

Если бы Род обладал лишь одним древом талантов, тогда это бы не было особой проблемой. Но он должен был решить между двумя уникальными древами талантов, так что, он был в сложном положении. Его древо Мастера Призывателя имело «Резонанс Душ ур 3» и «Интеграция ур 2». А в древе Духовного Посланника были «Духовная Броня ур 3» и «Следователь Тени ур 3».

Второй этап Мастера Призывателя учитывает три умения: «Песочные Часы Души», «Внутренние Врата» и «Принудительное Пробуждение».

«Песочные Часы Души» могут быть использованы для увеличения продолжительности призыва духов более чем на половину, в то время как «Внутренние Врата» могут слегка увеличить шансы призыва дополнительного духа, когда игрок призывает одного. «Принудительное Пробуждение» было любимым пассивным умением Рода. Оно давало игроку определенный шанс побеждённому духу восстановиться с 100% жизнью. Тем самым это сберегало кучу духовной энергии. С другой стороны, шансы едва поднимались до 5%. Такой низкий шанс можно понять, если бы не это, Род мог продолжать без остановки призывать самоуничтожающуюся собаку, что было бы слишком мощно.

Далее было четыре таланта на втором этапе Духовного Посланника. «Жертвенный Дух», «Путь Короля», «Бесконечные Чувства» и «Печать Наследия». Роду было трудно выбрать эти четыре навыка. Эффект «Жертвенного Духа» был в том, что дух жертвует собой и передает свою силу другой карте. К примеру, если Род пожертвует Черной Гончей и передаст ее силы Мечу Звездной Метки, тогда ее атака 7 и защита 3 суммируются с Сеилей и ее статистика мгновенно поднимется до 16 атаки и 9 защиты. Однако обратная сторона этого умения в том, что накладывается он всего раз и длительность не очень большая. Даже если это умение выкачать на максимум, продлится это всего 5 секунд.

«Путь Короля» и «Бесконечные Чувства» представляют особые характеристики Духовного Посланника. «Путь Короля» мог уменьшить число духовной энергии нужной для призыва духа до одной трети что касается «Бесконечных Чувств», это могло расширить духовную энергию Рода. После активации «Бесконечных чувств», духовная энергия Рода будет увеличиваться на 20% с каждым поднятием уровня. Хотя это увеличение не может сравниться с магом, но оно не считается слишком плохим так как он был мечником.

«Печать Наследия» использовалась для слияния духов. После активации этого умения, это сливало два духа в новую карту, новая карта унаследует умения обеих карт жертв. Максимум унаследовано будет три умения. В начале, наследование случайное, но как только навык достигает максимума, игроки способны выбирать оставшиеся два у меня.

«Песочные Часы Души» требуют 3 очка умений. «Внутренние врата» и «Принужденное Пробуждение» требуют 1 очко умения каждое. «Жертвенная Душа» и «Путь Короля» требуют 3 очка умений. И наконец «Бесконечные Чувства» и «Печать Наследия» требуют два очка умений. Это значит, что в общей нужно 15 очков умений для вторых стадий древ талантов. Сейчас у Рода было всего 9 очков умений и все эти умения были действительно для него очень

ценными.

Закрывшись в своем кабинете на всю ночь, Род принял решение.

Учитывая, что он не изучал никаких подходящих умений меча, он решил сосредоточить все очки умений на древах талантов. В конце концов он выжал максимум из «Души Песочных Часов», «Принудительного Пробуждения», «Путь Короля» и «Бесконечные Чувства».

Что касается решения Рода, без сомнений, они имели причины.

Вслед за роспуском Группы Наемников Нефритовых Слез, Род подтвердил, что замыслы Страны Света в Равнине Пафилд полностью разрушены. Особенно после смерти Мага в Черном Плаще, разрушенный путевой бизнес вновь ожил. Это были хорошие новости для Королевства Мунн, но плохие для Страны Света. Что касается Рода, пока это было чем-то, что могло доставить неприятности Стране Света, он был рад это сделать.

Это значит, что Роду не нужно тратить слишком много сил на сражения. Как только месяц отдыха, установленный ассоциацией, закончится, все группы наемников готовы к взрывному началу. Естественно Род не исключение. Его цель была проста, набрать наибольшее количество очков перед зимой и продвинуть Группу Наемников Звездного Света до статуса Гильдии.

Сейчас в Королевстве Мунн было четыре гильдии. Они все находились на своих территориях. Если Род успешно продвинет свою группу, тогда он сможет стать неофициальным лидером этой «зоны хаоса».

Род очень хорошо понимал текущую ситуацию Королевства Мунн. После «катаклизма» через пару лет, оппозиция склонная к парламенту была ослаблена, и партия короля сильно держала власть. Однако некоторая оппозиция не полностью была разрушена так как Лидия всегда терпеливо ждала возможности избавиться от бед. Когда Страна Света начала вновь вторгаться в Королевство Мунн, оппозиция также вспыхнула. Две из четырех гильдий в Королевстве Мунн были лакеями оппозиции.

