Глава 914.

«Фехтование Пагмы»

В неактивном состоянии:

Фехтование Пагмы увеличивает силу Ваших физических атак на 34%, а также повышает вероятность нанесения критического удара на 25%, а критический урон – на 20%.

* Данный эффект применяется лишь при использовании клинковидного оружия.

* Данный эффект не потребляет ману.

При активации:

Активировав Фехтование Пагмы, Вы становитесь одним целым с Вашим мечом и получаете доступ к пяти техникам: «Волна», «Сдерживание», «Связь», «Убийство», «Превосхождение».

Стоимость активации: 20 маны.

Время перезарядки: 10 секунд.

* При деактивации, используемая техника вновь станет недоступной.

* Данный эффект не потребляет ману.

Именно это служило причиной того, почему основные атаки Грида и Техника Ста Тысяч Мечей были такими мощными. Тем не менее, все активные навыки, относящиеся к Фехтованию Пагмы, имели существенный недостаток: длительное время активации и перезарядки. Впрочем, сама функциональность навыка была наилучшей, а потому Янгу не испытывал большого сожаления.

«А что, если я улучшу его?».

Изначально Грид планировал усилить Вершину Убийственной Связующей Волны. Он даже не думал о том, чтобы улучшить само Фехтование Пагмы. Однако данное мастерство, которое выступало в качестве условного пассивного навыка и триггера для активации других способностей, было наиболее важным умением для Грида. Оно было важным, как воздух, однако Янгу постоянно об этом забывал.

Затем, когда он использовал благословление богини, чтобы улучшить своё Легендарное Кузнечное Ремесло, у него возникли кое-какие мысли. Он задался вопросом, почему рассматривалось исключительно улучшение базовой ремесленной способности, а не таких побочных навыков, как Дыхание Кузнеца. Именно это и послужило спусковым крючком, заставившим Грида задуматься над улучшением самого Фехтования Пагмы.

«Это может быть даже лучше».

Грид не хотел использовать благословление богини для усиления таких навыков, как Связь, Убийство и Превосхождение. Мощь этих способностей становилась лучше, чем раньше, но время перезарядки устанавливалось на 30 минут. Тридцатиминутное ожидание боевого навыка было слишком неэффективным. Это можно интерпретировать как уменьшение, а не увеличение силы атаки.

«В случае с Вершиной Убийственной Связующей Волны время перезарядки сокращается с трёх часов до 30 минут, но…».

Тридцать минут всё ещё представляло собой слишком короткий промежуток времени. Вершина Убийственной Связующей Волны использовалась не во время обычной охоты, а для нанесения удара мощным боссам. Однако даже в этом случае его можно было использовать только один или два раза за рейд, независимо от того, сколько времени занимает перезарядка: тридцать минут или три часа.

«А вот Фехтование Пагмы усилит сразу все навыки».

Данное усиление коснётся и Вершины Убийственной Связующей Волны, и других танцев меча. Возможно, оно положительно скажется даже на их времени перезарядки. И возможности получить новые много-составные умения.

Конечно, Грид был в этом не уверен. Возможно, он хотел слишком многого.

«Уф».

Как правило, чем больше у Янгу было ожиданий, тем больше он испытывал разочарований! Итак, Грид глубоко вздохнул, пытаясь успокоить своё сердце, и проверил, можно ли

использовать благословление богини на Фехтовании Пагмы. Опасаясь наихудшего, он принялся отчаянно молиться: «Пожалуйста! Пусть оно будет в списке доступных улучшений! Пожалуйста, пусть не будет такой чепухи, что улучшать можно только активные способности!».

И вот, словно в ответ на его молитвы, перед глазами Грида вылезло информационное окошко:

«Великое Фехтование Пагмы»

Увеличивает физическую силу атаки на 40%, шанс критического удара на 50%, а критической урон на 80%.

* Данный эффект применяется только тогда, когда Вы вооружены клинковидным оружием.

* Количество движений, необходимых для активации каждого танца меча, уменьшается вдвое.

* Данный навык автоматически скорректирован до мастерского уровня.

«Что…?», – заморгал Грид, проверяя информацию об улучшенном Фехтовании Пагмы.

То, что он чувствовал, было скорее не удивлением, а неприятием.

«Почему описание такое короткое?».

В нём даже не проводилось различие между активированным и деактивированным состояниями.

«Нет, да в чём дело-то…?».

Наиболее важным аспектом в Фехтовании Пагмы было чёткое разграничение на активное и деактивированное состояния. Да, присущие ему навыки были мощными, но огромный опыт использования Фехтования Пагмы дал Гриду понимание того, что по сравнению с боевыми навыками у него есть ярко выраженные ограничения. Таким образом, на мгновенье Грид неправильно понял предоставленную ему информацию. Его лицо исказилось, однако уже через мгновенье…

«Вот чёрт… Подождите-ка. Разве это не джекпот?».

