

"Ты в этом преуспел."

Кай прокомментировал, глядя на аккуратно нарезанное мясо, которое сложили в стороне, пока я снимал кожу с другой обезьяны.

"Ну да."

Я сказал, когда моё лезвие искусно отделило мясо от кожи, и вуаля, новая партия мяса была готова. Я положил кожу в свой инвентарь, когда отложил мясо.

"Да, подумать только, ещё неделю назад ты был полным новичком. Ты быстро растешь."

"Это все благодаря тому, что я воскрешающий."

Я сказал, глядя на экран перед собой.

[Потрошение 5 Ур]

Чёрт, оно значительно повысилось. Различные навыки было легко прокачать, но это всё ещё считалось быстрым, из-за того, как много времени я потратил на снятие и разделывание мяса обезьян и пираний.

Дошло до того, что Затмение теперь теряло свою прочность.

[Затмение - Потрошитель Увядших Памятей: Обычное (Рост)]

Прочность: 163/170 Сила атаки: 1003

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

- Дополнительный урон от холода будет добавлен ко всем критическим ударам, замораживая цель на 0,5 секунды.

- Дополнительный урон 150% при попадании в слабые места.

- После каждых четырех последовательных ударов, Затмение нанесет истинный урон, равный 1% от общего запаса здоровья врага.

- Имеет небольшой шанс вызвать состояние «Кровотечение» при каждом попадании.

- Генерирует навык «Обнаружение слабых мест».

- Генерирует навык «Много лезвий».

- Генерирует навык «Камуфляж».

Затмение - мифическое оружие с таким количеством секретов, что даже Дульвак не смог раскрыть все из них.

В древних мифах говорится, что Затмение имеет множество форм и может даже заставить своего владельца исчезнуть из мира, как луна исчезает из мира во время затмения.

Создатель этого оружия до сих пор неизвестен. Только настоящий владелец может раскрыть все его тайны.

Ограничение пользователя: Наследник Дульвака]

Поскольку я значительно вырос в уровнях, общая атакующая сила Затмения тоже значительно возросла. Но после того, как я непрерывно использовал его без перерыва с тех пор, как получил, его прочность ухудшалась.

Оружие было связано с моей душой, что означает, что оно никогда не исчезнет навсегда. Даже если его прочность упадет до минимума, это все равно повлияет на его производительность.

«Мне нужно научиться поддерживать прочность своего собственного оружия. Кроме того, мне нужно запасное оружие на случай чрезвычайной ситуации».

Я не хотел доверять свое оружие, особенно Затмение, чужим рукам. Это сразу бы выдало, что я легендарный класс. Мне нужно было дополнительное оружие по той же причине. Я не хотел рисковать раскрыть свой класс, используя экстравагантно выглядящее Затмение.

Прежде всего,

"Хорошо. Думаю, у нас теперь есть достаточно на неделю. Давайте остановимся здесь. Мне нужно пойти сделать кое-что другое."

Я сказал Каю, который понимающе кивнул головой.

"Ты и так много делаешь. Не знаю, как я когда-нибудь смогу тебя отблагодарить."

[Привязанность с вождем деревни Каем увеличилась на +10]

[Привязанность к Вождю Деревни Каю уже максимальна.]

Это продолжалось уже некоторое время. Привязанность Кая ко мне была максимальной уже три дня назад. Ни один наблюдатель не поверил бы, что этот шрамированный и опасно выглядящий огр так мне доверял. То же самое было и с Крисом, хотя с Джезебет я достиг 50 очков.

По какой-то причине привязанность к Джезебет росла очень медленно. Хотя это было все еще

быстро по сравнению с обычными нормами игроков, все же было довольно медленно по сравнению с Каем, Килосом или Крисом.

"Можешь поблагодарить меня, присоединившись ко мне, когда я попрошу."

Я сказал просто. Хотя у меня пока не было никаких планов, я прекрасно понимал, что долго не смогу выжить, не создав что-то похожее на гильдию. Но сейчас я хотел ещё немного насладиться своим одиночеством. В глубине души я все еще не мог доверять этой чепухе с гильдией.

"Я отдам свою жизнь, если только ты скажешь слово."

Кай страстно сказал, когда встал на колени. Я сразу же заставил его снова встать и улыбнулся.

"Хотя мне не нужно, чтобы ты подвергал свою жизнь опасности, спасибо. Пока ты меня не забудешь, мы все в порядке."

Я повторил несколько добрых слов, и из него полилась куча очков симпатии. Наконец, на моем лице заиграла улыбка, когда я увидел искреннее беспокойство и любовь Кая ко мне.

Некоторое время спустя я вышел из хижины Кая и пошел к хижине, в которой сейчас жил. Да, жители были так добры, что построили хижину и для меня, чтобы я мог жить с ними в мире.

"Привет, Шура, куда ты идешь?"

Когда я шел к своей хижине, сзади раздался голос.

"Не разговаривай, когда ешь, и не ешь, когда идешь",

сказал я, глядя на обладателя голоса. Ею оказалась Джек, которая жевала что-то похожее на персик.

"Да, я знаю, что не стоило говорить с набитым ртом".

Я покачал головой и пошел к своей хижине.

"Теперь займись алхимией, раз уж стал немного сильнее",

ответил я Джек и вошел внутрь.

"О! Шура, ты разбираешься в алхимии? Разве это не искусство великих мудрецов?"

Что? О чем говорит Джек?

