

Не важно, был ли Род в игре или в нынешнем мире, он никогда не сталкивался с неприятностями, которые не мог решить. Но сейчас Очки Создания Меча поставили его в трудное положение. Хотя кажется словно создание тия меча не может быть легче, Род понял, что его голова была полностью пустая, когда у него появился шанс в руках. Это не просто постройка здания, где, пока фундамент стабильный, он мог строить что угодно. Создание стия меча самому может казаться простым, но правда другая.

Хотя процесс создания был сложным, Род не намерен был сдаваться. Причина была очень простой. Из-за уровней мастерства в его стилях меча. Среди 13 стилей меча в обладании Рода, этот его собственный стиль меча был единственным с возможным уровнем мастерства до SSS ранга. Другими словами, оно было единственным, что могло игнорировать наказание Духовного Мечника в -1 к стилям меча. Если Род сможет овладеть этим стилем меча, его силы в будущих боях удвоятся.

По этой причине Род сжал зубы несмотря на крайнюю головную боль и упорно трудился над поставленной задачей.

Но это было не так просто.

Секунды шли и снаружи постепенно усиливался шум. Солнце взошло и багровое сияние лилось через окно. Род сложил руки и посмотрел горько на системный интерфейс. Он экспериментировал до двух часов и не получил никаких результатов. Однако, он ясно понял особенности Очков Создания Меча – за каждое потраченное Очко Создания Меча Род мог получить шанс создать уровень стия меча. С этим шансом он мог выбрать использовать Очко Создания Меча для пересоздания техники стия меча или слить техники других стилей меча в этот новый стиль меча словно очистка двух чистых материалов в алхимии для создания новых алхимических предметов. Два слитых стия меча будут представлены в новом стиле меча. Взяв Тень Луны и Темный Танец за пример, они были схожи в относительно высоких Скорости, Гибкости и Взрывоопасности. Если Род объединит их вместе, то новый стиль меча получит высокую Скорость, Гибкость и Взрывоопасность.

Однако, исходные стили меча полностью исчезнут. Другими словами, они не будут доступны в будущем для Рода, и он мог сражаться лишь используя новый стиль меча, что будет рискованной азартной игрой. Если новый стиль меча не будет подходить его вкусам, его будущие сражения будут проблемными. Поэтому он должен сделать выбор. Но, это правильно? Новый стиль меча. Но...

В его разуме вспыхнула идея и угол его рта дернулся.

Я столь глуп. Почему я должен обдумывать такие проблемы как защитные стойки и углы атаки? Как это послужит мне? Я не боевой практик и не эксперт меча, так почему я должен обдумывать все как исторические мастера меча?

Хотя Род потерял обоих родителей и не полагался ни на кого, он не упал со скалы и не был оставлен любимой женщиной, так почему он должен учитывать все эти проблемы? Когда игроки входили в игру изучать и использовать стили меча, они не начинали все с черновика и не переносили трудности как в настоящей жизни, верно?

Конечно, стиль меча, изученный игроками, полагался на систему. Когда они создали стиль меча, система автоматически поправляла их движения атаки. Можно сказать, что с самого начала движения игроков полностью полагались на систему. После того как они ознакомились с движениями, они начали меньше полагаться на контроль системы и именно так старшие игроки перешли от пассивного до активного контроля и овладели стилями меча.

Поскольку у меня есть эта систем, почему я должен обдумывать как я должен запускать свои атаки?

Разве недостаточно того, что я сделаю поправки в соответствии с стилем меча и создам стиль меча что идеально подходит мне? Хотя определенно будут сферы, где я буду недоволен, разве это не причина по которой игроки улучшают их?

Род откинулся назад на кресло и гордо посмотрел на системное уведомление. После он прошелся пальцем по столбике стилей меча!

12 стилей меча дико разлетелись и начали парить перед Родом, когда он осматривал каждый из них, выискивая их плюсы. В то же время он сравнил и подсчитал в своем разуме самые важные черты его нового стиля меча.

