

Глава 19. Эйрин и Гелион. 1.0 / Часть 2

В моей голове было лишь беспокойство из-за полной беспомощности перед Гелионом. Само окно я открыл в отчаянии найти хоть какой-то способ, и, кажется, нашёл.

"Фехтование? Фехтование! Это же искусство владение мечом! Не зря я им так упорно махал... Тогда почему оно не появилось раньше? Скорее всего, что мой уровень был недостаточно высоким..." Вполне логическое объяснение, но сейчас этот навык мог спасти ситуацию. Нужно одолеть Гелиона, и способ не имеет никакого значения.

Я повернул голову в сторону рыцаря в белых доспехах. Он всё так же стоял на том же месте. Монстр явно не собирался нападать первым, и это мне на руку.

"Ты тоже внёс свою лепту. Конечно, ничего особенного я не делал, для получения этого навыка. От меня требовалось по сути лишь умереть. Как-то это глупо..."

- А, точно же... - в моей голову наконец появилась искра. Если моё предположение верно, то моя способность имеет намного больше перспектив чем я считал.

"Получается, даже если я умираю, весь накопленный опыт и полученные навыки сохраняются. Иначе все эти навыки не могли бы так прокачаться. Конечно, очень своевременное умозаключение, но до сего момента всё это как-то ускользало от моего недалёкого мозга..." Да это же золотая жила. Я раньше даже не думал о том, что навыки которые я приобретал во время сражения, остаются со мной даже после смерти.

Поэтому радость от такого прекрасного открытия, тут же сменилась печалью из-за уровня моего интеллектуального развития.

"Фехтование (1)"

Так или иначе, хоть теперь я и обладал этим навыком, но никаких физиологических изменений не ощущалось. Хотя это логично, фехтование это по большей части владение мечом, а значит он связан больше с опытом и мышечной памятью, чем с физиологическими изменениями.

"Ну и в каком виде должно проявиться моё мастерство? Может попробовать просто помахать? Или нужно сражаться, чтобы задействовать навыки? И почему нельзя было сделать что-то вроде инструкции, чтобы я не мучился со всем этим..."

Я достал меч. Только вот, стоило мне вынуть клинок из ножен, как странное чувство овладело мной.

"Странно, он всегда был таким лёгким, или мне это кажется?"

Взмах. Затем ещё один взмах.

"Он точно стал намного легче. Кроме того, я лучше чувствую его в руке." Это довольно странные ощущения, ведь по факту ничего не изменилось, но мои навыки владения мечом на несколько уровней выросло.

В моей голове рождались десятки вопросов: Как лучше задержать дыхание? Сколько силы нужно вкладывать в удар? С какой стороны лучше бить, чтобы удар получился плавным, но

одновременно сильным? На некоторые из них, неожиданно для себя самого, я даже знал ответ. При этом всё равно оставалось множество не понятных для меня вещей.

Я попробовал нанести косой удар по растущему рядом дереву.

Оно было толщиной примерно с мою голень, так что полностью его разрубить не представлялось возможным. Тем не менее, лезвие зарылось в ствол где-то на половину. Честно сказать, я был удивлён. Да что уж там, я никак не ожидал, что мой простой удар может сотворить подобное...

"Благодаря неплохому удару ваш навык фехтования повысился!"

- О! - само вырвалось у меня изо рта. Значит теперь каждое моё действие будет оцениваться системой, и исходя из результатов, мои навыки начнут расти. Нужно признать что это довольно удобно.

"Жалко, что я раньше так делать не мог... Смерть всё-таки иногда может быть полезной."

От этой мысли на моём лице проскочил лёгкий смешок.

"Полезна смерть да... От этой "игры" я уже потихоньку схожу с ума, раз так думаю. Может мне стоит пойти к психологу, хотя нет, услышав мою историю, меня посчитают психом и отправят в белую камеру..."

Затем я со скрипом вынул меч, развернулся и ударил по соседнему дереву. На этот раз благодаря большему усилию лезвие вошло ещё глубже.

"Хмм... Значит вот как работает опыт... Раньше я никак не смог бы сотворить подобное, а сейчас эти действия не потребовали от меня много сил.

"Благодаря нормальному удару ваш навык фехтования повысился!"

"Навык фехтования достигает 2 уровня!"

"Отлично! Уже второй уровень. Такими темпами я скоро смогу увеличить свое мастерство фехтования, хехе"

Я вынул меч и начал махать им в разные стороны.

- Поперечный! А теперь прокол! - делая замах замахом, я всё лучше и лучше чувствовал клинок, будто он стал частью меня.

Теперь меч стал ещё легче. Кроме того, кажется, вращения с ударами стали более изящными и гладкими.

- Неплохо! - сказал я, с улыбкой стряхивая кору с лезвия. - Стоп, и чем я только занимаюсь? У меня же только 100 часов на обследование огромного пространства, прежде чем сюда явятся остальные. Нельзя терять не секунды!

Прошла уже где-то четверть от отведённого мне срока. Так что нужно поторопить, а не тупить

клинок без толку. Впереди всё ещё оставался Гелион. Вопрос только в том, что с ним делать. Одолеть его будет невероятно трудно. Он обладает просто феноменальной мощью.

Я посмотрел в сторону роковых зарослей.

"Шансов на победу пока не видно..."

Единственным вариантом оставалась прокачка фехтование хотя бы до 5 уровня. Однако с каждым уровнем потребуется всё больше и больше опыта. А ведь времени у меня не совсем много.

- Что ж, посмотрим, как пойдёт...

"Это был неплохой удар, но данным способом повысить навык фехтования более нельзя"

Очередной удар по стволу не принёс желаемого результата. Но этого стоило ожидать, система не глупа, чтобы оставлять такие лазейки.

"Мда, значит всё ещё сложнее, чем я думал... Таким макаром мне не удастся поднять навык до 5 уровня за оставшееся время..."

- Точно!

В моей голове снова зажглась лампочка.

"Да я сегодня в ударе! Особый день какой-то..."

Я начал медленно двигаться в сторону той чащи, где меня ждала встреча с Гелионом.

"Как я только сразу не додумался?! Есть же более быстрый способ прокачать фехтование! Хе-хе... Да, да. Бедный Гелион. Ты даже не знаешь через что тебе придётся пройти, мой милый железный дружок."

"Квест последователя Эйрин"

"Собрать всё наследие Эйрин"

(Одержите победу над Гелионом)

"Награда: знания Эйрин"

Вот из-за кустов уже показалась белая громадина. Когда я подошёл ближе, она пришла в движение.

"Ну что ж, покачаемся?"