

С тех пор, как Данте покинул Алазель, он выбросил как минимум три разных пары оружия. Он не сильно переживал на этот счёт, ведь ранее он не подозревал, что существует предел создаваемых одновременно клинков, в следствии чего их нужно обязательно разрушать. Теперь же если он их не найдёт и не уничтожит, они навсегда ограничат его возможности.

Несколько раз глубоко вздохнув в попытке успокоиться, юноша закрыл глаза и попытался разрушить их дистанционно. Он до сих пор не был уверен насчёт дистанции, на которой это удастся сделать.

Обычно для того, чтобы разрушить меч, ему нужно почувствовать связь между собой и оружием, после чего разорвать её. Это несложно сделать, ведь после обретения Классификации Блейдера он всегда чувствовал близкую связь между собой и оружием, особенно между тем, которое он создал собственноручно.

Данте попытался понять, как ему почувствовать мечи с помощью разбросанного на земле оружия. Никакие мысли не помогали ему почувствовать связь.

В конечном итоге он попробовал приём, который ему подсказала Мия. Распределив Ману по сознанию, он выпустил её наружу, дабы увеличить осознанность. В таком состоянии он сфокусировался на связи между собой и своим оружием. На это у парня ушло несколько драгоценных минут. В конечном итоге ему удалось прочувствовать связь сильнее. Казалось, будто разбросанные на полу мечи были присоединены к нему какими-то невидимыми нитями.

Он почти разорвал все нити, чтобы уничтожить оружие, но решил повременить с этим. Он хотел, чтобы у него остались те мечи, которые оставил вне этой комнаты. Он прекратил концентрироваться и разрушил все мечи, находящиеся вокруг него, после чего снова напряг сознание.

Когда наконец у него получилось войти в состояние фокуса и почувствовать три "нити", соединяющие его и созданные им оружия, он облегчённо вздохнул. Без промедления он разорвал связь, тем самым разрушив клинки.

Данте посмотрел на таймер, висящий на стене. У него осталось полтора часа.

Решив, что сделал всё возможное с умением Воплотить Клинок, юноша открыл меню скиллов, чтобы проверить пассивку Танцор с Клинками.

Танцор с Клинками (Пассивная способность):

Увеличение Ловкости на 12%

Увеличение Проворности на 12%

Улучшенное владение клинковым оружием +2

Бонусы на Ловкость и Проворство итак понятны и их не нужно тестировать. Его интересовало улучшенное владение клинковым оружием...

Хотя у него и имелись представления о том, что ему не помешало бы проверить, пока у него было лишнее время, он колебался. Одно неверное движение может стоить ему жизни. Но в его жизни итак всё сопряжено с определённым риском. Им также можно назвать незнание полной мощи собственных способностей как в повседневной жизни так и во время битвы насмерть.

Данте создал новый клинок. Ему стало интересно, поможет ли улучшенное владение клинковым оружием с манипулированием энергией мира. Деревянные мечи не давали ему такого "живого" ощущения, которое он чувствовал, орудуя металлическим оружием. Тем не менее, взрыв металлического меча без целителя поблизости в звукоизолированной комнате представляет собой довольно опасное занятие.

Решив, что будет делать это медленно и очень аккуратно, юноша стал вливать энергию мира в оружие. Его шокировало то, что начало происходить. Энергия мира на его глазах начала конденсироваться. Да и в целом она вела себя куда покорнее внутри оружия. Её всё ещё было непросто контролировать, на что уходила вся его концентрация, но всё равно это давалось ему куда проще.

Он перестал вливать энергию мира в оружие. Не было никакого смысла пытаться и далее практиковаться, когда у него не имелось ни малейшего представления о том, как превращать энергию в мечи. Он только зря рисковал бы.

Данте нехотя снова открыл Статус. Его последний скилл оказался в значительной степени бесполезным, но пока у него имелась возможность протестировать всё, грех было ею не воспользоваться.

Возрождение Неупокоенного (П. С.): Восстанавливает до 12% от максимума здоровья при убийстве.