Внешне гильдии поддерживали впечатление третьей стороны, но они на самом деле держали больше влияние в регионе. Хотя число членов в гильдиях не было слишком большим, различные страны действительно считали, что они являлись силой, с которой нужно считаться. Если расстановка воров и убийц гильдий считалось черными силами, архонты, стражи и армия считались белыми силами, а гильдии серыми.

Их влияние было высоко и много, когда они помогали людям, находящимся у власти делать темные вещи, которые те не могут повернуть, а также те вопросы, которые требуют кучи людей, но нельзя применить официальную армию, чтобы уменьшить подозрения. И что касается наград, эти люди отправляли деньги или давали им власть. Сейчас было четыре больших гильдии под Королевство Мунн, две из них принадлежали семье Фариан региона Касабланка и Городу Сапфир региона Кланно. Они обе поддерживали Группу Королевства. И

две других Ассоциация Торговцев Варшавы и Северная Лига Таджгара. Они обе были подкреплением оппозиции.

Конечно. Род поддерживал Группу Королевства. Он надеялся получить помощь Золотого Города, а также получить определенную степень независимости. Кроме того, это было также короткий путь к богатству. В конце концов игроки в игре знали, что как только ты создашь гильдию, если ты сможешь улучшить свои отношения с Группой Королевства, ты сможешь запустить миссию. Завершив эту миссию, вы сможете мгновенно стать главой территории.

Изначально таким способом Род получил территорию. После разрушения Королевства Мунн, он улучшил отношения Гильдии звёздного Света с Страной Знакона. В конце концов он получил права на «Зону Хаоса» и отправился получать свою собственную территорию. Эти территории в основном находились в зонах с низким населением. Хотя это была «его территория», она все еще полагалась на страну, которая имела права расширять территорию. Однако внутренний контроль, установка закона и набор армии все это решалось лишь лидером территории.

Это было не только в игре. На самом деле эти территории, которые составляли парламент Страны Света, были созданы одинаково. Раньше они были большой силой, что имела близкие отношения с парламентом Страны Света, и они перешли на различные территории чтобы расширить свою землю. Это был «Код Вильяр», кто дал им власть контролировать эти территории. Они были ленами парламента Страны Света на словах, но на самом деле они считались независимой страной.

Это укрепило намерения Рода продвинуть свою группу наемников как можно скорее и установить отношения с Золотым Городом, чтобы получить права на «Зону Хаоса». В момент, когда он получит свои права, он сможет быстро использовать свой опыт и способности чтобы расширить свою территорию и подготовить свои силы к напряженному бою.

Род без сомнений знал, что это будет не легко. Зона Хаоса опасная территорию, что не была под защитой Души Дракона. Погода была непредсказуемой, и опасные монстры населяли земли. Чтобы провести очистку земель от монстров, нужно немало сил. Обычным людям даже пытаться не стоит. Тренированная армия не сможет занять зону без тяжелых потерь.

И вот почему «Код Вильяр» позволял только организациям с высокой личной или семейной силой получать право на расширение. Если уровень силы не соответствует, тогда это будет самоубийство.

Конечно, обычная страна не отправит свою армию просто чтобы расширить земли. Это будет тратой ресурсов и это не гарантирует великие результаты. Так что они скорее выберут отправить эти семьи или гильдии. Если у них получится, тогда все отлично. Если у них не получится, эти люди не принадлежали им изначально. Более того, это приведет к тому что потенциальные соперники потеряют также силу. Так почему бы и нет?

Как только люди попадают в свою зону комфорта, они не желают больше так рисковать.

Различные страны под защитой Души Дракона Света не похожи на своих прошлых я. Они больше не заинтересованы в неизвестных территориях. Они только надеются получить выгоду используя других в своей работе.

Но что касается Рода, расширение было необходимым.

И он был очень уверен в том, что делать.

Род имел большой опыт в расширении территории. Он знал на какая территория богатая ресурсами, имела лучшее стратегическое положение и лучшей зоной для набора. Он также знал, как управиться с хаосом и пробудить спящую энергию Дракона Души.

И пока у него был шанс, Род сделает это.

Но если он не сможет продвинуть свою группу наемников до гильдии, как можно скорее, тогда все будет лишь хорошим сном.

Так что Род наконец решился. Он сосредоточился на выкачивании максимума умений, которые сосредоточены на игре против монстров, чтобы достичь лучших результатов за кратчайшие сроки, потому что он знал, что Ассоциация Наемников имела правило – как только группа наемников смогла набрать 150 очков или выше за полгода, Ассоциация Наемников может сделать исключение для продвижения до статуса гильдии даже перед зимой.

150 очков.

Это требовало от групп минимум 50 обычных миссий и 30 опасных миссий.

Для средней группы наемников, которая может выполнить лишь 2-3 задания в месяц, это действительно огромная сумма.

Но для игроков, которые относятся к миссиям, как к развлечению, это не слишком сложно.

Конечно, Род очень хорошо понимал ограничения, поскольку он был игроком. Он уже проводил прохождение заданий без остановок. Но это не значит, что остальные смогут удержать его темп. Так что, чтобы выжать максимум из своих людей Род использовал опыт владения гильдией в игре и быстро нашел достойное решение.