

Когда Дохён открыл глаза, он увидел множество карт.

Десять тысяч карт, парящих в черном пространстве.

Вот он, знаменитый Пантеон.

Хотя игроки чаще называли его "гача-рулеткой".

Гордость God of Savior, источник радости и горя для миллионов игроков.

Настало время выбрать бога.

[Добро пожаловать в Пантеон.]

[Каждая карта содержит в себе божество.]

[Выберите бога, которому будете служить.]

— Ого... Сколько их тут.

Гача-рулетка была известна своей безжалостностью. Игроки тратили миллионы, чтобы получить нужного бога, и часто оставались ни с чем.

А кому-то везло с первой попытки.

Все зависело от денег и удачи.

Дохён, считавший себя невезучим, не собирался тратить много времени на выбор бога.

Не стоит жадничать.

Он и так получил кучу наград. Даже если ему попадетсa какой-нибудь мусор, шесть характеристик компенсируют это.

— ...А?

Так он думал...

...Пока не присмотрелся к картам.

— ...Почему она золотая?

И не только она.

Все карты светились разными цветами.

После обучения каждый игрок должен был выбрать бога.

Одного из десяти тысяч богов Пантеона.

Выбор бога был очень важен, поскольку он определял доступные классы.

Более того, в God of Savior все имело ранг, и боги — не исключение.

Малые боги, боги-герои, боги-легенды.

Малые боги — это те, кто стал богами благодаря рассказам и легендам. Боги-герои — это бывшие герои, вознесенные в Пантеон.

А боги-легенды — это те, кто создал целые мифы.

Например, Зевс или Один.

Чем выше ранг бога, тем лучше.

Конечно, все хотели стать апостолами богов-легенд, но это было не так просто.

— Ну да, без гачи никуда.

Нужно было вытянуть нужную карту.

Какова вероятность вытянуть карту бога-легенды из десяти тысяч?

Очень низкая. Чтобы получить бога-легенду, нужно было либо родиться в рубашке, либо потратить целое состояние.

[Ребята, я вытянул "Льва Севера". Что делать? Остановиться?]

-Лев Севера... Это же Густав? Чувак, это же бог-герой! Конечно, останавливайся!

-У меня еще 300 попыток... Но я вытянул его с 200-й попытки... Не знаю...

-200 попыток — и бог-герой?! Да ладно?!

-Чего думать? Густав — отличный бог. Даже если не повезет с классом, все равно будет круто.

-Я хотел быть танком... А у Густава только "Командир" и "Второй танк". Если бы это был ДД, я бы еще подумал, но второй танк... Это же несерьезно...

-Второй танк сложнее в управлении, чем обычный танк, но с хорошими навыками можно и мейн-танком стать.

-Тогда вытяни "Бога честного топора"! Ха-ха-ха!

-Бог честного топора? У него же только один класс — "Дровосек".

-Бог-герой с 200-й попытки — это же круто! Чего еще хотеть?

-Думаешь, если потратишь еще 300 попыток, тебе выпадет что-то лучше?

-Очнись! Кто-то тратит тысячи попыток и ничего не получает. Не надейся, что тебе будет везти вечно.

-Точно... Я что-то замечтался. Спасибо, ребята.

Бог-герой считался отличным вариантом. Многие даже меняли свой выбор, если им выпадал бог-герой.

Это было неудивительно. Боги-легенды были настолько редкими, что казались недостижимыми.

Они были как из другого мира. А с богом-героем можно было чувствовать себя уверенно.

[Все хвастаются своими богами, а мне даже бог-герой не в радость.]

-Не надо тут выпендриваться.

-Хватит троллить.

-Выпендриваюсь? А какие у тебя характеристики? Хочешь попробовать "Тройной меч"?

-Бога-героя я хотя бы сам вытянул, а вот с характеристиками мне не повезло.

-Иногда вижу ребят, которые ноют из-за малого бога, а у них самих шикарные характеристики. Например, "Врожденный маг". Это же нечестно!

-...

-Чувак... Какие же у тебя руки, если тебе выпал "Тройной меч"?...

Гача-рулетка была вторым шансом для тех, кому не повезло с характеристиками.

Если и с богом не повезет, то все совсем плохо. Поэтому они так серьезно относились к выбору бога.

Часто бывало так, что у игроков с хорошими характеристиками были слабые боги, и наоборот.

Но бывали и исключения.

Игроки с хорошими характеристиками и богами-легендами. Настоящие счастливики.

[Уничтожитель — это просто читер!]

[У него и бог-легенда, и лучшие характеристики.]

[И скилл божественный, и денег куча, и красивый, и популярный... Черт, ну почему жизнь так несправедлива?]

