Глава 67.

За десять дней до этого.

- Кесанский Каньон... Кесанский Каньон... Хм-м...

Кесанский Каньон. Это место считалось одной из пяти запретных зон Вечного Королевства, где обитали поистине ужасные чудовища. Туда не смели соваться даже высокоуровневые игроки, поскольку смерть могла настичь их практически из-за каждого угла.

Однако воин 80-го уровня, посетивший Кесанский Каньон с целью выполнения задания графа Ашура, знал об опасностях, скрывающихся в этом месте, больше, чем кто-либо другой.

- Поход в Кесанский Каньон с моим нынешним уровнем - это чистое самоубийство. Однако для повышения уровня путём охоты потребуется слишком много времени.

Грид порядком соскучился по обыкновенной охоте на монстров, получению опыта и подбору трофеев. Однако на данный момент у него была одна куда более приоритетная задача - заработок денег для своей семьи. За время, потраченное на охоту, он вполне мог выковать ещё парочку эпических предметов.

- Может, просто отложить это задание? Разве не лучше продолжить зарабатывать деньги? Нет, я не могу этого сделать. Это не обычное задание, с которым можно повременить...

Итак, у Грида появилась идея.

- Да, сейчас самое время, чтобы воспользоваться Легендарным Кузнечным Созданием.

Данное умение позволяло Преемнику Пагмы создавать эксклюзивные предметы. Это означало, что Грид мог спроектировать и выковать совершенно новый предмет, которого в «Satisfy» ещё не существовало.

- И какой-же предмет будет полезен в Кесанском Каньоне? Я не могу свободно бродить по нему со своим текущим уровнем, - пробормотал Грид, вспоминая особенности этой запретной зоны.

Прежде всего, это был глубокий каньон с буйными ветрами и крутым уклоном, что быстро сводило к нулю Выносливость даже самых стойких путешественников. Будучи воином, Грид не смог долго исследовать его и быстро оказался в критическом состоянии из-за банального истощения.

Но сейчас он не считал эту проблему особо серьёзной.

Даже с учётом своего 45-го уровня, он обладал куда большей Выносливостью, чем раньше.

- Силы и Выносливости у меня вполне достаточно, чтобы не уставать даже в суровой среде Кесанского Каньона. Проблема заключается в монстрах.

Минимальный уровень здешних монстров колебался в районе 160-го. Более того, в глубоких пещерах скрывались куда более опасные создания, которые бросались на путешественников, едва учуяв их.

Итак, даже обладая превосходными параметрами, Грид всё ещё не мог противостоять монстрам 160-го уровня и выше.

- Тут даже Идеальный Кинжал не поможет. Мне нужно дополнительное оружие и доспехи. Да, как минимум, что-то вроде Меча Превосходства.

Если бы у него был похожий меч или какие-нибудь легендарные доспехи, он смог бы противостоять каньонным монстрам даже на 45-ом уровне. Однако создать нечто наподобие Меча Превосходства было невероятно дорого и сложно.

- Нет, подождите-ка.

Грид решил изменить свой подход к вопросу.

- Если подумать, мне ведь совершенно ни к чему сражаться с местными монстрами.

Грид должен был посетить Кесанский Каньон, чтобы отыскать Фехтование Пагмы, а не уничтожить определённое количество монстров. Таким образом, было бы куда разумнее свести встречи с монстрами к минимуму.

- Да! Мне нужно создать предмет, который поможет мне избегать монстров, а не сражаться с ними! Что-то вроде плаща-невидимки!

Плащ-невидимка был типичным маскировочным предметом, нередко появляющимся в играх, мультфильмах и фильмах. Конечно, не исключением была и «Satisfy».

Около двухсот лет назад легендарный портной Крюгер пошил пять плащей-невидимок, два из которых, по-видимому, дошли и до наших дней. Человек, надевавший такой плащ, полностью скрывал своё присутствие, а потому и его стоимость, естественно, была просто астрономической.

- Это же отличная идея! Если я смогу создать плащ-невидимку, Кесанский Каньон вообще не будет проблемой!

Отдыхавший на террасе второго этажа Грид резко подскочил и бросился к Хану, который в это время был занят изготовлением копья.

- Хан, какие материалы подходят для создания маскировочных предметов?

Старый кузнец прекратил стучать по железу, вытер пот и, немного подумав, ответил:

- Материалы, подходящие для создания маскировочных предметов... Гм, в голову приходит только чешуя серебряного дракона.

- Серебряный дракон?

- В отличие от других драконов, серебряные драконы действуют осторожно и скрытно. Их чешуя имеет защитный окрас и славится своей невидимостью для человеческого глаза. Если ты сделаешь предмет из этой чешуи, то получишь нечто действительно невидимое.

- Но как мне найти чешую, если она невидима для человеческого глаза? Нет, в первую очередь, разве драконы не являются самыми могущественными существами в этом мире? Получить их чешую... Это вообще возможно?

- Да, ты прав. Сомнительно, что обычному человеку под силу заполучить нечто настолько редкое. Однако для преемника Пагмы нет ничего невозможного, ха-ха-ха!

