Алекс медитировал, чтобы восстановить свою ману и очистить свой разум от всех отвлекающих факторов.

Восстановив свою ману, Алекс вспомнил все подробности о навыке рубящего удара, и тогда он начал чувствовать, как мана течет по его венам, как кровь.

Алекс быстро почувствовал свою ману из-за своего опыта, а затем попытался контролировать свою ману, потому что, если он хотел добиться успеха, ему нужно было достаточно хорошо контролировать свою ману.

Алекс попытался создать на своей руке чистый шар маны, который появился без проблем.

'Это было легко; давайте попробуем сжать его. Алекс не удивился, потому что у него был большой опыт манипулирования маной, сделать это с первого раза было несложно.

Алекс влил в шар больше маны, сконденсировав его, и через несколько секунд шар маны стал размером с биток.

«Я могу сжать его больше и сделать меньше».

Не чувствуя никакого сопротивления со стороны маны, Алекс попытался еще больше ее уплотнить, и, влив всю свою ману в шар и сжав его, Алекс открыл глаза только для того, чтобы увидеть маленький темно-черный мраморный шар.

'Что?'

'Как! я так хорошо контролирую ману?.'

Алекс был удивлен не из-за того, насколько мал был сжатый им шар маны, а из-за того, что он чувствовал, что это не его предел, ведь он мог сделать шар маны еще меньше и иметь над ним надлежащий контроль.

«Мой контроль над маной намного лучше, чем в моей предыдущей жизни, потому что она принадлежит темному элементу?»

Алекс потратил некоторое время на восстановление своей маны, чтобы проверить свою теорию о мане темного элемента.

Придя в себя, Алекс встал, вытащил меч и принял стойку с мечом.

Сосредоточившись на лезвии, Алекс использовал свою смертельную ману, чтобы максимально накрыть ею меч, а затем взмахнул мечом в полную силу, не нарушая постоянный поток маны.

Глаза Алекса были закрыты, когда он размахивал мечом, и он чувствовал, что сила удара мечом была намного выше, чем у обычного навыка удара мечом.

Через несколько секунд Алекс услышал долгожданный системный звук; он открыл глаза, чтобы увидеть, как выглядят новые характеристики навыка рубящего удара, которые оказались лучше, чем он ожидал.

-

Название: Смертельный удар

Класс: Первый ранг

Умение будет наносить до 500% истинного урона в зависимости от используемой маны.

Есть небольшой шанс галлюцинировать цель кошмарами о ее смерти.

Описание: Навык, развитый с помощью силы смерти.

«Я сделал это с первой попытки, доказав свой талант в темной стихии». Алексей остался доволен полученным результатом. Теперь ему не нужно беспокоиться об изменении планов и поиске другого наследства.

«Навык смертельного удара хорош, а игнорирование защиты противника и нанесение реального урона каждый раз, когда я его использую, делает его еще лучше».

«Мне нужно использовать навык, чтобы понять его полностью».

Алекс начал тестировать навык Death Slash на манекенах, и после 20 минут тестирования снова разочаровался в его низкой мане.

Навык был выдающимся, но потреблял слишком много маны. Алексу нужно использовать 800 маны, чтобы нанести 500% урона, а с его жалкой маной он может использовать умение только один раз, прежде чем оно станет бесполезным в бою.

Сейчас состояние Алекса похоже на состояние человека, у которого есть все деньги мира, но он не может их потратить по какой-то глупой причине.

Алекс провел еще несколько тестов по манипулированию маной, и когда его время в тренировочной камере закончилось, он покинул тренировочную площадку и начал думать о том, как решить свои проблемы.

«Мои проблемы сейчас — это деньги, сила и давайте не будем забывать о мизерном количестве маны, которое у меня есть».

Алексу нужны силы, чтобы добыть сокровище в пещере ассасина, а чтобы получить много денег, ему нужно продать информацию, а для этого ему нужно сначала заполучить сокровище ассасина.

«Я должен начать с того, что наберусь силы и сначала решу проблему с маной».

Алекс знал, что повышение уровня и использование очков характеристик для увеличения маны займет много времени, и другим вариантом была покупка брони, которая могла бы решить его проблему с маной, но он не мог делать и то, и другое, потому что это было бы пустой тратой времени и потерей маны. купить доспехи у него нет денег.

После мозгового штурма в поисках любой идеи для его проблемы, Алекс нашел ту, которая могла бы решить его проблему с маной, и дал ему немного средств для улучшения его доспехов и меча до первого ранга.

Алекс планировал выполнить квест, который в конечном итоге вознаградит его уникальным кольцом низкого ранга, которое решит его проблему с маной, а также он сможет заработать немного золота.

