

Зловещее чувство охватило меня, и я тут же проверил свой инвентарь.

От увиденного у меня на секунду потемнело в глазах. Мой инвентарь был пуст, за исключением одного меча в одном из ящиков.

Я снова и снова перепроверял и вдруг вспомнил кое-что.

[Prytiz вошел в яростное состояние, и смерть в его владениях приведет к потере всех ваших уровней и предметов из инвентаря.]

Неважно, убьет ли меня Prytiz, зарежу ли я себя до смерти или меня раздавит какой-нибудь случайный валун. Результатом будет моя смерть во владениях Притиса, из-за которой я потеряю все свои уровни и предметы.

Со сжатыми кулаками я проверил свое окно статуса, не желая также видеть сброс уровня.

[Имя: Shurevel: 1 (0/10)

Работы: Night Alchemislass: Dulwak's Heir

*Вероятность нанести дополнительный урон при попадании в слабое место увеличилась.

*Все предметы типа "лезвие" могут быть экипированы с некоторым штрафом, если требования к уровню не выполнены.

*Магическая и физическая сила могут использоваться одновременно.

*Предоставляет особую работу (Ночной алхимик)

Титулы - (Легенда)

*Сопротивление всем типам статусных состояний.

*Неигровые персонажи будут легко вас узнавать.

*Возрождение после каждой смерти.

Здоровье: 17/17

Мана: 9/9

Физическая атака: 67

Магическая атака: 23

Физическая защита: 9

Магическая защита: 4

Сила: 10

Интеллект: 7

Vitality: 5

Agility: 5

Dexterity: 5

Special Statuck: 10

Упорство: 3

Острота: 3

Чувствительность: 2

Достоинство: 2

Бессмертный: 1

Проницательность: 2

Геройский: 0

Оставшиеся баллы статистики: 0.]

Хм.

Хм.

Хммм!!!

Что это все такое?

Я ожидал сброса уровня. Хотя это было сурово, система уже предупредила меня о сбросе, так что я был к этому готов.

Чего я не ожидал, так это... всего остального.

Я не мог не слышать названия легендарного класса, о котором все говорили.

Неверие мелькнуло в моих глазах, поскольку я не мог поверить в реальность происходящего.

Я щелкнул по классу, и появилась серия информации.

[Класс: Dulwak's Heiating: Legendatype: Combat Clashe legacy of Dulwak, a legendary bladesman and a famous Alchemist.

At the moment of his death, he left behind his legacy to his pet Wyvern in the form of Hunter's Blade.]

[Вам необходимо выполнить задания класса, чтобы узнать больше о легендарном Dulwak.]

Как?

Как я получил такой класс?

Я легендарный класс, которому завидовал несколько минут назад?

Я легендарный класс, который ищут лучшие гильдии мира?

Это правда? Это сон?

Если да, то я определенно не хочу просыпаться!

Я огляделся украдкой, будто боялся быть пойманным после кражи.

Отходя к выходу из города, я не мог не вздрагивать даже от малейшего шума.

Я не привык к такой удаче. Понадобится некоторое время, чтобы я смог приспособиться к реальности сложившейся ситуации.

Спустя несколько минут.

Уф!

Я тяжело выдохнул в степях на окраине города Азлер.

Мне нужно было кое-что подтвердить, прежде чем приступить к чему-то еще.

Я проверил свой игровой журнал, в котором хранилась информация о каждом событии, которое я пережил.

[Сила Дульвака проникает в (секретный) Охотничий клинок от Виверна Прютиса, высвобождая его истинную форму.]

[(Затмение - Колошник Увядших Воспоминаний) был приобретен и привязан к вашей душе.]

[Ваш класс (Стрелок) был удален. Кроме того, все связанные с классом характеристики были удалены.]

[Все ваши уровни и предметы были сброшены.]

[Вы получили бонус опыта в размере 275%, пока не достигнете своего предыдущего уровня.]