После того как Род достиг Стадии Мастера, его Ловкость была самой высокой, что значит что если он желал высвободить мощь его нового стиля меча, нужны высокие Ловкость и Гибкость. Более того, Род предпочитал засадный стиль, так что Взрывоопасность также важна. Учитывая, что его оружием была Колода Карт Святого Меча, адаптивность также должна быть относительно высокой.

Что касается Силы, Род мог действовать в зависимости от ситуации, потому что он не намерен становиться на путь варвара. Что касается Техники, он также мог полагаться на высокую поддержку в зависимости от ситуации.

Первая стадия нового стиля меча Рода была завершена – Ловкость, Гибкость, Взрывоопасность были главными параметрами, в то время как Адаптивность вторым и Сила могла быть полностью отброшена. С странной кровью в теле Рода он мог полагаться на свою силу что уже была сравнима с Варварами даже с 1 очком Силы. Что касается Техники, он существовал как поддержка и мог быть повышен во времена, когда будет нужен.

И сейчас он должен был выбрать два стиля меча для слияния.

Хот Темный Танец подходил больше всего требованиям Рода, он не намерен был сливать его в

новый стиль меча. Он понял во время своего эксперимента что были три стадии в создании стиля меча – Начальный, Средний и Поздняя стадия. Уровни слитых техник на каждом этапе отличаются и с разными эффектами. Сейчас мастерство Темного Танца Рода было А. Однако если он использует его на начальной стадии, эффекты и высота мастерства его стиля меча будет сильно понижена на поздних стадиях. Если он желал получить невероятную скорость полного Темного Танца на поздних стадиях, ему лучше подождать пока его стиль меча достигнет Поздней Стадии чтобы выпустить предельные силы.

Темный Танец был нынешней единственной козырной картой Рода. Новый стиль меча может быть полезен, однако он требует время и сил для наращивания мастерства. В такое время крайне необходимо иметь стиль меча на Стадии Легенды для самозащиты – В конце концов, новый стиль меча не наследует уровни мастерства.

Род определил одно из исходных стилей меча что пойдет на слияние, это Тень Луны. Как базовый стиль меча для Духовного Мечника, он был известен Роду целиком и полностью, и он мог не колебаться. Также, даже хотя Ловкость и Взрывоопасность начальных стадий Тени Луны высоки, они падают на поздних стадиях и поэтому лучше всего будет использовать этот стиль меча для слияния сейчас.

Вторым жертвенным стилем меча для слияния будет не Темный Танец и не Звездопад. Он решил выбрать другой стиль меча после длительных размышлений – «Разочарование».

Это была боевая техника Воров Варшавы. Оно было названо в честь тихого и точного убийства. Конечно, в вопросе скорости. Разочарование не может сравниться с Темным Танцем, что была техникой убийцы, созданной Темными Эльфами. Однако как редкий базовый стиль меча с высокой Ловкостью и Взрывоопасностью, Разочарование все еще имеет высокую ценность. Самое важное, как боевая техника, спроектированная для Воров, Адаптивность и Техника Разочарования были на высоте с 5 очками в каждом. (максимум 10 очков)

После определения стилей для слияния, Род показал серьезное выражение.

Появилось системное уведомление.

«Получено 6 Очков Умений. Подтвердить высвобождение стиля меча?»

Да.

«Цель?»

Разочарование.

«Потрачено 1 Очко Умений. Стиль Меча Разочарование высвобожден. Мастерство Е – Техника: Тихое Убийство»

Потрачено 1 Очко Создания Меча. Активация Системы Создания Стиля Меча. Слияние Стилей Меча.

«Выберите вашу цель»

Тень Луны – Разочарование

«Слияние Стиля Меча Тень Луны и Стиля Меча Разочарование. Вы уверены?»

«Да.»

Столбик стилей меча, где были указаны Тень Луны и Разочарование покинули свои прошлые места будто их потянуло что-то, и они слились вместе, формируя новый стиль меча. После того как ослепительные лучи исчезли, перед его глазами появилась новая техника стиля меча.

«Новый Стиль Меча был создан. Пожалуйста, дайте название.»

Уголок рта Рода дернулся, и он показал яркую улыбку. После он протянул свой палец...

<http://tl.rulate.ru/book/11994/1283002>