2 глава

«Хаа…»

Род вздохнул, приняв эту новую реальность. Застонав, он лег обратно.

Пообщавшись с девушкой, Род смог подтвердить, что это действительно мир Континента Души Дракона. Более того, это было далеко прошлое, Период Сумерек. До того, как начались события игры. То есть во время периода Бета теста.

Но почему здесь?

Род вздохнул и покачал головой. Бесполезно думать об этих странных и загадочных вещах прямо сейчас. Сейчас он уже ничего не может изменить в этом факте. Но что делать дальше?

В первую очередь Род хотел кое-что проверить. Снова и снова думал об этом, достаточно вскоре появилось очень знакомое системное окно с списком его текущего статуса и атрибутов.

Имя: Род

Уровень: 1

Раса: Смешанная(?)

Талант: не разблокирован

Расовая награда: заблокирована

Расовые характеристики: заблокированы

Класс: Мечник Призыватель (Героический)

Умения класса: Магический Призыв (Умение Е)

Умения меча: Стиль Лунного Меча (Умение Е) (Доступный навык – Сломанный Клинок)

Побочная профессия: Алхимик

Врожденные навыки: Формирование Дыхания (Умение Е)

Эти строчки очень знакомы и в то же время не знакомы. Особенно описание расы, Род почти шокировано закричал.

Смешанная? Почему смешанная?

Так называемая смешанная раса на Континенте Души Дракона не обязательно относиться к

межрасовому браку между людьми и схожими расами. Напротив, это значит наследование от человека и не человека. В игре НПС полу-звери не были обычным зрелищем, но существовали. Однако, Род очень хорошо знал, что его персонаж определенно был человеком. Во время создания персонажа он никогда не выбирал ничего другого. Это значит, что кровь еще не пробудилась и что все расовые награды и навыки запечатаны. Это значит, что Род не может узнать свою полную расу, пока он не получит способность пробудить кровь самолично.

Это раздражающий факт. Обычно расовые награды предоставляются сразу после создания персонажа. К примеру, когда дело касается людей, они могут изучать новые навыки быстрее, чем другие расы. В зависимости от расы, есть различие между преимуществами, как например сопротивление яду или бонус к репутации. Но сейчас Род застрял ни с чем, так как его расовые награды полностью заблокированы.

Но в остальном не обошлось без сюрпризов. Особенно в Навыках Меча и в поле, касающегося умений алхимика. Десятки умений меча и алхимии, что он изучил ранее, не были забыты, только смутно показаны внизу. Это значит, что и не использовать с текущим уровнем Род. Он не был слишком этим обеспокоен потому что как только он сможет усилиться, он в конечном итоге восстановит эти навыки. Конечно, самым большим разочарованием было то, что уровни его умений все понизились до нижайшего уровня E, вместо SS.

Но Род не слишком задумывался об этих мелких вопросах. То, что он ценил, не само умение, а навыки. Было много навыков меча в игре и многие из них было сложно изучить. Требовался не только определенный уровень и атрибуты, большая часть времени уходила на то, чтобы выполнить различные задания. Нужно было много денег, времени и удачи. Следовательно, просто имея уверенность в том, что ему не нужно испытывать те трудности прохождения миссии уже очень обрадовала его. Только в прошлом году Род смог полностью завершить своего персонажа. Шесть лет работы. Только из-за этого он смог бросить вызов Дракону Пустоты.

Затем Род перешел к самой важной черте для Мечника Призывателя, Призыву Духа.

В игре Мечник Призыватель был несколько противоречивым классом. Сразу после старта этот класс привлек внимание каждого. Но после начала игроки начали замечать кое-что. Класс вместе со стилем игры был невероятно сложным. Использование Призыва Духа должно было идти в тандеме с навыками меча игрока. Также каждый раз, когда что-то призывалось, это постоянно ело ману. Благодаря высокому потреблению очков умений, он приобрел репутацию бездонной ямы, что поглощает время и очки игроков.

