

Конечно же Келлер показал достаточно искренности.

Смотря на темный камень в руке, Род вздохнул. Кажется, что его подозрения были верными. Он предположил, что этот новый президент Ассоциации Торговцев не захочет расставаться с должностью. Фактически, когда он узнал, что семья Келлер и Нефритовые Слезы связаны, Род был очень озадачен. Он помнил, что в игре позже семья Келлер была очень важной силой в Городе Глубокого Камня и они были также верны группе Короля. Род также выполнил задание чтобы защитить караван семьи Келлер, который доставлял оружие из Страны Света в Королевство Мунн. Почему они бы внезапно поддерживали Страну Света? Семья Келлер в самом деле что-то планировала за спинами?

Теперь все наконец стало ясно и Род почувствовал облегчение. Это было не рук Келлера, так что он особо не беспокоился об этом. Конечно он все еще оставался бдительным и не доверял полноценно словам Келлера. Как говорится, все торговцы хитры, если они не будут хитрыми, тогда это не торговцы. Не может быть, чтобы торговец говорил правду. Но пока Келлер стоит на верной стороне, Род не против. В конце концов это не то, о чем ему нужно беспокоиться прямо сейчас.

Одним из требований было что он хотел магазин под именем семьи Келлер. Хотя семья Келлер занималась добычей, они также были связаны с другими индустриями. В этот раз Род попросил магазин семьи Келлер который ковал и продавал магическое оружие. Хотя Келлер не мог этого допустить, он все же согласился. В любом случае, добыча руды была главным бизнесом семьи Келлер и ковка оружия была просто побочной сферой. Он сам также хорошо понимал причину, по которой этот магазин мог ковать магическое оружие, это не из-за того, что у них были кузнецы, а из-за ковочного стола, который был передан давным-давно. Когда оружие куют на ковочном столе под лунным светом, оружие превращается в магическое оружие. Келлер ранее отправлял своих людей изучить ковочный стол, но расследование не привело к результату. Внешне в ковочном столе не было ничего необычного, но магическое оружие, которое ковалось на этом столе, создавалось с различными магическими эффектами. Более сильный магический эффект мог возникать, когда оружие ковалось в полнолуние. И когда оружие ковалось во время новолуния, оно не имело никаких эффектов. На самом деле, Кровавые Слезы Рода также были выкованы на нем. Ходил слух что они были выкованы умелым и могущественным кузнецом в древние времена под кровавой луной, которая появляется раз в пять сотен лет...

И это было тем что хотел Род.

Хотя потеря этого ковочного стояла расстроила Келлера, размышляя о будущем всей семьи, он мог лишь выполнить просьбу Рода. Конечно Род также не был намерен оставлять там стол. Когда он вернулся в оплот, он принес его с собой. Келлер никогда не передвигал ранее стол, потому что боялся повредить его, но для Рода это не было проблемой.

Кроме того, Род также имел другую просьбу. Он надеялся получить черный камень что принадлежал семье Келлер.

Услышав просьбу Рода, Келлер не колебался и согласился. По сравнению с магическими эффектами ковочного стола, черный камень семьи Келлер был тем что они случайно нашли в шахте. Из-за его странной формы они решили хранить его как сувенир. В нем не было ничего особенного, они использовали его для того чтобы напоминать наследникам семьи Келлер. Конечно, Келлер также из любопытства спросил, что Род планирует делать с камнем, но ответ Рода слегка удивил его. Род сказал, что он просто думал, что камень хорошо выглядит, так что хотел превратить его в статую.

Основываясь на своих инстинктах торговца, Келлер чувствовал, что Род врет. Однако он и не прятал заговора за своими действиями. Даже если Келлер придумает оправдание и откажет ему, Роду все равно кажется было бы безразлично. Вот почему Келлер больше не размышлял об этом и согласился на просьбу Рода.