«После того, как я выполню квест, он решит многие мои проблемы».

Квест, который Алекс собирался выполнить, был сложным. Это была просьба дочери герцога найти очень редкий металл для ковки, и игроку нужно было выполнить квест без каких-либо ограничений по времени.

Сложность квеста заключалась не во времени, а в кованом металле, потому что в ее запросе не было указано, какого качества и типа металла она хотела.

Игроки пытались выполнить квест, отправив кузнечный металл высокого ранга, но все они были отклонены, и из-за такого необычного поведения квест был очень популярен среди игроков.

Все игроки, которые пытались выполнить квест, потерпели неудачу, и квест был очищен только тогда, когда игрок выполнил другой квест в городе.

Наградой, которую он получил, был кузнечный металл, который он отдал дочери герцога, и, к его удивлению, она приняла его, и этот игрок непреднамеренно выполнил один из самых необычных квестов.

Алекс собирался сначала пройти дополнительный квест, чтобы получить кузнечный металл, чтобы выполнить настоящий квест и получить уникальное кольцо ранга.

Алексу нужно найти человека, который даст ему квест, потому что игрок, выполнивший его, только упомянул, что он нашел NPC в отдаленном районе внешнего города, с некоторыми подробностями, такими как квест NPC о мести.

Алекс начал свое путешествие в отдаленный район, чтобы найти NPC, и хотя это был отдаленный район, там все еще жило много NPC, поэтому поиск интересующего человека потребовал от него много работы.

Прошло некоторое время, и, получив около 20 предложенных ему квестов, которые он отверг, Алекс нашел человека с печальной историей.

Алекс подошел к NPC, который выглядел подавленным и сидел возле своего дома на скамейке.

«Сэр, могу я вам чем-нибудь помочь», — спросил Алекс, надеясь, что этот человек окажется правильным, потому что он уже потратил много времени на поиски.

«Малыш, ты похож на авантюриста». — НИП по имени Бевел выглядел как мужчина средних лет, — спросил Алекс.

«Да, я авантюрист, и меня зовут Алекс».

«Алекс, у меня есть просьба, которую я хочу, чтобы ты выполнил, и я дам в награду свою самую ценную находку, если ты ее выполнишь».

[Запрос на скос] (B)

[Награда: ???]

[Время; ???]

[Принять: ДА / НЕТ]

«Это соответствует описанию, но если оно отличается от того, которое я ищу, мне будет сложнее с этим справиться».

«Сэр Бевел, не могли бы вы рассказать мне больше о вашей просьбе», — спросил Алекс.

«Я хочу, чтобы ты убил зверя, который забрал у меня мою дочь», — сказал Бевел со слезами на глазах.

— Король Ледяных Волков убил мою дочь, и у меня, как у ее отца, нет сил даже самому отомстить за нее, — сказал Бевел высоким голосом.

«Это тот, кого я искал, наконец нашел его».

«Я отомщу за вашу дочь, сэр Бевел». Алекс принял его просьбу и, расспросив его больше о том, где он может найти короля ледяных волков, ушел.

Квест: [Бевел Месть](B)

Условия:

1: Убейте Короля Ледяных Волков.

2: Найдите что-нибудь, принадлежащее дочери Бевела (необязательно).

[Награда: ???]

[Время: ????]

Описание: Короля Ледяных Волков можно найти в подземелье Арктических Волков за пределами королевской столицы.

Алекс пополнил запасы припасов, таких как зелья и хлеб из маны, и покинул город, чтобы отправиться в подземелье Арктических Волков.

Подземелье находилось недалеко от города, и Алексу потребовалось мало времени, чтобы добраться до него; найдя его, Алекс начал поиски Короля Ледяных Волков.

Алекс не знал, как найти Короля Ледяных Волков, потому что он никогда не был в этом подземелье, и после некоторых исследований он обнаружил, что Короля Волков можно найти только в самом сложном подземелье.

Подземелья в Древнем мире были самых разных категорий; самые распространенные подземелья имеют различные сложности, из которых игроки могут выбирать, и многие игроки могут одновременно бросить вызов этим подземельям.

В некоторых подземельях есть установленная сложность, с которой может справиться только один игрок за раз, например, пещера ледяной гориллы, которую очистил Алекс.

У подземелий также есть другие варианты, такие как скрытые камеры подземелья замка и некоторые скрытые подземелья, которые появляются в случайных местах на некоторое время.

«Мне понадобится команда, прежде чем я смогу бросить вызов подземелью арктических волков».

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: идёт перевод

http://tl.rulate.ru/book/87829/2817567