На первый взгляд призыватели почти не отличимые от обычных Призывателей. Однако на самом деле эти двое в корне отличаются. Традиционные призыватели тратят часть своей силы чтобы создать разрыв в пространстве. Призывая их созданий, что они ранее поймали и которые должны служить им. Мечники Призыватели другие. Им не хватает способностей создать разрыв в пространстве. Вместо этого все их призывы действительно призваны. Одна из их способностей изъятие душ из предметов. Особенно тех, у которых есть длинная история и таинственная сила, и используя свои уникальные навыки они повторно запечатываются в контракте.

Хотя все звучит хорошо и могущественно, тут кроется много проблем. Фактически, в начале множество игроков были озадачены описанием и выбрали этот класс. По их мнению, если они будут совершать набеги на руины или купят какие-то сломанные артефакты, они смогут без особых усилий призвать мощных духов.

К сожалению, мечта очень красива, но реальность очень жестока. Поскольку эти души потеряли свою физическую форму, их сила намного ниже изначальной. Следовательно, призыватель должен быть выше уровнем, чем все что он хочет призвать. Возьмем квази-артефакт Рода «Драконья Ярость», только после того, как он достиг максимального уровня он достал душу из артефакта-оружия. Из-за этого редко, когда можно найти высокоуровневых призывателей. Не говоря уже о том, что поддержание призывов тратит ману. Хотя потребление маны намного ниже, чем у Магов, это не помешало людям назвать класс неэффективным и непрактичным.

У призывателя мечника есть три способа получить призыв духа. Один из них пробудить ядро духа после убийства волшебного существа. Однако это может быть несколько сложно и запутано. Призывы случайны и могут меняться в зависимости от атрибутов призывателя и даже внешней среды. К примеру, если Мечник Призыватель получит ядро духа из монстра змеи на снежной территории, но пробудит его в горячей области, статистика призыва может упасть. Тоже самое будет, если призыватель оденет комплект брони, чей атрибут будет вступать в конфликт с атрибутом призыва.

Второй метод – это победить нечеловеческое существо. Тогда, выполнив определенные условия, они могут быть связаны контрактом и тот станет призывом. Это обычный метод, но у него есть свои недостатки. В игре призыв сохранит свое старое сознание и получит случайный штраф за непослушание. В зависимости от его атрибутов, призыв может иногда сопротивляться командам призывателя. Конечно, это было ужасно для игроков, что ненавидят неопределенность.

Что касается последнего метода, он требует, чтобы игроки были по крайней мере десятого уровня. Тогда они смогут слить несколько духов, чтобы сформировать высокоуровневых духов. Преимущество состоит в том, что в некоторой степени это сводит на нет неопределенность атрибутов призыва. Если игрок берет в расчет характеристики, рас и атрибуты духов, тогда конечный результат можно предсказать. Но конечно же они также страдают от недостатков. К примеру уровень конечного призыва неизвестен. Есть вероятность, что, сливая двух высокоуровневых духов получишь духа 1 уровня. Или, в результате, дух будет слишком высокого уровня, чтобы вообще его использовать. Если с последним ладно, все, что игроку нужно, это только подняться в уровне, то с первым они могут разве что винить свою удачу.

Самым большим убийцей является то, что очки опыта призванных духов снимаются с игрока. Это главная причина, по которой так сложно повышать уровни по сравнению с другими классами. Поскольку призванные духи также повышают уровни с игроком, трудно определить сколько опыта уходит игроку, а не на призыв. Конечно, игрок может просто выбрать не призывать духов и забрать весь опыт себе, но какой тогда смысл быть Мечником Призывателем?

Именно из-за этих многочисленных ловушек Мечник Призыватель входит в десятку среди

«Самых Разочаровывающих Классов» на официальном форуме игры. И поэтому те, кто выбрали Мечника Призывателя часто являются новичками, что прокрутили описание класса. Другие были игроками слишком упрямым, чтобы менять классы. И конечно же последняя категория из-за Рода.

