

Сет проверил свое состояние, но проигнорировал уменьшенные ХП. Он знал, что не очень хорошо относился к своему телу, когда увлекался ковкой. Раны заживали быстро, если он делал хороший перерыв.

Его Сила и Выносливость достигли 20 за последние дни, но перестали расти. Они достигли пика?

- Наверно, это все, что я могу сделать, просто тренируясь, - пробормотал Сет себе под нос и посмотрел на свободные очки атрибутов, которые успел накопить.

Наконец он подошел к тому моменту, когда ему нужно было подумать о том, как их распределить. Он также оглядел свободные очки навыков. Может быть, ему стоило определиться и с ними?

Сет несколько раз взглянул на свои записи. Как кузнец он явно нуждался в Силе и Ловкости. Они росли быстрее всего, когда он ковал, поэтому были самыми важными.

За ними шли Выносливость и Сила воли. Первое, очевидно, было необходимо, когда он должен был работать без перерыва часами.

Второй атрибут, похоже, имел какое-то отношение к "Манипуляциям с огнем". Сет понятия не имел, почему еще он мог вырасти. Вполне логично, что Сила воли имела какое-то отношение к Ментальной силе, но она все еще была ниже 20, так что пришлось бы подождать.

Интеллект не сильно отличался, он медленно рос сам по себе, и у Сета было кольцо. Так что поднимать его было не так уж и срочно.

Уклонение? Возможно, кузнецу это не нужно, но в бою может пригодиться, так что пренебрегать им не стоило.

Сет должен был распределить 50 очков. Определившись с приоритетом, он добавил по 15 в Силу и Ловкость, 10 в Выносливость и 5 в Уклонение. Сет сохранил 5 для Силы воли, как только она достигнет 20 очков.

Это не было похоже на игру, где атрибуты были просто числами. От внезапного скачка Силы Сет почувствовал, как его мышцы не выросли, а напряглись, словно стали плотнее. Он также почувствовал себя намного лучше и здоровее, что, вероятно, было результатом Выносливости.

Эффект Ловкости был гораздо более тонким. Его зрительно-моторная координация, казалось, улучшилась. Ощущение прикосновения рук Сета стало более четким, а движения пальцев - более быстрыми и плавными. Он не знал, как еще описать эффект Ловкости.

Далее шли очки навыков. Куда стоило их вложить? Глядя на список навыков, он видел, что не

все из них можно было улучшить с помощью очков навыков. Некоторые были заблокированы. Он не мог увеличить, например, "Духовную кузню", хотя раньше мог бы. Сет понял, что некоторые навыки нельзя прокачать с ОН, а другие, возможно, имели требования для поднятия уровня. Ему предстояло держать ухо востро.

Таким образом, сейчас он мог улучшить только навыки: "Глаз кузнеца", "Карта", "Захват души", "Вливание душ", "Чертеж", "Наблюдение" и "Сокрытие". Никогда не помешало бы увеличить первый навык, хотя ур.3 стоил двух ОН. "Захват души" также казался хорошим выбором. Было бы обидно, если бы он увидел хороший материал и не смог его собрать! Этот навык тоже стоил двух ОН.

Теперь Сет сократил выбор до 5 и действительно не хотел использовать их сейчас на случай, если "Духовная кузня" откроется в ближайшее время. Он не чувствовал, что "Чертеж" сейчас стоил двух ОН.

"Карта" на самом деле вызывала любопытство. В данный момент он мог видеть только те места, которые наметил лично. Все остальное оставалось просто туманом. И в довершение всего, "Карта ур.2" стоила ему всего 1 ОН!

Повысив уровень навыка, Сет сразу же открыл окно карты! Он получил черно-белую топографическую карту всего континента!

Карта показывала положение Сета, положение и названия больших городов, таких как Омегасити или Город Б, откуда он прибыл. Она также показала Дельтан и Старту, потому что это места он уже посетил. Он также мог увеличить маленькие точки, по которым путешествовал лично. Это работало как навигационное приложение на его телефоне. Сет мог увеличить карту и себя. Места, где он побывал, были цветными и четкими, как на спутниковом снимке. Все остальное превратилось в темное пятно, когда он увеличил рандомную область.

Сет оценил эти новые функции, но еще более интересной оказалась кнопка, появившаяся в углу. Она называлась "Автокарта". Когда он нажал на нее, вокруг его местоположения на карте появился радар. После одного поворота вокруг позиции Сета был нанесен большой круг радиусом около 150 метров, и автоматическая карта начала 1-минутное восстановление.

Теперь он мог видеть свое здание и соседние дома так же ясно, как днем, с высоты! Более того. Он видел изображение в реальном времени! Он мог видеть, что поток почти достиг третьего этажа, без необходимости спускаться в шахту лифта!

Вода была уже на полпути к нему! Он выглянул в окно, а дождь все еще лил! Сколько еще собирался идти этот дождь?! Неужели ему действительно придется снова уйти отсюда?

- Не забывай, шаг за шагом. Нет смысла волноваться! - покачал он головой и заставил себя успокоиться.

Если ему придется уйти, он должен будет уйти. Он не мог этого изменить. Одно он мог делать точно: продолжать ковать!

Наконец-то пришло время начать делать вещи из стали! Он чувствовал вдохновение. Когда он вошел в кузницу и поднял свой молот, Сет почувствовал эффект увеличения Силы еще более выраженным! Прежде здоровенный молот стал легок, как перышко! А его Ловкость позволяла ему управлять его движением с предельной точностью и легкостью!

Сначала он попробовал тот же самый парирующий кинжал, которым овладел в самом начале. Его скорость производства чрезвычайно возросла, и он закончил кинжал гораздо быстрее, чем раньше! Еще он с легкостью подбирал оптимальные параметры.

Он заработал почти 5% опыта! Огромный кусок по сравнению с тем, что он получал за вещи из среднего железа, которые делал до недавнего времени! Разрыв в качестве стали в этот момент стал очевиден.

Вопреки его планам, теперь у Сета не было бесконечного запаса "стали среднего качества", потому что он не мог покинуть здание. Сет не знал, насколько его хватит ему стали, так что пришло время решить, какое снаряжение он хочет для себя сделать. Это был действительно день принятия решений!

Сет выбрал один из чертежей, которые получил после повышения ранга. Это была улучшенная версия длинного меча. Он имел элегантное гладкое лезвие длиной 90 см, рукоятку, за которую Сет мог хватиться одной или двумя руками, и простая перекладина. Меч выглядел традиционным и непритязательным. С другой стороны, повреждения с оптимальными параметрами этот меч наносил совсем не скромные.

/Превосходный длинный меч

Обычный-Необычный

Урон: 70-230

Долговечность: 900

Как кульминация знаний Кузнеца, это оружие может выйти за пределы материального ограничения и достичь ранга Необычного без использования необычных материалов, если мастерство находится на должном уровне./

Следующие недели были полны мучений и неудач, поскольку Сет не только тренировал свое мастерство, но и усердно работал над снаряжением, которое планировал носить в будущем!

И когда солнце, наконец, снова засияло над Дельтаном, Сет был готов встретить новый день.

/День! Титул: "Затворник" получен. Вы несколько недель сидели дома, не общаясь с людьми, и

совсем не чувствовали себя одиноким! Награды "Затворника": +1 на все статьи в закрытых пространствах, где вы пробыли более 24 часов/

Черные линии покрыли его лицо, когда система преподнесла сюрприз.

<http://tl.rulate.ru/book/50436/1291542>