

## Глава 23. Третье древнее знание (2)

‘Теперь у меня осталось одно Углубление Души... Мне понадобится много времени, чтобы его заполнить, так что придется на некоторое время смириться с тремя Древними Знаниями.’

Была причина, по которой он оставил Углубление Души пустым. Ну, даже если оно и останется пустым – никаких проблем не возникнет.

‘Слияние Стихийного Взрыва Нар’эля и Колоды Карт Небесного Дракона Чхве Сан-Лю... как бы мне её назвать?’

Сан-Хёк сделал колоду, но еще не назвал ее. Он не хотел давать ей громкое имя. На самом деле, Стихийный Взрыв и Колоду Карт Небесного Дракона назвал таким образом не он, а сами Нар’Эль и Чхве Сан-Лю.

“Пусть будет просто Особая Колода.”

Воистину скучное имя, но оно в любом случае ни на что не влияло.

‘Завернём элементаризм примерно здесь и... должен ли я сменить основное оружие?’»

Сан-Хёк всё ещё не выставил главное оружие. В своей прошлой жизни он использовал меч в качестве основного оружия, но в этой жизни он планировал это изменить.

На самом деле, мечи хорошо себя показывали и были просты в использовании. И прежде всего, они были наиболее распространены.

Причиной, по которой он пытался сменить оружие на этот раз, был огромный потенциал, которым обладало проволочное оружие, такое как кнуты.

В отличие от мечей, оружием проволочного типа было невероятно трудно овладеть. Во всей ВЖ почти не было такого оружия, которое было бы сложнее использовать, чем оружие проволочного типа.

Мало того, его было ещё и трудно найти. Самым простым оружием проволочного типа был кнут, и кнуты встречались невероятно редко по сравнению с другими видами оружия.

Так почему Сан-Хёк пытался использовать поразительно редкое и сложное в освоении проволочное оружие в качестве своего основного?

Причина была проста. Потенциал, а точнее пределы и сила проволочного оружия превзойдут

таковые у меча, когда они будут доведены до совершенства.

Конечно, проволочное оружие было чрезвычайно сложно использовать. Даже пользователи с высоким НВР и хорошим знанием игры в лучшем случае могут только размахивать им, не причиняя вреда себе. Вот почему проволочное оружие в основном использовалось в качестве 4-го или 5-го основного оружия.

В ВЖ существовала система, называемая 'Бонус основного оружия', и тип оружия, установленный в качестве основного, мог получить 15% повышение атаки.

Второе основное оружие получало 7%, третье 5% и, наконец, 4-ое и 5-ое основное оружие, ну, скорее уж вспомогательное оружие, получало увеличение на 2%.

Начиная с 6 бонуса вообще не было.

По этой причине многие пользователи выставляли свои основные оружия только до пятого.

Этот бонус к оружию может показаться мелочью, но разница была довольно большой в соответствии с порядком. Основным оружием, которое занимало первое место в этом списке, обязательно должно было стать то, которым пользователь чаще всего пользовался.

В выставлении основного оружия нужно было быть очень осторожным. По той простой причине, что для изменения основного оружия требовалось безумное количество кармы. Попросту невообразимое количество кармы на низких уровнях и внушительная сумма даже на высоких уровнях. Отнюдь не та цена, которую многие были готовы принять.

Исчезновение кармы означало падение уровня. Хотя и не настолько много как для первого основного оружия, но для изменения позиций со 2-ой по 5-ую тоже требовалась карма, так что большинство пользователей не меняли свое основное оружие после выставления.

Вы желаете установить Кнут Десяти Тысячелетней Золотой Кости в качестве основного оружия? (Да / Нет)

Сан-Хёк кивнул и слегка коснулся (Да). Он нисколько не сомневался, поскольку продумал это заранее.

Заодно, он выставил своим вторым основным оружием меч. Естественный выбор, если принять во внимание то, насколько мечи универсальны.

Покончив с этим, Сан-Хёк вынул из своей сумки Кнут Десяти Тысячелетней Золотой Кости.

