

Это было действительно странно.

Тень мертвеца извивалась, прежде чем встать.

[Вы успешно призвали тень Каруны, Лунного Рыцаря.]

[Передача навыков.]

[Тень Каруны не смогла скопировать Лунный разрез.]

[Призыв Тени имеет очень низкий рейтинг.]

[Вы дополняете его своей высокой характеристикой мудрости.]

[Лунный разрез был понижен до Удар полной луны.]

[Тень Каруны успешно скопировала Парящий Лунный Свет.]

[Призыв Тени имеет очень низкий рейтинг.]

[Вы дополняете его своей высокой характеристикой мудрости.]

[Парящий лунный свет полностью передан.]

[Призыв Тени имеет очень низкий рейтинг.]

[Ваш призыв сохраняет только 20% своей первоначальной силы.]

Тень Каруны устала на свое первоначальное тело.

Несмотря на то, что Каруна и так был бледен, у тени было жалкое выражение лица, когда она смотрела на труп с изуродованной головой.

Тень Каруны теперь повернулась к Сеолу. Она опустилась на одно колено.

"Я весь твой."

Теплые слова Каруны озарили ночное небо.

Сеол стер из своих воспоминаний Каруну, который преследовал его, называя «Наглецом».

Каруна теперь был его верным подчиненным.

Зрители, увидев, как Сеол вызвал Каруну, с которым он сражался, были потрясены.

['А, я понял' пожертвовал 100 Безумия!]

[Новичок, запах которого я учуял, на самом деле был мной...]

- Он совсем не совершает милых ошибок, как нуб... Почему он не чувствует себя нубом...

- Так вот как выглядит идеальный просвет, черт возьми! Он первый, кто его прояснил, и лучший...

- Он ни разу не наступил не на ту плитку... Остальные наступили не на ту плитку, отплясали

степ и в итоге были обезглавлены...

- Что это? За Вызов тени нет штрафов?

- В путеводителе написано, что есть много штрафов за характеристики и способности. Я зря волновался, лол. Статистика тоже показывает, что это правда.

- Уф... Я думал, что это будет что-то сверхмощное, кеке.

Когда Сеол получил достижение, куча людей пришла посмотреть на него.

[<Я слышал, что это место больное> входит в комнату <Снеговика>.]

[<Я пришел сюда из-за слухов> входит в комнату <Снеговика>.]

[<Нашел тебя, дорогая> входит в комнату <Снеговика>.]

.....

- Я слышал, это место с крутыми призывами?

- Ты нашел! Я видел!

- Каруна? Почему он черный?

- Видимо, его украли. Пожалуйста, удалите свое сообщение.

- Я ненавижу НТР >:(

- На самом деле в этой отрасли это награда.

Сеол вошел в безопасную зону и проверил статус Каруны.

[[Каруна, Лунный Рыцарь]

Название: N/A

Ранг: Героический

Раса: Тень

Уровень: 1

ЛС: 240/240

МП: 140/140

Нераспределенная статистика: 0

Сила 22 Ловкость 20 Телосложение 24

Интеллект 15 Мудрость 14 Дух 18

Таланты: Достоинство 1, Охрана 1]

«Это довольно хорошо».

Честно говоря, это было гораздо лучше, чем просто «довольно хорошо», это было безумие.

Согласно воспоминаниям Сеола, призывы делятся на 10 классов.

Обычные монстры имели ранг Обычный, а боссы в основном имели ранг Редкий.

Большинство призывателей использовали призывы редкого ранга.

«Но Каруна — это Геройский ранг».

Почему?

Сеол знал, что Каруна имеет Героический ранг, но не знал, почему это так.

Каруна был довольно сильным боссом в начале игры и даже обладал рядом навыков.

Сеол подумал, что именно поэтому Каруна получил Героический ранг.

Выше Героического все еще были ранги, такие как Легендарный, Трансцендентный, Мистический и Чудо, но это было в гораздо более отдаленном будущем.

«Но с таким количеством я практически гарантировал себе выживание!»

Мечтой практически каждого призывателя было существо, более сильное, чем сам призыватель.

«Условия использования Теневого Призыва — один из самых редких типов призыва...»

Вам удалось призвать тени побежденных вами монстров.

И пока вы были в состоянии удовлетворить этим условиям, их можно было призвать.

Благодаря этому Сеол смог получить вызов, который обычно ему не полагался.

Но как может существовать класс, который был бы идеальным с самого начала?

В классе также было множество других проблем.

