

Манова 31 - Давайте вызовем легендарного духа

(+) Храм Коралла, горный хребет Арго

«Это место выглядит точно также как и в игре.»

Казане посмотрела на окрестности и пришла к выводу, что все это весьма «похоже» на руины Сигнара.

Единственное, что отличалось это наличие у входа остатков лагеря.

(Возможно, они пришли сюда дабы пройти испытание)

Но похоже это оказалось бесполезно. Поскольку это место является эксклюзивной игровой локацией.

Продолжая осматриваться вокруг, Казане подошла к закрытым передним воротам, над которыми висела каменная маска.

«Это место для желающих испытать себя.»

Сказала каменная маска.

"Это место для тех, кто желает освободиться от своей кармы или восстановить её. Но, скажи ты достойна войти сюда или нет?"

Услышав слова маски, Казане почувствовала ностальгию, ведь они абсолютно не изменились.

"Имя игрока, Юйхама Казане. Я пришла сюда, дабы пройти испытание!"

Сказала Казане каменной маске.

"Очень хорошо. Ты, достойна и можешь пройти."

Каменная маска ответила, и ворота открылись.

«Хорошо, но прежде чем идти за кольцом, давайте для начала захватим еще несколько предметов.»

Как только Казане зашла в ворота перед ее глазами появился хорошо освещенный путь. Однако девушка проигнорировала его и свернула в другую сторону.

Пройдя мимо стены у самого входа, она немного спустилась со скалы и подошла к другому входу в храм.

«Похоже здесь действительно ничего не изменилось.»

Пройде еще немного, девушка наконец отошла от опасной скалы и встала у великолепно сделанных ворот. "Прекрасно! Они действительно все еще здесь! Хм, интересно, а они точно не закрыты?"

Впрочем, Казане зря переживала, ведь дверь свободно открылась. За ней оказался алтарь, освещенный висящими на потолке кристаллами и горящими в ряд факелами. На самом алтаре лежал большой красный кристалл.

"Угу. Как и ожидалось, он здесь."

Это был один из восьми высших артефактов, Багряный ковчег, что давал +300 к магической энергии, но не увеличивал скорость восстановления маны. И таким образом, игроку с сотней очков магической энергии требовалось как минимум два дня, дабы полностью восстановиться. Однако так как этот предмет действительно был крайне удобен в использовании, Многие игроки старались его заполучить.

(Прим: При обычных обстоятельствах игрокам требовалось пол дня, дабы восстановить 100 очков магической энергии. А это значит $100+300=400$, то есть два дня на полное восстановление)

В храме Коралла можно было раздобыть не только кольцо для вызова легендарного духа, но и один из великих артефактов. Нет, на самом деле в храме можно было найти целых 8 великих артефактов, вот только существовало ограничение. Как только игрок открывал дверь в комнату где лежал артефакт, добыть остальные он уже не мог, поскольку двери за которыми они лежали нельзя было ни сломать, ни открыть.

Естественно, из этих восьми артефактов, Казане, без колебаний, выбрала Багряный ковчег, ведь принимая во внимание, что она шла по пути мага, только он мог значительно увеличивать запас магической энергии.

(Умереть, потому что у тебя кончилась магическая энергия, очень и очень обидно)

Зелье маны, которое она получила от Мастера стоило довольно дорого, поэтому в ближайшее время она не сможет его получить. Так, помимо этого оставалось только два способа восстанавливать магическую энергию. Первый - выкачивать ее из поверженных врагов и, второй - ждать пока она восстановится природным путем.

«Хорошо, но для начала попробуем открыть и другие двери.»

Казане не смогла открыть только две двери. Что же касается остальных пяти, то и здесь ее ждала неудача, так как комнаты в которых лежали артефакты оказались пусты.

"Но как это может быть?"

Проверив последнюю дверь, Казане наклонила голову.

(Возможно, здесь уже побывали другие игроки? Ну, так как я и Юмика здесь, то в этом нет ничего странного)

Правда через некоторое время, ей все же удалось отыскать еще один из восьми великих артефактов.

"Безграничный ключ, хах."

Она обнаружила, что именно его держал скелет мертвого человека, лежащий перед входом к месту проведения испытания.

«Уровень 9. Йохан Симпсон.»

Так как у него тоже была карточка гильдии, Казане смогла немного разузнать, кем же был этот человек. Но поскольку это карточка гильдии, есть вероятность, что это просто псевдоним. Однако, если это его настоящее имя, он явно не японец.

«Впрочем, в эту игру играли по всему миру, так что нет ничего странного в том, что сюда могло затянуть кого-то из иностранцев.»

Значит, то, что она встретила здесь свою подругу Юмику, это настоящее чудом. Впрочем, теперь Казане могла с уверенностью сказать, что в этом мире есть и другие игроки. Но это еще не все. Лежащие перед ней кости натолкнули девушку на еще одну мысль.

(Итак, если вы умрете, остается труп. А это означает, что здесь нет никаких загрузок или чекпоинтов)

Так что именно сейчас ее гипотеза и желание, что ... «так как это игра, даже если я умру, то воскресну где-нибудь» была разбита вдребезги.

"Что ж, я явно не ожидала чего-то подобного. Но если я спрошу Пран, то возможно, действительно что нибудь узнаю об этом Йохане."