Как только Фехтование Пагмы эволюционировало, эффекты увеличения силы атаки, вероятности нанесения критических ударов, а также их урон стали применяться на постоянной основе!

«Моя сила атаки увеличится на 40%!».

Однако на этом было не всё. Критический урон также резко возрос. У Грида был титул «Смерть от Одного Удара», а потому теперь его критический урон мог достичь 400%. Как правило, обычные игроки наносили примерно 150~210% урона, когда срабатывали критические удары, а потому его показатели превосходили обычные аж в два раза.

«А если активируется ещё и Божественное Повеление…».

Неужели скоро наступит день, когда он сможет убить босса одним-единственным навыком? Более того, не обычного полевого босса, а именного!

– Э-это же н-настоящее безумие!

Голова Янгу опустела, а сам он был настолько шокирован, что попросту лишился дара речи. Он мог только вздрагивать и повторять то же самое, будто какой-то попугай. Однако вскоре он пришёл в себя и закричал:

– Эй! Кто это там?

– Это я, Ваше Величество, – тут же раздался звонкий женский голос.

Это была легендарный рыцарь Мерседес, которая стояла у входа в кузницу, оберегая тем самым Грида от нежелательных посетителей.

– Его ведь Сингель зовут, верно? Бывшего Красного Рыцаря, которого привёз с собой Асмофель.

– Да, всё верно.

– И какой номер у него был?

– 3-ий.

– И как он вообще сам? Хорош?

– Он был одним из лучших. Я не видела его двенадцать лет, но уверена, что за это время он стал только лучше.

«Отлично. Думаю, следует проверить навыки бывшего Красного Рыцаря», – улыбнулся Грид, без колебаний воспользовавшись благословлением богини.

Вы улучшили Фехтование Пагмы.

Фехтование Пагмы преобразовалось в Великое Фехтование Пагмы.

Гриду представился отличный шанс проверить таланты бывших Красных Рыцарей и проверить силу эволюционировавшего Фехтования Пагмы. На самом деле, Грид возлагал на Сингеля большие надежды. Это было естественно, поскольку он знал, на что способны Пиаро и Асмофель.

«Этот парень явно S-класса».

Очевидно, Сингель был слабее таких крупных фигур SSS-класса, как Пиаро и Асмофель, но Грид не сомневался, что Сингель был сильным.

– Отведи меня к нему.

– Конечно, Ваше Величество, – ответила Мерседес, после чего пристально посмотрела на Грида и добавила, – Для справки, сэр Сингель был сильнее Асмофеля на момент их службы в рядах Красных Рыцарей. Однако он был недостаточно талантлив в таких областях, как лидерство и харизма, из-за чего он никак не мог подняться выше.

– П-правда? Ну л-ладно.

– … Не переживайте, Ваше Величество. Если что, я поддержу Вас, – улыбнулась девушка.

***

Оранжевый щит Хастера блокировал все атаки, классифицирующиеся как навыки. И особо фатальным он был для Мастера Ауры Хурента, который в качестве основного оружия использовал ауру. Однако сам Хурент не испытывал никакого дискомфорта. Он всё ещё был уверен в себе.

– Мои предыдущие действия были всего лишь проверкой.

Хурент использовал Супер-Чувствительность, благодаря чему скорость его атаки достигла своего пика. Удары лились как дождь, нанося Хастеру огромное количество повреждений.

– Сначала я был как все. Я поднимал свои уровни с целью однажды стать бравым воином или рыцарем. И вот однажды я узнал о скрытом классе под названием «Мастер Меча».

Сильнейший из боевых классов мгновенно очаровал его. Он приложил все усилия, чтобы стать им. Думая, что обзавестись им получится только в том случае, когда Владение Мечом будет доведено до мастерского уровня, Хурент забыл о всех своих навыках, связанных с фехтованием, кроме самого Владения Мечом. Он смирился со всеми видами ограничений, охотясь на монстров исключительно при помощи базовых атак.

– Я занимался этим несколько месяцев подряд. Возможно, в какой-то момент я даже опередил Крюгеля, поскольку был первым игроком, сумевшим довести Владение Мечом до среднего уровня.

А затем ему предоставился новый ресурс: аура. Система вознаградила Хурента, который сражался только при помощи меча и не потреблял ресурс под названием «мана». Результатом его тяжелой работы, а также симбиоза в виде таланта и удачи стал скрытый класс прогрессивного типа, Мастер Ауры.

И вот, оранжевый щит Хастера начал постепенно блекнуть. Да, этот навык не заканчивал своё действие после того, как получал определенное количество урона. Просто Хурент заметил, что продолжительность действия щита практически подошла к концу, и был готов нанести удар. Меч Хурента пронзил грудь Хастера, после чего он использовал свою конечную технику: «Ауру Поглощения».

Это было похоже на змееподобного монстра, который поднялся из тела Хурента и поглотил его противника. Данная способность представляла собой сильнейшую ПвП-технику, которая наносила цели два раза по 9,900 урона, удерживала её на месте, после чего наносила ещё 9,900 урона.