Но Келлер не знал, что Род нацелился на этот камень с тех пор как посёкся с сокровищем семьи Келлер. Что касается ковочного стола, который содержал магический эффект? Это было лишь дополнение, потому что с первого раза как Род увидел камень, он узнал его. Это был не обычный камень, а предмет, который мог заставить игроков сходить с ума. Это было Сердце Духа!

Это словно дерево что могло сформироваться из нефти путем перегонки. Сердце Духа было сформировано из злого Ядра Души. Однако их применение было немного иным. Ядро Души использовалось чтобы пробудить призванного духа, в то время как Сердце Духа не можно использовать больше для пробуждения духа из-за враждебности, ожившая сила души внутри него застаивалась сотни тысяч лет. Но у него была иная особая способность, опираясь на застоялую злую силу внутри можно было увеличить силу. Другими словами, он увеличивал опыт игроков.

В Глубине ранее, Ядро Души низкоуровневого монстра было размером с кулак. Однако Сердце Духа, которое он нашел в доме Келлер было даже больше чем голова человека. Это говорит о том, что Сердце Духа определенно принадлежало злему духу высокого уровня, такому как Генерал Демонов или даже Архидемон. Один из величайших боев между демонами и людьми произошел в Городе Глубокого Камня, и многие демоны погибли от рук людей. Это редкость, увидеть Сердце Духа в таком невредимом состоянии. В игре Сердце Духа стоило тысячи золотых и такое огромное могло стоять примерно в десять раз больше.

Камень должен содержать кучу опыта.

Когда он завоевал Глубины, Род пробился до 19 уровня, но он не планировал повышать уровень пока не найдет этот камень.

Даже хотя между 19 и 20 уровнем кажется разница всего в один уровень, на самом деле это огромная прорва.

На Континенте Души Дракона уровни очень грубо разделены. Не важно какой специальности игрок, он также подчиняется схожим правилам. Уровни 1-10 были уровнем Ученика,

большинство игроков на этом уровне обычно новички. Уровень 10-20 был официальным вступлением во все классы. Как только игроки достигали 10 уровня, они вставали на путь Профессионала. Обычные наемники на всем континенте обычно на этом уровне. В группе наемников Рода, Шона, Лиз, Анна, старик Валкер и остальные наемники были в этом пределе. На Континенте это был средний уровень большинства людей под Светлым Драконом.

Уровень 20-40 считался большим достижением. Это так называемый «продвинутый» уровень для людей континента. Входя в эту фазу, мечник может использовать энергию меча что была похожа на сгущение души или даже высшего уровня магию что связана с их работой. Что касается НИПов континента, они определенно не обладают такими читерскими способностями как игроки в использовании очков умений.

В Звездном Свете, единственный человек достигший этого уровня это Марлен. Однако ее нехватка опыта мешает ей использовать хорошо ее полную силу. Это словно новичок, который потратил деньги на получение божественного снаряжения. Это не значит, что сила новичка также станет божественной. К счастью, после тренировки в Мираже, сейчас Марлен обладала умениями и опытом что соответствуют ее силам. По крайней мере Род не беспокоился о том разе в игре, когда он увидела Рыцаря - персонажа с высоким уроном в минуту - становящимся танком...

Большинство людей в этой фазе считаются элитой. Даже в малых местах они могут заполучить очень высокое положение в группе наемников. Обычно лидер и заместитель лидера группы наемников примерно этих уровней.

Уровень 40-60 принадлежит уровням Мастера, это также предел, который обычные человеческие расы не могут достичь. Серек принадлежит к этой категории, он был Мастером Меча 40 уровня. Конечно его уровень все еще считается низким. В удаленной зоне как Город Глубокого Камня он обладает несравненным престижем. Однако, в Золотом Городе уровень Серека не больше чем у Капитана Королевской Стражи. Во многих местах люди с этим уровнем считаются влиятельными. Большинство из них обладают властью и считаются старыми ветеранами. Определенно, с точки зрения человека, действительно очень немало людей достигли уровня Мастера, но число все еще ниже чем у смешанных рас таких как эльфы и ангелы, у которых есть долгая жизнь.