«Его легко вызвать, но с этим связано множество условий...»

Во-первых, способность призываемого существа основывалась на способности исходного монстра.

Таким образом, если вы оживите гоблина, вы получите тень гоблина, которая будет намного слабее, чем у обычного гоблина.

Эта слабость в конечном итоге будет устранена, как только уровень Теневого Призыва призывателя приблизится к уровню монстра, но...

«В этом сценарии это работает как благо, а не как проклятие».

Поскольку изначальная способность Каруны была невероятно мощной, тень Каруны, которая копировала Каруну, также была мощной.

«Призыв Теней» позволял вам вызывать могущественных призываемых существ, если вы были способны уничтожить их самостоятельно.

«К счастью, я не допустил ошибок».

Сеол даже мог посчитать удачей то, что его первым приключением стал «Лунный танец».

В других туториалах часто были короткие, простые битвы, с которыми Призыватель теней не смог бы справиться легко. Призыватель теней начинали только со способностью Призыв тени и Теневая рука, первая была бесполезна в бою, а вторая была слабее, чем навыки других классов-заклинателей.

«Я уверен, что награды тоже не были бы хорошими, а мои призывы были бы гораздо слабее».

В любом случае, не было смысла думать о том, чего даже не произошло.

В конце концов, Сеолу удалось получить сильное призываемое существо, и теперь он, наконец, стал полноценным призывателем.

Сеол подошел к светящемуся лунному сундуку в безопасной зоне.

Соль понял, что он улыбается.

И было очевидно, что он не мог вдруг разлюбить игру, которой увлекался на протяжении 17 лет.

В этот момент он наслаждался этим.

Он был человеком, с ума сходящим от Мира Вечности.

«...Какая разница, нравится мне это или нет».

Щелчок.

Глоoooooooo.

Из груди вырвался луч яркого света.

Фуууух!

[Вы открываете «лунный сундук» — лучшую из возможных наград.]

[Вы повысили уровень.]

[Вы повысили уровень.]

[Вы получили очки навыков.]

[Вы приобрели «Лунный меч».]

[Вы приобрели «Посох Полной Луны».]

[Вы приобрели «Лунное семя».]

[Вы приобрели 271 золотую монету.]

[Вы приобрели 13 средних красных зелий.]

[Вы приобрели 7 маленьких синих зелий.]

.....

Когда Сеол увидел, что его уровень повысился, он сразу же проверил свою статистику.

[[Снеговик]

Название: Тот, кто сбросил Луну

Раса: Человек

Уровень: 3

Мощность: 120/120

МП: 200/200

Нераспределенная статистика: 8

Сила 10 Ловкость 10 Телосложение 12

Интеллект 12 Мудрость 22 Дух 12

Таланты: Кулинария 1, Проницательность 1

Навыки: Призыв Тени 1, Рука Тени

Пространство тени: 400/850]

Он дважды повышал свой уровень.

В Мире Вечности каждое повышение уровня дает вам 4 нераспределенных характеристики и 4 фиксированных характеристики.

Фиксированные характеристики относились к характеристикам, специфичным для каждой работы, в то время как нераспределенные характеристики игрок мог выбирать по своему усмотрению.

«Призыватели Теней должны вкладывать все силы в Мудрость».

Сеол немедленно вложил все свои нераспределенные характеристики в мудрость.

У большинства призывателей призывы соответствуют их уровню.

Сеол проверил, чтобы убедиться, и убедился, что Каруна теперь тоже 3-го уровня.

Сеол равномерно распределил нераспределенную статистику Каруны.

Следующим шагом стала проверка наград.

Там также было несколько небольших материалов, но ни один из них не представлял особой важности.

«Как и ожидалось...»

Соль сосредоточился на трех самых важных предметах, которые он получил из лунного сундука.

[[Лунный Меч]

Качество: Редкое

Рекомендуемый уровень: 1-10

Урон: 37-42

Прочность: 35/35

Вес: 1,4 кг

Меч, который Каруна, Лунный Рыцарь, любил носить до того, как стал апостолом.

Базовый эффект: +5 Сила, +5 Телосложение

Бонусный эффект: когда вы совершаете атаку с использованием лунного света, дальность атаки и урон увеличиваются на 20%.]

«Это фиксированный дроп».

Этот предмет гарантированно выпадет после победы над Каруной.

Предметы имели различные качества, такие как плохой, обычный, особый, редкий, сокровище и даже более высокие ранги.