Кнут был приблизительно 8 метров в длину. Несмотря на внушительную длину, он был достаточно тонким, чтобы его можно было обернуть вокруг одной руки, если не оставлять каких-либо зазоров.

Токан сделал 400 кусочков размером 2 см, перековав Десяти Тысячелетнюю Золотую Кость в тонкий лист, и соединив все эти кусочки друг с другом получил кнут.

Благодаря этому, кнут был и очень тонким, и очень гибким. А в зависимости от использования, фрагменты могут стать и очень острыми.

\*Кррррррркт, па-па-па-па! \*

Сан-Хёк развернул Кнут Десяти Тысячелетней Золотой Кости и попытался слегка манипулировать им. Сан-Хёк мог свободно использовать большую часть оружия, не обращая внимания на уровень мастерства, но он чувствовал, что для использования этого кнута ему понадобится помощь системы.

Для всего оружия существовали уровни мастерства, и они будут увеличиваться по мере использования соответствующего вооружения. С повышением мастерства, система будет применять эффект 'силовой поддержки', чтобы позволить пользователю более умело владеть оружием.

Для справки, после достижения определенной точки мастерство было безумно трудно повысить. С другой стороны, оно падало невероятно быстро, если оружие редко использовалось.

'Здесь нет короткого пути. Всё что можно сделать – это практиковаться.'

Сан-Хёк чувствовал, что он будет удовлетворен только после того, как научится управлять кнутом так, словно он был продолжением его собственной руки.

Ему казалось, что для достижения этого уровня, потребуется не только привыкнуть к использованию оружия, но и повысить уровень мастерства до 100, уровня мастера. Последним уровнем мастерства был 250 (уровень гроссмейстера), но на практике подобное существовало только в воображении.

\*Кррррт, Кррррррт. \*(ПП: представьте звуки перетасовки карт)

Сан-Хёк сосредоточился на том, чтобы воскресить забытые чувства, непрерывно размахивая Кнутом Десяти Тысячелетней Золотой Кости. Возможно из-за его концентрации, его мастерство с оружием проволочного типа росло невероятно быстро.

Независимо от того, насколько низкоуровневыми являлись его манипуляции, такая скорость

была беспрецедентной.

Сан-Хёк тренировался с кнутом четыре часа подряд, стоя на одном месте. Он удовлетворенно кивнул головой только через четыре часа.

“Думаю, теперь я немного с ним освоился.”

На самом деле, Сан-Хёк очень умело управлял кнутом, и подобное нельзя назвать просто ‘немного освоился’, но, по мнению Сан-Хёка, ему все еще многого не хватало.

‘Давайте заполним пробелы в настоящем сражении.’

У Сан-Хёка было не настолько много времени, чтобы размахивать кнутом сколько душе угодно. Так как он научился основам, пришло время поохотиться на монстров посильнее.

‘Со всем этим, я должен быть в состоянии достаточном для похода в Змеиные Пещеры, верно?’

Змеиные Пещеры были охотничьей зоной, куда большинство пользователей пока ещё даже войти не могли. Змеиные Пещеры походили на лабиринт с запутанными дорожками, и в них было 22 входа.

В настоящий момент даже самые высокоуровневые пользователи охотились возле входа, но через некоторое время они станут вторыми по популярности охотничьими угодьями после Долины Мертвых.

\*\*\*

Сан-Хёк направился к наименее известному входу в Змеиные Пещеры, этот вход располагался дальше всего от Города Сокол. Его сегодняшняя цель состояла в том, чтобы найти поле ‘Гигантских змей’ глубоко внутри Змеиных Пещер.

Гигантских змей можно назвать самыми сливками Змеиных Пещер. На них было легко охотиться, и с них падал хороший дроп. Охота на этих монстров не только давала много кармы, но с них также падали очень важные материалы для крафта.

Сан-Хёк сохранил вход в Змеиные Пещеры в Маркирующей Книге, которую он наконец купил перед этой вылазкой.