[Это же "золотой ребенок". Он настолько крут, что я даже не завидую. Он как будто из другого мира.]

Уничтожитель и другие лидеры топ-гильдий были именно такими.

Они жили в своем мире.

Поэтому Дохён ни на что особо не рассчитывал.

Мне всегда не везло.

Даже в Демрок он так и не получил ни одного легендарного навыка.

Чтобы получить хорошего бога, нужно было потратить целое состояние, а у него было всего миллион вон.

Он был бы рад любому богу, который дал бы ему доступ к классам с мечами.

— Ничего себе...

— Что происходит?

Его планы резко изменились.

Целое состояние? Невероятная удача?

Ничего этого не понадобилось.

— ...Я вижу их ранги.

Карты светились разными цветами, указывая на ранг бога.

— Коричневый, серебряный, золотой.

Это были цвета малых богов, богов-героев и богов-легенд.

Обычно цвет был виден на лицевой стороне карты, но сейчас он был виден с обратной стороны.

Это был не баг и не ошибка.

[Око истины активировано.]

Сообщение над головой Дохёна все объясняло.

Уникальная характеристика, полученная за прохождение обучения.

Видеть скрытое...

Он не понимал, что это значит, но теперь все стало ясно.

Это же читерство!

Это было невероятно.

Характеристика вмешивалась в работу системы.

Теперь он мог выбирать богов со 100% гарантией.

И только он.

Тук. Тук. Тук.

Его сердце колотилось как бешеное.

Он был в восторге.

Гарантированный выигрыш в гаче? Что может быть лучше для вечного неудачника?

-Почему тебе так не везет? Мне даже тебя жалко.

-Интересно, как бы ты играл, если бы тебе везло...

-Ты же и так на первом месте. Куда уж выше?

-Не в этом смысле, дурак.

Его друзья часто говорили ему такое.

Тогда он просто отшучивался, но в душе ему было обидно.

Конечно, ему не нравилось, что ему так не везет. Он утешал себя тем, что все-таки достиг первого места, но в глубине души он страдал.

А теперь...

...Все изменилось.

Он начал играть на полтора года позже других?

Да, это большой минус. Обычно в таких случаях о топ-рейтинге можно даже не мечтать. Поэтому Дохён и не ставил себе такой цели.

Конечно, ему хотелось быть лучшим, но он понимал, что уже слишком поздно.

А если использовать "Око истины"?

Если невезучему Кайзеру наконец-то повезет?

...Может быть, он все-таки сможет пробиться в топ?

Спокойно.

Дохён сделал глубокий вдох, пытаясь успокоиться.

Не стоит торопиться. Сначала нужно выбрать бога.

Всего 20 золотых карт из десяти тысяч...

Вот почему боги-легенды такие редкие.

Серебряных карт было гораздо больше, штук 500-700.

Но сейчас это не имело значения.

Только золотые.

Дохён с замиранием сердца вытянул золотую карту.

Раздался мелодичный звон, и карта засияла ярким золотым светом. Дохён замер.

[Вы вытянули бога-легенду "Однорукий бог меча Тир".]

[Выбрать этого бога?]

— Тир...!

Несмотря на неказистое имя, это был бог меча и войны из скандинавской мифологии, также известный как бог честного боя.

Он был верховным богом до Одина, но потерял руку и свой статус.

В некоторых регионах его все еще считали верховным богом, но потеря руки сильно ударила по его репутации.

Но потом...

...Все изменилось.

У Тира была уникальная способность — "Поединок".

Она увеличивала урон в поединках. Но самое главное — это вторая способность.

Воскрешение ценой одной руки.

Эта способность полностью соответствовала его прозвищу — "Однорукий бог меча".

На поздних стадиях игры, когда смерть персонажа имела серьезные последствия, а воскрешение было большой редкостью, эта способность была бесценна.

Пусть у нее и было большое время восстановления, но это был фактически второй шанс.

С двумя жизнями можно было играть гораздо агрессивнее.

Выбираю его.

У него был еще миллион вон, и он мог бы сделать еще десять попыток, но он не видел в этом смысла.

Есть ли боги лучше Тира?

Наверное, есть. Но вряд ли они выпадут ему в ближайшие десять попыток.

А Тир был именно тем, кого он хотел. Богом меча высшего ранга.

Дохён выбрал карту.

Появилось сообщение.

[Вы выбрали бога-легенду "Однорукий бог меча Тир".]

[Сосуд апостола не создан.]

[Вы не можете стать апостолом Тира.]

[Выберите другую карту.]

[Тир в недоумении.]

— ...?

Что это значит?

<http://tl.rulate.ru/book/123401/5282698>