Поскольку Йохан уже стал скелетом, значит его труп лежит здесь довольно давно. Но Казане все же не могла сказать, когда именно умер этот игрок. Да и карточка гильдии не

давала подобной информации. Поэтому Казане положила ее в инвентарь и посмотрела на вход.

«Ну тогда, вперед.»

Подождав несколько мгновений, Казане все же открыла дверь и вошла в комнату.

«Как и ожидалось, все точно также.»

Это была необычно широкая комната. Она являла собой арену со зрителями, стоящими вокруг.

Разумеется, теперь здесь уже не было зрителей, но по середине арены лежало кольцо.

Казане молча подошла и подняла его.

«Ну, хорошо, пожалуй начнем. Я.»

И она указала на себя.

В одно мгновение.

Сектора зрителей заполнились людьми. Или, точнее, чем-то полу прозрачным, отдаленно напоминающим людей.

А затем дверь перед Казане открылась, и из нее вышел человек.

Он был довольно высокий и крепкий, а его серебряные волосы красиво развивались на ветру.

«Хм, похоже этот настоящий.»

Прошептала Казане, продолжая наблюдать за человеком, что стоял напротив нее.

На крепкое тело был одет серебряный доспех и красная мантия, такая же как у монархов. А вот с боку, на его талии, висел синий кристалл, очень похожий на Багряный ковчег.

(Он мой...)

Казане испытывала восторг и страх, глядя на эту фигуру. Давление, которое она даже не замечала, глядя на экран компьютера, сейчас возбуждало ее сердце, словно буря.

Однако, игнорируя чувства Казане, этот человек поднял свою левую руку.

На которую оказался надет большой щит с зеркальной поверхностью, опутанный различными магическими цепями.

(Небесный Зеркальный Большой Щит «Зегай» ...)

В прошлом именно этот щит, не раз спасал Казане в различных опасных ситуациях.

Затем из внутреннего хранилища щита этот человек вытащил большой меч, изготовленный так, словно он создан из многочисленных крыльев, «Рирн»,

Вшух, и образовался порыв ветра.

Однако, он исходил из-за спины Казане.

За ней оказался незнакомый человек.

Впрочем, этот человек выглядел точно также как и тот, что стоял перед ней.

* * *

Имя: Зирг

Профессия: Святой дух проводник

Уровень: 300

Снаряжение: Великий меч крыла «Рирн», Небесный зеркальный щит «Зегай», Божественный полный серебряный доспех «Серафим», Диадема Мудрости, Божественная мантия Императора, Лазурный Небесный ковчег

* * *

Другими словами именно так выглядел ее персонаж во время первого прохождения игры.

«Добро пожаловать, достойный.»

Раздался голос прямо с небес.

«Переступив карму мира, здесь я продемонстрирую твою другую самую сильную часть.»

Вскоре, каменная маска, что раньше висела у входа медленно опустилась с потолка и зависла в воздухе.

"Это ты. Но и в тоже время уже не ты."

«Хватит ли у тебя решимости бросить вызов самому себе ???»

"ДА!!!"

«Тогда это место станет полем битвы. Ключ к победе над собой - внутри себя. Сможешь ли ты одолеть самого себя или проиграешь в неравной битве с самим собой зависит только от тебя.»

После чего человек поймал парящую в воздухе маску и надел ее.

«Все зависит только от тебя!»

Казане подготовилась. Ведь теперь Зирг стоящий позади нее, оказался лицом к лицу с другим Зиргом в каменной маске.

----- Необходимые
требование которые следует выполнить дабы получить кольцо для вызова легендарного духа.

Текущий персонаж игрока должен победить предыдущего персонажа игрока, при поддержке предыдущего персонажа игрока. С точки зрения боевой мощи можно сказать это бой 2 против 1.

Однако это применимо только в том случае, если «текущий игрок» все еще жив.

=====

Имя: Юйхима Казане

Профессия: Магическая мечница

Титул: Убийца огров

Экипировка: Жезл [[Белое пламя]], двуручный меч [[Черный клык]], кожаная куртка, шуба (с

капюшоном), металлическая рукавица, обычная одежда, кожаные штаны, кожаная обувь, Сумка

Уровень: 19

Жизненная энергия: 64

Магическая энергия: 107+300

Сила: 25

Ловкость: 18

Выносливость: 14

Мудрость: 27

Скорость: 19

Заклинания: [[Полет]] [[Огонь]] [[Лечение]]

Навыки: [[Язык Гоблинов]] [[Ночное видение]] [[Сокрушительный удар]] [[Собачий нюх]]
[[Конструктор големов]] [[Заряд]] [[Магия Огня: Вторая глава]] [[Магия Исцеления: Вторая
глава]] [[Воздушный прыжок]] [[Смертельная нога]] [[Голос страха]] [[Невидимость]]

=====

Юмика: Кстати говоря, а для чего нужен Артефакт "Безграничный ключ"?

Казане: Если подумать, это один из предметов отмены. Он может открывать блокировку, отменять печать и рассеивать ненормальный статус.

Юмика: похожн, это действительно весьма полезный предмет

Казане: на самом деле, если бы я была одержима злым духом, то отказавшись от Багряного ковчега, выбрала бы именно его, чтобы излечить себя.