Грид немного подумал, после чего поставил свой вопрос по-другому:

- А какие материалы использовал портной Крюгер, чтобы сшить свои легендарные плащи-невидимки?

- Точно не знаю, но мне кажется, что он использовал сальфидные чешуйки.

- Сальфидные?

- Да. Сальфиды - это такие маленькие воздушные феи. Их чешуйки тоже подходят для изготовления маскировочных предметов, как и чешуя серебряного дракона. Тем не менее, чешуя дракона - прочнейший материал, а потому её, как правило, классифицируют в качестве минерала. Что касается сальфидных чешуек, они более тонкие и по своим свойствам ближе к ткани. Другими словами, с сальфидными чешуйками впору работать портному, а не кузнецу.

- Ткань, значит...

Разумеется, кузнецы специализировались на выплавке руды и, в крайнем случае, производстве изделий из кожи, но никак не из ткани. Тем не менее, Грид был Преемником Пагмы, а не обычным кузнецом.

- Разве это невозможно? Что ж, давайте-ка проверим! Легендарное Кузнечное Создание!

Какой предмет Вы хотите создать?

После создания Полного Провала, Грид на какое-то время запечатал этот навык, однако сложившиеся обстоятельства требовали определённых жертв.

- Плащ.

Вы уверены?

- Да.

Какие материалы Вы хотите использовать?

- Сильфидные чешуйки.

Если бы Преемник Пагмы не мог создавать вещи из ткани, то наверняка появилось бы

информационное окошко, гласящее «Вы не можете создать элемент с использованием сильфидных чешуек». К счастью, ничего подобного не появилось.

Вы уверены?

- На все сто! - уверенно ответил Грид.

Пожалуйста, спроектируйте предмет.

- Хорошо!

Затем перед ним появился пустой чертёж.

Грид уже через это проходил, а потому принялся спокойно рисовать то, что задумал.

- Простой плащ - слишком скучно. Может, приделать к нему капюшон? Нет. Плащ с капюшоном будет выглядеть как ряса священника. Хм, а что если это будет не плащ, а толстовка? И стильно, и комфортно. Да, толстовка с капюшоном - самое оно.

И вот, спустя несколько минут эскиз был завершён. Это была самая обычная толстовка на молнии и с капюшоном, которую носит подавляющее большинство молодых людей. Благодаря эффекту коррекции её внешний вид получился настолько стильным, что Грид невольно вспомнил один известный бренд.

- Просто потрясающе! Когда я его надену, девушки не смогут оторвать от меня глаз! Нет... Это ведь плащ-невидимка. Если я его надену, люди перестанут меня видеть, - с кислой миной резюмировал Грид, после чего нажал кнопку «Готово».

Вы уверены?

Как только Вы подтвердите создание проекта, количество доступных производственных технологий уменьшится на 1.

- Вполне.

Как только он ответил, чертёж быстро покрылся какими-то цифрами и сносками. Система подсчитывала и дополняла недостающие детали в эскизе Грида.

И вот, через некоторое время появился улучшенный и завершённый чертёж.

Пожалуйста, опишите, какими параметрами должен обладать предмет.

Итак, теперь настала самая важная часть Легендарного Кузнечного Создания. Однако, в отличие от ситуации с Полным Провалом, Грид спокойно и чётко описал всё, что хотел видеть в этом предмете.

- Данный плащ должен скрывать того, кто его наденет. Другими словами, в нём я должен становиться невидимым.

Пожалуйста, укажите название.

- Маскировочная толстовка на застёжке с капюшоном... Нет, как-то слишком грузно. Давайте просто «Толстовка на Застёжке».

Вы уверены, что хотите назвать предмет «Маскировочная Толстовка с Капюшоном. Нет, Как-то Слишком Грузно. Давайте Просто «Толстовка на Застёжке»?

- Просто: «Толстовка на Застёжке», - повторил Грид, проигнорировав чувство юмора разработчиков.

На этот раз система отреагировала без сбоев.

Вы уверены, что хотите назвать предмет «Толстовка на Застёжке»?

- Да.

А затем перед глазами Грида появилась картинка стильной толстовки, под которой значилась подробная информация.

«Толстовка на Застёжке»

Рейтинг: уникальный.

Вес: 5.

Прочность: 61/61.

Защита: 10.

Эффекты:

Скорость передвижения: +30%.

Устойчивость к ветру: +20%.

Данный плащ был разработан легендарным кузнецом.

Несмотря на то, что данный предмет отличается от общепринятого внешнего вида, он классифицируется как плащ и, благодаря использованию сильфидных чешуек, увеличивает стойкость к порывам ветра и скорость передвижения.

Надев данный плащ, его владелец может полностью скрыть своё присутствие, однако при совершении атаки он будет немедленно обнаружен.

Требования:

Отсутствуют.

- Хо-хо...

Грид всего лишь хотел создать маскировочное средство и не ожидал, что в дополнение к данной функции получит столь приятный бонус, как повышенная скорость передвижения и устойчивость к ветру.

<http://tl.rulate.ru/book/96837/320828>