды, лучшие мечники сталкивались с трагическими инцидентами или культивировали в уединении, чтобы получить свой собственный стиль. И сейчас, как он будет создавать свой собственный стиль меча?

<http://tl.rulate.ru/book/11994/1283001>