Змеиные Пещеры укрывали ползучих гадов самых разных типов и размеров, и люди с офидиофобией (боязнь змей) ненавидели бы это место всем сердцем.

К счастью, у Сан-Хёка не было особого неприятия к змеям, поэтому он не боялся войти в пещеры.

\*Свист, хрррруст!\*

Когда Сан-Хёк взмахнул своим кнутом, 10 змей перед ним были разрезаны на куски, словно их только что пропустили через шредер. В зависимости от угла взмаха, Кнут Десяти Тысячелетней Золотой Кости мог резать противника как меч, а потому шинковать змей было легко.

‘Лучшее оружие, которое можно использовать в Змеиных Пещерах - это, конечно же, кнут.’

Вокруг Сан-Хёка лежало по крайней мере 100 змей, разорванных на куски. Действительно, для этого места было очень трудно найти оружие более эффективное, чем проволочное.

Использование оружия ближнего боя, такого как меч, может закончиться ядовитым укусом, а применения оружия дальнего боя было недостаточно, чтобы справиться с натиском огромного количества змей.

В конце концов, в таких местах как Змеиные Пещеры, очень уважали обладателей атак по площади, а оружие проволочного типа можно было использовать именно таким способом.

‘Где-то сейчас должны появиться змеелюди...’

Настоящими хозяевами пещер была раса змеелюдей. В основном они выглядели как большие змеи с двумя руками на верхней части тела, которые они использовали так, словно это были человеческие руки.

Змеелюди были расой, которая часто появлялась в игре и позже. В Змеиных Пещерах можно было повстречать только змеелюдей-солдат, змеелюдей-лучников и змеелюдей-воинов, но как только ‘Змеиная Башня’, которую можно назвать королевством змеелюдей, появится чуть позже в игре, пользователи увидят много разных типов этих существ.

Сотни змей на входе были всего лишь питомцами(?) змеелюдей.

Сан-Хёк разметал нападавших змей своим кнутом, ожидая появления хозяев этого места. Рядом с ним плыл по воздуху Летающий Светокамень, который он купил в магазине разных товаров, прежде чем он отправился в пещеры, так что вокруг него было очень светло.

Летающие Светокамни, однажды активированные, просто плавали вокруг пользователя и излучали свет. Естественно, этот предмет был обязателен в тёмных подземельях вроде этого.

Сан-Хёк продолжал идти вперед. Змеиные Пещеры были очень похожи на лабиринты, и он мог ходить по кругу если заблудится, но Сан-Хёк продолжал идти вперед так, словно у него в голове была карта всего этого места.

Конечно, ничего подобного в сознании Сан-Хёка не было. Хоть он и вернулся в прошлое, вспомнить вообще всё было невозможно. Вместо этого у Сан-Хёк использовал свой богатый опыт. Общая схема, уникальная для подземелий такого типа... Он знал эту схему достаточно хорошо, чтобы найти правильный путь и не заблудиться.

Через некоторое время он наконец встретил змеечеловека. Змеечеловек-солдат был на несколько голов выше Сан-Хёка и бросился на него с одним грубым копьём.

\*Шшшш, шшшшш!\*

Когда восторженный монстр сделал выпад своим копьём, Сан слегка взмахнул кнутом и обернул его вокруг копья.

\*Свист, лязг\*

Кнут закрутил копьё по спирали, и в результате оно взлетело в воздух.

Хотя это могло быть неожиданным для змеечеловека, такой исход являлся очевидным для Сан-Хёка.

В то же время, когда он отмахнулся от копья, Сан-Хёк заставил кнут стать прямой линией и вытянул руку вперед, словно он наносил укол мечом.

\*Удар, хруст!\*

В этот момент Кнут Десяти Тысячелетней Золотой Кости, который стал неподвижным как меч, пронзил голову змея.

'Хорошо!'

Сан-Хёк кивнул, посмотрев на кнут, который двигался в полном соответствии с его желаниями.

Кнут Десяти Тысячелетней Золотой Кости... у этого оружия действительно был потрясающий потенциал.