Уровень 60-80 был Легендарным уровнем. Это большая редкость чтобы кто-то достиг этого уровня на континенте. Большинство из них были основами великих сил и некоторые даже становились легендарными фигурами. Они вели тайную жизнь и их крайне трудно встретить.

Не нужно говорить, что помимо Великих 100 Уровневых Пяти Драконов Создателей, также было три Архангела, пять Повелителей Стихий, четыре Легендарных Генерала и шесть Дьяволов, которые смогли достичь 80 уровня. Даже Архидемон был лишь около 70 уровня, они просто не могли достичь более высокого уровня.

Для Рода, достичь 20 уровня это значит не только что он официально становится элитой, но это также представляет очень важное изменение. В игре, каждый раз как игрок достигает определенного уровня, он мог усилить свое мастерство меча, атрибуты или таланты. Если он

выберет усилить свое мастерство меча, тогда, когда он поднимет уровень его мастерство меча будет улучшено на +1 по умолчанию, тоже происходит когда он выбирает атрибуты или таланты.

В игре у игрока есть в общей сумме четыре возможности улучшить свой статус. Это не легкое дело, потому что каждый выбор влияет на рост игрока. Если он будет небрежен в своем решении, это негативно скажется на следующие бои.

Род не размышлял по этому поводу поскольку он уже сделал решение, но было еще кое-что в чем он колебался. Когда он станет Продвинутым Духовным Мечником он получит бесплатную награду: назначить карту и выбрать ее в качества Основной Карты Духовной Колоды Десяти Сильнейших.

Как Основная Карта, назначенный призванный дух сможет легко оставаться рядом с ним неограниченное время. Он также будет способен поглощать магию сам по себе чтобы поддерживать свое существование. Призыватель будет лишь кормить духа магическими припасами если тот тяжело ранен. Не только это, Основная Карта также сможет использовать свою магическую силу чтобы призвать карты с схожей стихией.

Прямо сейчас у Рода было всего два варианта: Селия или Гиллиан.

Они обе обладали своими сильными и слабыми сторонами. Селия была самой часто используемой картой и следовала за ним дольше всех. Если он выберет ее в качестве Основной Карты, тогда ему больше не нужно будет тратить свою силу души чтобы призвать ее.

Что касается Гиллиан, она была невероятно сильной, но частота ее призыва ограничена. Род не только ценил силу Гиллиан, но также ее опыт и интеллект. Это беспокоило его в данный момент, его группа наемников Звездного Света не имеет военного советника, который помог бы ему обдумать и решить проблемы. Беззаботный характер Анны не подходил для этой работы. И хотя Марлен понимала неплохо его проблемы, это не значит, что она согласится из-за своей «духовной чистоты», что сформировалась за годы бытия дворянкой. Что касается Лиз, это еще более невозможно. Если это ближний бой она возможно справится, но, если ситуация перейдет в личное противостояние, такое как клевета, браконьерство и заговоры, она не сможет справиться с этим.

Однако Гиллиан отличалась. После взаимодействия с ней на протяжении некоторого времени Род понял, что ему действительно нравится ее образ мышления. Как и он сам, она решала проблемы с точки зрения игрока и была способна приспособливаться к злым средствам. Если он сможет призвать ее, тогда несмотря что произойдет в будущем, он не должен будет делать что-то в тайне словно вор, подобно предыдущему инциденту с Френком. Все в порядке проделать это раз или два, но давление будет слишком большим если он будет постоянно полагаться на себя.

Это не значит, что нет других минусов ее призыва. Поскольку ее уровень действительно высок, за вызов духа выше его уровня будет штраф. Ранее Род понес огромные потери после ее

призыва. В этот раз он должен думать, как избежать схожих проблем. Ранее штраф лишь уменьшал очки опыта, но что если он станет слабее в других характеристиках? Это заставит его плакать.

Тогда что ему делать?

Глядя на круг призыва в своей руке, Род глубоко задумался...

<http://tl.rulate.ru/book/11994/635291>