Не следовало забывать и про активную Супер-Чувствительность. Она действовала всего шесть секунд, потребляя 100% маны, однако повышала Ловкость на 20% и предоставляла абсолютный эффект «предсказания» всех действий в пределах десяти метров. Прямо сейчас Хурент напоминал собой Крюгеля на пике своей формы.

Вы получили 9,900 урона.

Вы получили 9,900 урона.

Вы получили 9,900…

«Что за…».

Хастер был поглощен аурой. Он пребывал в настоящей растерянности, поскольку страдал от шквала ударов. Ему было удивительно, что Хурент оказался намного сильнее Крюгеля, с которым Хастер столкнулся несколько месяцев назад.

«Крюгель стал Мастером Меча и разработал технику меча, которая рассекает мир. И всё же Хурент сильнее его…?».

Впрочем, ради справедливости стоило упомянуть, что, получив легендарный класс, Крюгель потерял все свои уровни, а потому на данный момент его сила атаки оставляла желать лучшего. Так или иначе, посреди этой суматохи Хастер потерял добрую половину своего Здоровья, в результате чего…

Знания Красного Мудреца дали Вам сопротивление к ауре.

Отныне любой урон, наносимый аурой, будет снижен на 30%.

Вот какое информационное окошко всплыло перед глазами Хастера.

«Это просто супер».

Он был Хастером, непобедимым профессиональным геймером. Вот и сейчас он не собирался проигрывать. Причина, по которой он позволил себя беспрепятственно атаковать на протяжении нескольких секунд, было приобретение силы для дальнейшего роста. И вот, Хастер выпил зелье, после чего вновь активировался оранжевый щит, благодаря которому он вырвался из-под шквала атак.

Наставник многое рассказал ему, включая то, как действует Супер-Чувствительность. Поэтому Красный Мудрец рассчитывал, что после её использования Хурент окажется в изнеможденном состоянии.

Так или иначе, Супер-Чувствительность представляла собой относительно обычный навык. Её использовали даже современные Красные Рыцари. К примеру, 19-ый рыцарь Фулито, который был побежден Гридом.

И вот, совершенно внезапно…

– Остановитесь.

– …?!

– …!

Хастер, который прорвался сквозь ауру, и Хурент, истощённый последовательным использованием сильнейших умений, были попросту шокированы. А причиной тому был черноволосый мужчина, появившийся посреди поля боя. У него был острый взгляд, напоминающий глаза хищной птицы. Это был…

– Здравствуйте! Я Грид. Извините, что прерываю вас, но, пожалуйста, будьте так добры сделать небольшую паузу.

– …?

Да, это был Грид, но его тон был каким-то странным.

«Что с этим не так?», – чувствуя, как по его коже пробежали мурашки, задался вопросом Хурент.

Тот Грид, с которым он столкнулся во время Первого Межнационального Соревнования, не стал бы действовать так вежливо. Ему казалось, что он ведёт себя как незнакомец. Из-за этого у Хурента возникло чувство неприятия к такому Гриду.

– Из-за вас пострадала большая часть насаждений. От кого я должен требовать компенсацию за причинённый ущерб? Вы можете решить это, прежде чем продолжить бой? – широко улыбнувшись, спросил Преемник Пагмы.

После противостояния с Гексетием уверенность Грида в себе перешла на совершенно иной уровень. Теперь он знал, что уважать других и соблюдать правила приличия – вовсе не стыдно. Это был всего лишь ещё один способ заслужить уважение других людей. Он отличался от предыдущего Грида, у которого было искаженное представление о поведении.

Он заблуждался, считая, что люди, которые вели себя вежливо, были обыкновенными трусами. И вот…

– П-привет. Это… П-прости за это… – неловко пробормотал Хурент.

– И меня тоже… – аналогичным тоном добавил Хастер.

Казалось, всё успокоилось, но вскоре эта мирная атмосфера была нарушена.

«Чёрт побери! Да что я вообще делаю?», – пришёл в себя Хастер.

Он проигнорировал Грида, поскольку помнил, что должен был действовать прежде, чем Хурент преодолеет своё истощение. Итак, он вновь попытался атаковать Хурента, но его меч так и не достиг своей цели. Более того…

Прочность Меча Уинфреда уменьшилась на 43.

Воспользовавшись Падением, Грид заблокировал атаку. А ведь он не показывал это умение, когда сражался против клона!

«Мгновенный навык…?».

Глаза Хастера дрогнули, а сам он едва удержался от болезненной гримасы, отводя назад онемевшую руку. Тем временем Преемник Пагмы продолжал улыбаться. Правда, на этот раз в его голосе чувствовалось немного раздражения:

– Ты ведешь себя так потому, что я чересчур вежлив?

– Извини. Я уже успокоился.

Да что вообще происходило? Почему они постоянно извинялись перед ним?

И Хурент, и Хастер были ошеломлены. Они были полностью поражены зрелым Янгу.

http://tl.rulate.ru/book/96837/686185