“Что ты хочешь этим сказать? Алхимия есть алхимия. Что ты имеешь в виду под искусством великих мудрецов?”

Мне показалось, что это какая-то информация, которую не стоит воспринимать буквально.

“Разве ты не знаешь? Алхимия — это искусство мудрецов. Все лучшие генералы Бездны добились своего нынешнего положения, потому что у них был врожденный талант к алхимии. Генерал големов Билука — человек, способный создавать големов размером с человека с помощью алхимии. И их, говорят, десятки”.

“Генерал, возглавляющий всех северных генералов, — мастер элементарного управления. Он мог подчинять своей воле землю, воду и даже воздух и использовать их в бою”.

“Генерал, управляющий генералами северо-восточного Бездны, — мастер лекарств. Он мог создавать спасительные лекарства и опасные яды в мгновение ока”.

“У всех этих генералов есть класс алхимиков, и они специализируются в алхимии. Их называют Мудрецами Бездны”.

“.....”

Что это было? Преувеличенные рассказы о храбрых мудрецах?

Или проблема была в игроках.

Вероятно, последнее. После изучения собственных навыков стало довольно очевидно, что алхимия — это нечто большее, чем кажется на первый взгляд.

Так что игроки, которые думали, что Алхимик — это всего лишь редко выбираемый производственный класс, ошибались. Если то, что сказала Джек, было правдой, то Алхимик может делать гораздо больше, чем полагают игроки.

“Да, но я далеко не на уровне генералов. Недавно получил класс алхимика”.

Я сказал полуправду Джек, чьи глаза блестели от любопытства.

“Так ты не метатель кинжалов? Но ведь все говорят, что все алхимики слабы на начальном этапе. Ты уже довольно силен с кинжалом. Ты даже умеешь становиться невидимым!”

Теперь слова Джек обрели еще больший смысл. Если алхимики считались слабыми на начальном этапе даже здесь, то вскоре игроки обнаружат силу алхимии.

Не задумываясь, я начертил круг ребром демонической обезьяны. Затем я начертил вокруг него еще два круга и соединил внешние слои круга лучами, оставив внутренний круг пустым.

[Хвост демонической обезьяны — Материал — Нормальный. Прочный и острый хвост демонической обезьяны. Он такой же твердый, как нержавеющая сталь, и такой же легкий, как дерево. Его можно использовать для изготовления оружия. В нем есть немного демонической энергии, которая просочилась в тело демонической обезьяны.]

Я поместил в круг два хвоста демонической обезьяны, произнося заклинание.

“Гая, внимли моей команде, преврати этот материал в монолитный прут”.

Скоро линии круга и его рисунок загорелись, и хвосты внутри рисунка начали плавиться. Это было похоже на то, как плавится металл, но без эффекта красного каления, когда он превращался в металлический блок.

“Ух ты. Это так... красиво”.

Джек прокомментировала, когда увидела процесс алхимии.

Я взял два блока металла, которые оказались не такими тяжелыми, как казались, и применил к ним оценку.

Демоническая прочность - материард - необычный сплав из хвоста демонической обезьяны. Прочность этого железа превосходит обычную и оно более стойко к ржавчине и огню. Оно такое же крепкое, как сталь, но легкое, как дерево. Может использоваться при создании предметов.

"Вот то, что мне нужно. Джек, дай мне свое копьё."

Я попросил у Джека ее копьё, которая сначала выглядела смущенной, а потом передала его мне.

[Деревянное копьё с железным наконечником: прочность: 3/14 Сила атаки: 45

Скорость атаки: -2%

Копьё, созданное огрским мастером из деревни Рэвэн. К сожалению, его прочность подходит к концу и оно может сломаться в любой момент.

Ограничение по пользователю: Уровень 10 или выше.]

Это было изношенное копьё без каких-либо ограничений по классу. Не меняя круга, я поместил копьё внутрь, направив его наконечник в центр. Затем я положил внутрь кусок демонической прочности и, глядя на команды по созданию предметов, начал петь заклинание.

"Услышьте мою заповедь и создайте прочный партизан, несущий горе моим врагам!"

Круг снова засветился, но вскоре погас, вызвав системное уведомление.

[Недостаточно материалов.]

Я немного подумал, а затем бросил туда челюсть пропасти пираньи и повторил заклинание.

На этот раз магическое пение возобновилось. Все помещенные предметы зависли в двух футах над землей, а затем слились и преобразовались. Наконец, после яркой вспышки света осталось лишь красивое черное копьё.

Его острый и сложный наконечник выглядел грозно, как пасть пираньи, рукоятка была сделана из темного железа с линией, опоясывающей его сверху донизу. Хотя копьё было холодным и грозным, оно одновременно обладало некоторой элегантностью.

Я взял копьё и применил к нему оценку.

[Колющий меч из темного железа: редкость: 63/63 Сила атаки: 149

Скорость атаки: +5% Критический урон: +0,5

- Дополнительный темный урон при каждом критическом ударе.

Копьё, изготовленное путем алхимии Ночным Алхимиком. Его наконечник острый, как бритва, а само копьё легкое, как дерево.

Ограничение по пользователю: Уровень 10 или выше.]

"Bay!"

"Оно так круто!"

Восхищенно воскликнул я про себя и услышал восхищенные слова Джек.

...

//Примечание переводчика//

Пожалуйста, поддержите этот роман своими power stone и golden tickets!

Получите 2 бонусные главы, подарив этому роману замок!

<http://tl.rulate.ru/book/74476/3942239>