Глава 78.

Многим было известно, что самым высоким водопадом в мире считался водопад Анхель в Венесуэле. Это и вправду была чудеснейшая достопримечательность, достигающая 979-и метров в высоту. По-испански «Анхель» значит «ангел», а потому дословно водопад переводился как «Ангел». Поговаривали, что такое название водопад получил благодаря загадочному туману в своей нижней части.

Однажды по телевизору видел его и я. Анхель и вправду показался мне красивым и таинственным водопадом, напоминающим ангела! Однако разработчики «Satisfy» создали водопад, гораздо более впечатляющий, загадочный, красивый и фантастический, чем Анхель.

И этот водопад был расположен на севере Вечного Королевства. Вы спросите: «Где именно?».

– Прямо здесь.

Фу-жу-у-у-у-у-у-у-у-у-у-у-у-ух…

В северном конце Кесанского Каньона возвышался гигантский водопад высотой в 1,300 метров. Водяной пар, окутывающий всё вокруг, создавал поистине романтическую и завораживающую атмосферу. Повсюду то и дело появлялись радуги, и я невольно начал чувствовать себя так, словно попал в сказку.

– Значит, это тот самый водопад Лорана, о котором прежде до меня доходили только слухи?

Данный водопад был назван в честь своего первооткрывателя, а также основателя Вечного Королевства, Лорана. Это было одно из самых священных мест для жителей данного государства, однако в округе нельзя было встретить ни одного туриста. Как прежде уже неоднократно упоминалось, Кесанский Каньон был слишком опасен, а потому простые люди здесь практически не появлялись.

Таким образом, за всё время существования «Satisfy» здесь побывало весьма ограниченное количество игроков.

Жу-у-у-у-ух!

– Это и вправду потрясающе.

Меня никогда особо не вдохновляли природные пейзажи. Я не ездил на экскурсии и не летал в другие страны с целью сделать несколько фотографий на фоне местных

достопримечательностей.

«Природа прекрасна, ну и что с того? Каким образом красивая природа прокормит меня?», – задавался я вопросом, слушая увещевания своих знакомых.

Однако теперь моё мышление кардинально изменилось. Глядя на эту красоту, я понял, почему людям нравилось посещать подобные места.

«Удивительно… Теперь я понимаю, насколько незначительными и тривиальными являются каменные джунгли, в которых я живу».

Великолепные небоскрёбы, спроектированные и построенные лучшими архитекторами мира? Величественные строения, признанные объектами всемирного культурного наследия? Они и вправду были хороши. Однако ни один из них и рядом не стоял с естественной красотой природы.

Моё узкое мировоззрение слегка расширилось, и я почувствовал, что это первый шаг к изменению своего образа жизни.

«Если сейчас я чувствую такое волнение, то что будет, если я увижу подобный пейзаж в реальности? Как только я рассчитаюсь с долгом, то обязательно отправлюсь в путешествие. Анхель, Игуасу, Амазонка, Большой Каньон… В мире так много известных мест…».

Некоторое время я продолжал умиротворяться открывшимся мне видом, после чего потряс головой и пробормотал:

– Безумие какое-то… Что вообще я делаю? Мне нужно искать Фехтование Пагмы, а не таращиться на льющуюся воду!

Северная скала, которая в действительности оказалась северным утёсом, располагалась чуть ниже водопада Лорана. Итак, я начал обыскивать каждый сантиметр северной скалы на предмет каких-либо пометок, связанных с Пагмой. Однако по прошествии десяти минут, а затем тридцати, сорока, часа, двух и даже трёх… Я так ничего и не нашёл.

Я даже взобрался на саму скалу, но так и не увидел ничего, что могло бы хоть отдалённо напоминать картину или роспись. И вот, прежде чем мне удалось отыскать ответ, наступил закат. Радуги исчезли, и водопад окрасился золотым цветом, создав поистине впечатляющее зрелище. Это было похоже на иллюзию позолоты.