Знание что сильнейший игрок в игре, что победил в трех эпохах, одну за другой, использует этот печально известный класс, достаточно для того, чтобы многие пускали слюни от волнения.

Обычные игроки научились презирать сложную природу этого класса. Но Род был совершенно доволен, что бросил вызов неизвестности. Причина, по которой он выбрал его даже с предупреждающими знаками в интернете. Фактически, он столкнулся и стал жертвой многих ловушек класса. Однако не было ничего, чтобы отговорить его. Только преодолев эти препятствия, он мог быть довольным.

Потратив целых семь лет и обучив десятки духов до максимального уровня. Но сейчас они все ушли. Однако у него все еще был символ призыва на тыльной стороне правой руки. Просто, он не чувствовал присутствия никаких духов в нем. Если бы это была игра и это был его персонаж, это было бы нормально. Но теперь, с реальным телом, у него все еще была такая же метка призывателя.

Возможно…

Размышляя об этом, Род коснулся нагрудного кармана. Вскоре он почувствовал контур карточки на нагрудном кармане.

Вынув ее, он внимательно осмотрел ее. Она была сверкающе белого цвета. В середине был безупречный белый меч, окруженный сложными рунами. Наручник был парой сложенных крыльев. На карточке было четыре отметки на четырех уголках. На верхнем правом углу был белый полукруг. На верхнем левом небольшое «х». Снизу были две цифры «3». Перевернув на другую сторону появилась линия серебряного текста.

Вечный Святой Меч (10-ый): Звездный Поток, без атрибутов, может быть интегрирован.

-Пыль истории не может похоронить его ослепительную славу-

Он все еще здесь?

Глядя на карточку в своей руке Род на мгновение слегка удивился. Это было что-то, что использовалось исключительно Мечником Призывателем. Карточки призыва. Они были особенными. После того как он повел Гильдию Звездного Света на завоёвывайте первых двух эпох, игровая компания подарила ему этот редкий сувенир. В знак признания его статуса лучшего среди игроков эта карточка была сделана специально для него. Конечно похожие карточки давно циркулировали вокруг. Однако Род никогда не тратил деньги и не покупал эти декоративные карточки. Поскольку это был своего рода приз, он всегда носил ее с собой.

Изначально это был просто сувенир без какой-либо реальной цели. Но сейчас карточка кажется излучала слабый свет.

Должен ли я попробовать?

Мгновение поколебавшись он сжал карточку. После символ на его руке начал сиять и к его пальцам побежали синие линии. Когда они добрались до карточки, комнату осветило белоснежное сияние.

В это мгновение перед глазами Рода появилось системное уведомление.

«Завершение Вечной Колоды:1/10

Приобретён Святой Меч 10 ранга – Звездный Поток»

«Что за…»

Видя системные уведомления, Род тяжело вздохнул. Хотя до сих пор остается загадкой почему декоративная карточка обладает функцией карточки призыва, это не важно в данный момент. Скорее это все, что было у Род. Любое оружие с атрибутом +2 трудно найти ниже 15 уровня. Поскольку Звездный Поток +3, он должен позволить Мечнику Призывателю конкурировать с настоящим истинным мечником. Из-за «интегрируемых» характеристик, если найти правильный дух, свойства оружия также можно изменить. Хотя оружие не физическое и требует ману для своего поддержания, его сила слишком велика, чтобы ее игнорировать.

Но даже сейчас у Рода были проблемы с радостью. Поскольку эта ситуация была слишком странной.

Это игра? Или это реальность? Если это реальность, тогда, что мне делать?

«тук, тук.»

В этот момент раздался стук в дверь.

Подняв взгляд, Род увидел, как в комнату вошел мужчина средних лет. Одетый в легкую кожаную броню небрежно уложенными рыжими волосами.

«Здравствуй. Я глава Группы Наемников Луны и Звезд, Картер.»