За чтением и поисками информации я провел несколько часов. Мне хотелось понять, что и как работает в этой чертовой Системе, чтоб не упустить чего-то важного и не кусать потом локти. Но если честно понял я не многое, то что уровни мне приходят за прокаченные характеристики было понятно. Но вот то что надо набрать пять уровней характеристик чтоб получить новый уровень я высчитал уже из своих характеристик.

Про лутбоксы было чуть понятней, всего их было четыре типа: медные, серебряные, золотые и алмазные. Медный, самый простой в нем с большой долей вероятности выпадать самые простые предметы экипировки и расходники, с вероятностью где-то процентов в пять могло выпасть что-то средненькое, что обычно бывает в серебряных, с вероятность в один процент что-то из золотого и с вероятностью мене одной сотой процента что-то очень редкое и могущественное, типа артефакта которые попадаются в алмазных лутбоксах. Для остальных видов все точно также с поправкой на их тип. То есть в золотом лубоксе с вероятностью в девяносто пять процентов выпадет что-то редкое и хорошее как те же карточки призывов, с вероятностью в пять процентов что-то из алмазного, в один процент что-то из серебряного и в сотую процента какой-то хлам. То есть теоретически из алмазного лутбокса может выпасть хлам, но это мало реально.

У меня в инвентаре лежало три медных и один золотой в котором стопроцентно будет призыв, это награда за получение пятого уровня, а вот дальше надо будет постараться из заработать. Их будут давать за выполнение каких-то особых заданий и за получение некоторых уровней. Если верить Системе, то за каждый десятый я буду стопроцентно получать новый призыв. И остается надеется, что он будет полезным, так как я ни где не нашел упоминания что это будет именно боевой персонаж или хотя бы персонаж поддержки. Вполне может быть какой ни будь известный персонаж самой мирной профессии, из аниме я могу таких назвать много, да и из игр хватает. Вот выпадет мне, например, какая ни будь Тихиро Огино из Унесенных призраками, ведь это тоже известный женский персонаж, и что делать с обычной десятилетней девочкой?

В общем я сидел и смотрел в огонь. Перебирая в уме что и как лучше качать и куда сейчас бежать, назад в деревню или таки на второй уровень подземелья. А ведь впереди еще как минимум неделя в этом мире, а потом целый день отдыха в родном мире, наверно. И лутбоксы я пока не трогал, даже обычные, не говоря уже о золотом.

В конечном итоге я решил, что будет лучше если в открытый мир я попаду более подготовленным, а значит надо использовать имеющуюся у меня неделю по полной программе. Для начала я открыл имеющиеся у меня медные лутбоксы. И они меня очень даже порадовали, из одного, кроме двух зелий я получил кожаный шлем, во втором был набор из трех пузырьков с восстанавливающими зельями, а третий преподнес мне неожиданный сюрприз в нем находилась книга заклинаний. Активация книги дала мне новый навык:

«Открыт навык-заклинание «Светлячок» - заклинание подвешивает над вашей головой небольшую яркую искру освещающую все в радиусе пяти - семи метров.»

Заклинание было полезным, у меня освобождались руки и соответственно я мог использовать щит и бонусы сета. Сразу же достав щит из инвентаря, я попробовал скастовать заклинание. В тот же момент над моей головой загорелся довольно яркий шарик, который давал достаточно много света, ближайшие пару метров от меня были освещены не хуже, чем если бы на них падал нормальный солнечный свет. Дальше свет начинал тускнеть, но еще пару метров все было довольно хорошо видно.

Я решил, что стоит проверить как долго будет держаться заклинание и оставив его висеть снова углубился в изучение Системы. Изучая раздел Справки, посвященный интерфейсу, а как оказалось и он у Системы есть, я нашел много интересного и сразу же вывел себе несколько иконок в том числе сделал индикацию длительность действия заклинания. Светлячок должен действовать в течении часа, после чего потребуется скастовать его повторно. Еще немного покопавшись в настройках, я сделал так чтоб иконка активного заклинания моргала каждые десять минут, в последнюю минуту каждые десять секунд, а последние десять секунд – каждую секунду.

Все это очень быстро превращалось в обычную компьютерную игру, если бы еще не болевые ощущения. Блин, эта ложка дегтя превращала всю бочку меда в дерьмо. Боли я боялся с детства, поэтому почти никогда не дрался, и вот теперь мне приходилось ее терпеть. И это меня просто невероятно удручало, приходилось прилагать очень серьезные усилия, чтоб идти вперед. Невероятно сильно хотелось все бросить досидеть оставшиеся дни в деревне, а потом проснуться.

И все было бы хорошо если бы ни одно «НО»! Я ведь все равно опять лягу спать и опять попаду сюда, и вряд ли местные жители будут кормить меня и поить, как говорится, «за красивые глазки». Даже если у них будет для меня работа не уверен, что они захотят принимать такого как я в качестве обычного работяги. Ну пару раз использовать мой труд они возможно еще согласятся, но потом все равно пойдут задания типа «убей десять волков», а волки это вам не слизни, они блин сожрать могут.