Редкий предмет стал огромным трофеем для обучающего приключения.

Сеол некоторое время смотрел на меч, прежде чем передать его Каруне.

[Каруна, Лунный Рыцарь, вооружается «Лунным Мечом».]

Была еще одна особенность Призывателя теней. Их призывы могли расти самостоятельно и даже надевать снаряжение.

Когда обычные призыватели становятся сильнее, их рост просачивается вниз по их призывам, делая их сильнее. Однако для призывателей теней их призывы росли сами по себе.

Это означало, что для увеличения их призыва требовалось гораздо больше инвестиций и усилий, но это того стоило.

[[Посох Полной Луны]

Качество: Редкое

Рекомендуемый уровень: 1-8

Урон: 22

Прочность: 32/32

Вес: 0,8 кг

Посох, который впитал энергию святой луны. Он довольно тяжелый.

Базовый эффект: +10 Мудрости

Бонусный эффект: все ваши характеристики увеличиваются на 5% ночью.]

- Ужас LMFAO Я немного почитал путеводитель, и там сказано, что Мудрость - самая бесполезная характеристика из 6.

- Он потратил впустую предмет. Было бы намного лучше, если бы он получил что-то другое, так как он мог бы продать хотя бы это кекеке

- Извините... можно я еще раз выберу?

- Эй, новички, смотрите внимательно. Похоже на сброс угла.

В отличие от ужасной реакции наблюдавших за ним людей, Соль счастливо улыбался, экипируя посох.

«Я получил наилучший возможный вариант в моей нынешней ситуации».

Предмет с бонусом к мудрости в Мире Вечности считался чем-то вроде белого слона.

Это произошло потому, что, хотя Мудрость увеличивала ваш максимальный запас маны и давала другие небольшие преимущества, ее было менее эффективно увеличивать, чем любую из пяти других характеристик.

«Но это только для других классов».

Призыватели.

Нет, для Призывателей Теней Мудрость была чрезвычайно важна даже больше, чем для обычных призывателей.

Не потому, что максимальный прирост МР, который давала Мудрость, был важен, а потому, что она усиливала большинство навыков Призывателя Теней.

Призыватели теней делятся на три типичных архетипа. Первый — универсальный тип, использующий как магию, так и призыв.

Но универсалом он называется только по названию, в обоих случаях он весьма посредственен.

Другой архетип — тип призывателя толпы. Они собирают кучу слабых теней, чтобы путешествовать группой.

Этот архетип сильнее других типов на ранней стадии игры, но по ее окончании он становится значительно слабее других типов.

Это потому, что как только началась середина игры, боссы-монстры были на другом уровне. Эти типы боссов-монстров могли игнорировать слабые атаки, как будто они были ничем.

Последний архетип — элитный.

Этот тип использовал несколько призывов высокого ранга. Поскольку каждый призыв имел огромный потенциал, если бы об этом типе хорошо заботились, то он стал бы самым сильным типом.

Недостатком было то, что было трудно найти хороших, высокоранговых призываемых существ.

Вот почему ранняя часть игры была практически адом.

Тип, которым пытался стать Сеол, был последним типом призвателя, элитным типом.

И Мудрость для этого типа была гораздо важнее, чем для любого другого типа.

Увеличение мудрости увеличивает лояльность призываемого существа, харизму, общую эффективность навыков, увеличивает способность монстров сохранять больше навыков при возрождении, увеличивает вероятность пробуждения призываемого существа и множество других вещей.

Наибольшую выгоду от этого, очевидно, получил элитный тип.

Чем выше был ранг призываемого, тем сложнее было поддерживать его лояльность, а если у призвателя была низкая харизма, то призываемый мог даже восстать против призвателя. Эти факты только подтверждали тот факт, что мудрость была намного, намного важнее для этого типа.

Вот почему Сеол был рад получить посох, который давал только бонус к Мудрости.

«Все получилось довольно хорошо».

[[Лунное семя]

Качество: Особое

Рекомендуемый уровень: 1-5

Вес: 0,1 кг

Бонусный эффект: Вы можете потреблять это разными способами. Эффекты этого неизвестны.]

- Что это такое?

- Э-э... он есть в списке выпадающих списков, но там не сказано, что он делает.

- Это подделка?

- Не ешь это! Нет, плохая собака!

«...Я никогда не думал, что это всплывет».

За последние 17 лет Сеол видел, как другие подбирали этот предмет, но сам он этого не делал.

«Лунное семя — предмет лотерейного билета в начале игры».