[Скрытый легендарный класс (Наследник Дульвака) получен.]

[Скрытая особая работа (Ночной алхимик) получена.]

[Открылась характеристика Острота.]

[Открылась характеристика Ловкость.]

[Открылась характеристика Чувствительность.]

[Открылась характеристика Достоинство.]

[Открылась характеристика Бессмертный.]

[Открылась характеристика Проницательность.]

[Получено владение мечом.]

[Владение мечом достигло уровня мастера.]

[Получено метание меча.]

[Матание меча достигло уровня мастера.]

[Получена чистка клинка.]

[Чистка клинка достигла уровня мастера.]

[Получен Мудрый мечник.]

[Получено Мудрое метание меча.]

Получено умение Улучшение клинка мудреца.

Получено умение Магия клинка мудреца.

Получено умение Создание навыка клинка мудреца.

Получено умение Распознавание навыка клинка мудреца.

Получена Базовая алхимия.

Базовая алхимия освоена.

Получена Ночная алхимия.

Получена Оценка ночного алхимика.

Все базовые навыки владения мечом приобретены и освоены.

Некоторые навыки Наследника Дулвака приобретены.

Все базовые навыки алхимии приобретены и освоены.

Некоторые навыки Ночной алхимии приобретены.

Ух ты!

Это... это была новая вершина удачи.

Было бы забавно назвать это просто везением, учитывая, что я месяцами работал над открытием секретов, но действительно удача принесла мне такое счастье.

Хотя сейчас я всего лишь 1-го уровня, я уже освоил навыки, на освоение которых другим потребуются годы.

Чувство удовлетворения охватило меня, потому что все эти месяцы тяжелого труда, наконец, похоже, окупились.

Я вспомнил лица членов моей семьи, пришло время принести им счастье, которого они заслуживают.

Поскольку мне была дана такая золотая возможность, было бы глупо не использовать ее, чтобы стать лучшим.

«Больше никаких поисков игровых секретов».

Я поклялся себе про себя. Если это не было связано с каким-либо квестом или чем-то в этом роде, я больше никогда не пойду на охоту за секретами.

Это так затормозило меня, что моего уровня было едва достаточно, чтобы победить обычных монстров.

Говоря об уровнях, мне, прежде всего, нужно повесить уровень, прежде чем что-либо делать. У меня даже не было никакого другого предмета, кроме Клинка.

У меня было повышение опыта на 275%, пока я не догнал свой предыдущий уровень, который был 94-м.

Это было и хорошо, и плохо одновременно. Это означало, что после того, как я догоню, мне придется столкнуться с адом, чтобы получить один уровень.

Сейчас лучшие игроки в среднем уже 180-го уровня.

Я мог бы просто связаться с какой-нибудь популярной гильдией и стать ее частью, что даст мне возможность быстро повесить уровень.

Примечание автора: — «автобус» — термин, используемый в играх. По сути, это означает, что вы играете / объединяетесь с игроками высокого уровня, они выполняют всю работу, а вы получаете от этого бесплатный опыт.

Но сейчас это было бы неразумно, поскольку это означало бы, что я буду должен им огромное время. Я не собирался становиться чьим-то рабом.

Даже раньше я не входил ни в одну гильдию из-за всех этих причин.

Проверю-ка, пригодится ли меч.

Некоторые предметы классифицировались исключительно как квестовые предметы, что делало их предметами, которые не могут быть использованы в бою.

Я боялся, что Клинк был одним из таких предметов, поэтому я достал его, чтобы прочитать описание.

В моей руке появился блестящий сине-черный клинок. По его краям были треугольные надрезы, которые блестели ледяной остротой, а кончик был заостренным. На конце его рукоятки была голова дракона.

[Затмение - Пронзитель Угасших Памятей: Обычный (Рост)

Прочность: 170/170 Сила атаки: 345

Скорость атаки: + 15% Критический урон: + 2,75

- При всех критических ударах будет добавлен дополнительный урон от холода, замораживая цель на 0,5 секунды.