В общем хочешь - ни хочешь надо качаться, и призыв будет очень неплохим подспорьем, возможно даже сможет принять на себя основной удар. Наконец решившись я открыл золотой лутбокс. Содержал он несколько предметов в числе которых была отличная кожаная броня. Не нагрудник как у меня, а полноценная броня закрывающая и грудь, и спину, с небольшими наплечниками и небольшой юбкой из кожаных полос, как у римских легионеров.

Выглядело все это очень круто, я даже не стал сразу открывать золотую карточку призыва, лежащую рядом. Сначала достал броню из инвентаря, она была тяжелей той что я носил, но это и не удивительно. Сняв с себя свой нагрудник, я начал осторожно одевать новую броню. Это оказалось не так и сложно, ремешки на боку помогли отрегулировать ее так чтоб она не мешала мне при движении, или когда надо было наклонится. Хотя спина сейчас была довольно жестко зафиксирована, это оказалось удобно. Когда нормально все отрегулировал. Я смог без проблем наклонится за брошенным на пол нагрудником и убрать его в инвентарь.

На голову я одел шлем и порадовался что он прикрывает щеки, наподобие римских или греческих шлемов. Конечно кожа это вам не стальная пластина, но все же лучше, чем получать удар в открытое лицо.

И вот теперь мое внимание привлекла золотая карточка призыва. Как я знал из Справки, карточки также бывают разных рангов, от серебряного до алмазного, и персонажи в них могут быть очень даже разные. Алмазные были карточки очень могущественных персонажей, типа архимагов или легендарных воинов. Золото же было тоже неплохо, как гласила Справка — это персонажи с огромным потенциалом развития. То есть если алмазные, это сразу мощь и возможности «из коробки», то Золотые еще нужно прокачать. Ну а серебряные как я понял в начале относительно слабы, но постепенно становятся сильнее, пусть и не до уровня алмазных, но до приличного уровня. Медных карт призыва не существует, есть только предметы и расходники «медного уровня».

Моя золотая карточка давала надежду, что я получу сильного персонажа, который поможет мне прокачиваться, оставаясь в относительно безопасности. Сейчас я решал дилемму активировать карту сразу или сначала посмотреть, что там на втором уровне подземелья. Логика подсказывала, что мобы на втором уровне должны быть более сильные чем на первом и помощь была бы совсем не лишней. С другой я стороны я боялся активировать карточку, ведь там точно будет девушка, а я как-то стеснялся принимать помощь от девушек. Я вообще как-то не очень умею с ними общаться даже на самые обычные темы, не затрагивая чего-то более личного.

Долго разглядывая перевернутую рубашкой ко мне карточку, я решался активировать ее и увидеть выпавшего персонажа. Со стороны рубашки на карточку был нанесен золотой узор, плавно изгибающиеся линии разной толщины, сплетающиеся в завораживающий узор, от которого было сложно оторвать взгляд. Я несколько минут рассматривал карточку, следую по узору то за одной то за другой линией. Наконец я собрался с духом и перевернул карту к себе лицом.

«Активировать Карту призыв? Да/Нет»

Я рассматривал изображение на карте, откуда на меня смотрели большие зеленые глаза очень красивой блондинки. Подпись на карточке только подтвердила мою догадку, хотя изображение и отличалось от того что было в аниме. Мои догадки больше были из-за одежды, не часто увидишь девушку в монашеской робе с платком на голове, из-под которого выбиваются длинные пшеничного цвета волосы.

Тут девушка выглядела более реально чем на экране, хотя и сохраняла многие черты из аниме. На карточке было видно только чуть бледное лицо, тонкую шею на которой висел серебряный крестик и плечи, на которых лежал широкий воротник.

Ну что же Целитель тем более такой тоже будет очень полезен. Жаль конечно, что ее не пошлешь вперед пробивать проход в ордах монстров, но хотя бы можно не бояться истечь кровью, не получив медицинской помощи. Впрочем, прикрываться девушкой, я мысленно отругал себя за малодушие, понимая, что никогда не смогу так сделать. Каким бы слабаком по жизни я ни был, но от одной мысли, посылать сражаться вместо себя девушку было противно. А эта Целительница, пожалуй, и с того света вытащит если что, хотя о чем это я, я же не могу умереть окончательно. Может она умеет снимать боль от ран, это было бы здорово, было бы не так страшно идти на противника.

Наконец я дал согласие на активацию призыва. Карточка ярко засветилась и исчезла из моих рук.

«Поздравляю вы активировали свой первый призыв. Для призыва персонаже используется ключ фраза: «Призвать (полное имя персонажа)», для отзыва персонажа используется ключ-фраза «Отозвать (полное имя персонажа)»»

Я осмотрел пещеру в которой горел костер, после чего собрался духом и произнес ключ-фразу:

- Призвать…

http://erolate.com/book/3430/82189