Ему и в голову не могло прийти, что убийство призраков может активировать его пассивку, но попытка не пытка.

Юноша предполагал, что она активируется, утилизируя энергию мира тех, кого он убивал... по крайней мере, ему так казалось.

Он дошёл к подобному выводу из того, что она не работала, когда он убивал мелких тварей, которые не давали ему энергию мира. Допустим, убийство кроликов на её активацию никак не влияло. Но она срабатывала, когда он получал энергию мира, допустим, при убийстве волков. Также она навряд ли истощала его ману.

Учитывая, что зачарование, которое создаёт призраков, питается кристаллами энергии (а, следовательно, и энергией мира), он решил-таки рискнуть.

Сперва он внимательно прочитал описание скилла. Ключевая фраза — восстановление "до 12%". Ему и так известно, что он может корректировать это значение, поэтому он начал с 1%.

Стиснув зубы, юноша создал клинок и сделал на руке небольшой порез. После этого он подошёл и уничтожил одного из шести привидений. По мере того, как оно распадалось на куски и превращалось в туман, он заметил, как некоторые части всасывались в него, прежде чем их впитывало зачарование. На удивление, порез начал заживать. Это стало доказательством одной из его теорий: его пассивка действительно лечила его с помощью энергии мира тех, кого он убивал.

1% от общего количества хитпоинтов оказалось более, чем достаточно, дабы заживить небольшой порез. Однако Данте задержал воздух и ждал, пока нахлынет истощение.

Примерно через две минуты после убийства привидений, он его почувствовал. И он довольно приятно удивился. Хотя он и почувствовал усталость в мышцах, это состояние было куда лучше, чем даже после самых лёгких исцелений в академии.

После этого он начал различными способами проверять свою пассивку. Сперва он попробовал исцеление на 2% и 3%. На 2% истощение оказалось не очень серьёзным, но оно было значительно сильнее, нежели при 1%. Раза эдак в 4 сильнее, подумал навскидку юноша.

Но при 3% он почувствовал значительные изменения в худшую сторону. У него ушло несколько минут на восстановление. Парень ощутил усталость во всём теле.

Из этого Данте сделал следующий вывод: 1% хорошо подходит для изнуряющих битв, 2% следует использовать, когда ему нужно исцелиться после битвы с несколькими противниками. 3% же оставит его очень уязвимым уже после нескольких активаций. Хотя он и не пробовал, что произойдёт с ним при 4%, он предположил, что он просто не сможет дальше сражаться, как только нахлынет изнеможение.

Следующие 25 минут Данте провёл, калеча себя и исцеляясь посредством убийства шести призраков. Но из этого он извлёк много полезной информации. Видимо, чем серьёзнее повреждение (допустим, порез органа или жизненно важной зоны), тем больше ему нужно было исцелений при 1%. По крайней мере это имеет место, если сравнивать опасные повреждения с глубокими порезами рук, ног или просто не смертельными ранами, даже при одинаковом размере порезов.

Также он попытался манипулировать энергией мира в попытке сделать лечение не настолько тяжёлым. Хотя у целителей, лечивших его, выходило так делать с помощью манипуляции маной, у него ничего не получилось. Он решил запомнить этот факт на будущее.

Данте с облегчением выдохнул. Нанесение себе серьёзных ран являлось не самым приятным событием в его жизни.

Он поглядел на таймер, у него осталось 46 минут. Пора приниматься за настоящую битву.

Парень вернулся к панели управления и установил все настройки на тройку. Если его предыдущий расчёт верен, то он будет сражаться против трёх противников ближнего боя, у которых по 15 показателей во всех физических характеристиках.

Он повернулся к трём привидениям. После того, как он увеличил их Телосложение и Атакующие Качества, на каждом из них была надета лёгкая броня, а в руках они держали мечи. Данте начал медленно к ним подходить, а его рот скривился в ухмылке.

<http://tl.rulate.ru/book/10265/255295>