- Дополнительный урон 150% при попадании в уязвимые места.

- После каждых четырех подряд ударов Затмение нанесет истинный урон, равный 1% от общего запаса здоровья противника.
- Малая вероятность вызвать состояние «Кровотечение» при каждом попадании.
- Генерирует навык «Обнаружение уязвимого места».
- Генерирует навык «Множественные клинки».
- Генерирует навык «Камуфляж».

Затмение — это мифическое оружие, в котором так много секретов, что даже Дулвак не смог разгадать их все.

В древних мифах говорилось, что у Затмения множество форм, и оно даже может заставить своего владельца исчезнуть из мира, так же как луна исчезает из мира во время затмения.

Создатель этого оружия до сих пор неизвестен. Только истинный владелец может разгадать все его тайны.

Ограничение для пользователя: Наследник Дулвака]

[Этот предмет привязан к вашей душе, его нельзя продать, передать в дар или выбросить после смерти.]

[Это оружие с ростом. Следовательно, по мере того, как пользователь будет расти вместе с Клинком, будут добавляться новые параметры и навыки.]

Навык: Обнаружение слабых мест
Тип: Пассивный: Умение имеет средний шанс обнаружить слабое место цели во время боя, подсвечивая его красным. Атака по слабому месту наносит увеличенный критический урон и имеет очень низкий шанс наложить на цель отрицательные эффекты.

Навык: Мульти-клинок
Тип: Активный: 5 маны за копию в секунду, время восстановления: 30 секунд.

Все предметы, которые вы носите и которые являются оружием с лезвием, могут быть скопированы в аналогичные копии. Они копируют 50% от исходной силы оружия.

Их навыки также можно скопировать, но они имеют такое же время восстановления, как и предмет, с которого они были скопированы.

Во время активации навыка можно использовать несколько видов оружия.

Вам понадобится 50 маны, чтобы поддерживать одну копию в течение 10 секунд.

Навык: Камуфляж
Тип: Активный: 10 маны в секунду.

Время восстановления: 5 минут. Позволяет пользователю войти в состояние невидимости. Навыки цели, которые позволяют фиксировать цель, не будут работать на пользователя во время состояния невидимости.

Скорость передвижения увеличится на 30%. Малая вероятность того, что атака нанесет на 150% больше урона, если она будет применена в состоянии камуфляжа.

Совершение атаки или попадание под действие навыка с областью действия отменит эффект камуфляжа.

Эффекты навыков будут улучшаться по мере развития пользователя или предмета.

"..."

Я не мог ничего сказать. Мой разум онемел, когда я прочитал описание.

Это был предмет с обычным рейтингом?

Вы издеваетесь надо мной?

Кто поверит в такую чушь?

Предмет с.... такими возможностями.... такими навыками.... он легко мог бы затмить большинство предметов с эпическим рейтингом.

Это был обычный клинок, способный к росту, предмет типа «рост», существование которого предполагалось, но никогда не было доказано.

Он был слишком крут, чтобы существовать, но он существовал, да еще и с ограничением для пользователя, которому никто не мог соответствовать.

Ограничением для пользователя было наличие класса Наследник Дулвака... То есть только я могу использовать это невероятно мощное оружие.

Я не могу продать или обменять его. Он не будет выпадать, когда я умру, что было облегчением.

Чем больше я узнавал о своем положении, тем больше ожидал от будущего, которое у меня будет. Насколько могущественными будут этот класс и оружие по мере моего роста?

Чувство предвкушения охватило меня, когда я решил начать охотиться на мобов, чтобы повысить уровень и заработать.

У меня все еще есть долги, которые нужно выплатить, и будущее наконец-то стало выглядеть немного ярче.

<http://tl.rulate.ru/book/74476/3933900>