Первое, что нужно знать о нем, это то, что его употребление в пищу всегда полезно.

Еще больше пользы это принесло бы, если бы вам удалось получить от этого хорошую статистику или даже хороший навык.

И Соль знал, как извлечь максимальную пользу из этого предмета.

«Я сохраню это на потом... Это все новые предметы?»

И наконец, Сеол проверил свой новый титул.

[[Название: Тот, кто сбросил Луну]

Сопутствующее достижение: Moon Hunt (Приключение: Moonlit Dance)

Бонусный эффект: сила ваших лунных способностей увеличивается на 5%. Это также относится к вашим призывам.]

Сеол потер подбородок.

«То есть это применимо и к Каруне».

Для других это могло бы стать неприятным бонусом, но для Сеол это определенно стало благом.

«Пока все идет хорошо, пора переходить к следующему».

Фсссссс.

Закончив обследование, Сеол перешел к следующему приключению.

[Вы начинаете свое следующее приключение.]

[Ваше второе приключение начинается.]

[Приключение 2. Пять добрых братьев]

[Приключение 2. «Пять хороших братьев»

В Остроконечных горах на юге Пандеи, Мира Вечности, живет ужасное племя троллей.

Это ужасное племя троллей — Племя Рок Молар. Племя Рок Молар имеет особый способ выбора своего лидера и еще более особый способ поддержания своего племени.

В настоящее время их лидером является «Джамад-Тиран».

Пожалуйста, используйте любой возможный метод, чтобы ослабить племя каменных моляров.

Цель: убить как минимум одного лидера племени Рок-Молар.

В случае неудачи вы умрете.

Оставшееся время [20:47]

«Сейчас... около полудня?»

Если он завершит приключение к завтрашнему утру, то сможет отправиться в безопасную зону.

2 приключения, 1 отдых.

Если не было особых обстоятельств, большинство приключений в Мире Вечности проходили именно так, поэтому Сеол предположил, что здесь будет то же самое.

«Но в любом случае, 5 братьев, хм... это одно из самых сложных приключений».

Поскольку целей было 5, приходилось отслеживать множество переменных. Это было довольно сложное приключение.

['Breaking News' пожертвовал 100 Безумия.]

[Я пошел проверить путеводитель. Там было сказано, что Мудрость — ключевая характеристика для Призывателей Теней.]

- Возьми эту информацию с собой и возвращайся. Она мне не нужна.

- Значит, тот посох, что был раньше, был хорошей добычей, не так ли?

- Так что, эти идиоты, которые ничего не знают, зря издеваются?

- Я не смеялся над этим.

- Я не смеялся над этим.

- Я, конечно, знал, что это хорошая вещь, поэтому просто тихонько расслабился.

Фвиинииии

Приключение началось в середине гор Пойнт, когда солнце только взошло.

Гора была не такой уж высокой, но поскольку местность была суровой и на ней было много часовых, подъем на нее занял бы некоторое время.

«Странно видеть то, что ты видел на столах лично. Но... почему здесь никого нет?»

Соль был в замешательстве, когда узнал, в чем заключается его Приключение.

«Это странно. 5 Brothers должно быть приключением для вечеринок из-за своей сложности...»

Поскольку братьев было 5, для этого приключения также требовалось 5 человек. Когда Соль играл в это приключение во сне, он всегда делал это в группе из 5 человек.

«Подождите... осталось 20 часов 47 минут?»

Почему время представляет собой такое неудобное число?

В Лунном Танце на завершение приключения отводилось ровно 6 часов, но внезапно время изменилось и стало необычным.

«У меня не очень хорошее предчувствие по этому поводу...»

Сеол быстро манипулировал интерфейсом Приключения и узнал правду.

Это объясняло, почему оставшееся время было таким неловким и почему он не увидел никого из членов своей группы.

«...Черт возьми».

[- Член партии 1 «Ан Хе Ын» (Статус: Мертва)

- Член партии 2 «Эксперт по кулаку богомола» (Статус: Мертв)

- Член партии 3 «Придира» (Статус: Мертв)

- Член партии 4 «Верховный Хван Тэ-хо» (Статус: Мертв)]

- Ого? Они что, все умерли?

- Это безумие... Как он должен это прояснить?

- Этот аутсайдер умрёт из-за таких вот членов своей партии?

Пятипартийное приключение внезапно превратилось в одиночное приключение Сеола.

Члены его партии уже были трупами.

<http://tl.rulate.ru/book/121234/5073103>