Однако я не мог себе позволить наслаждаться подобными вещами.

– Ещё и золотой цвет. Как раздражает…

Предок Хана сказал, что след был оставлен где-то на северной скале! Возможно, он солгал? Может быть, я оказался здесь только потому, что был слишком доверчивым и глупым, раз поверил словам призрака?

Призраки априори были злыми! Даже в фильмах все потусторонние создания в 99% случаев были уродливыми и жестокими! И вот, одно из этих коварных существ отправило меня непойми куда искать то, незнамо что!

– Ку-о-ох! Это худшая ошибка в моей жизни… Хм-м?

Чувствуя досаду и огорчение, внезапно я заметил позади водопада нечто странное.

– Может быть…

В свои школьные годы я всегда восхищался боевиками, выпущенными полвека назад. И в некоторых из этих фильмов главные герои любили скрываться в пещерах, скрытых за водопадами!

– Что, если создатели «Satisfy» смотрели те же фильмы, что и я…?

Итак, я прыгнул прямиком в небольшое озерцо и, проплыв по воде, вынырнул по ту сторону бурлящей воды.

Как и ожидалось, моему взгляду предстала небольшая пещерка, на стенах которой виднелись росписи в виде танцующего с мечом человека.

– Ух ты…

Тем не менее, это не делало призраков менее злыми.

– Гад такой… Ну разве нельзя было просто сказать «за водопадом»? Какая, к чёрту, северная скала? Если бы он не был предком Хана, я бы вызвал его и избил до полусмерти. Однако он предок моего друга, а потому я пощажу его!

… А затем мне в голову пришла одна плохая мысль: «А что, если призраки могут слышать мой голос?». Нервно заозиравшись по сторонам и убедившись, что никакие потусторонние сущности за мной не следят, я принялся рассматривать росписи. Картина была начертана давным-давно и за прошедшие года выветрилась и потускнела. Впрочем, её содержание не вызывало никаких сомнений.

– Вот значит какой он, Пагма…

У человека, изображённого на росписи, были пронзительные, ястребиные глаза. Форма его лица была слегка вытянутой, а подбородок и губы обладали идеальными пропорциями, что было весьма популярно среди женщин.

– Чёрт… Он красивый…

Я думал, что Пагма окажется очередным брутальным мачо, как и все прочие кузнецы, с которыми я до сих пор встречался. Однако он был стройным и аккуратным. А поскольку мне не нравились красивые люди, моя благосклонность к Пагме тут же упала.

– … Я завидую красоте уже мёртвого человека… – пробормотал я, после чего сосредоточился на самой картине, – А вот и Дайнслейф.

Основываясь на пропорциях, Пагма был относительно высоким. Тем не менее, его двуручный меч был намного больше, чем сам Пагма. В свою очередь, это доказывало, что данный клинок был именно Дайнслейфом, чья длина достигала трёх метров и двадцати сантиметров.

– Удивительно…

Несмотря на то, что Дайнслейф был двуручным оружием, Пагма свободно владел им всего одной рукой. Такая сила была попросту несовместима с его телом, особенно при том, что движения кузнеца казались элегантными, как полёт бабочки. Другими словами, его фехтование выражало как подавляющую силу, так и мягкость.

«Но это вообще возможно?», – задался вопросом я, досматривая картину.

Я полагал, что обучусь Фехтованию Пагмы сразу же после того, как ознакомлюсь со всеми изображениями. Однако, к своему собственному удивлению, по окончанию просмотра так ничего и не произошло.

«Может, мне нужно прикоснуться к нему?», – подумал я, положив руки на роспись, – «Да в чём дело-то? Если я не могу обучиться навыку ни путём просмотра, ни прикосновением, то что я должен сделать? Повторить изображённые действия?».

… Игровая система явно вынуждала игрока попробовать повторить технику собственными руками.

– Угх, раздражает…

Тем не менее, как бы меня это всё не раздражало, другого пути у меня не было. Итак, немного поворчав, я вытащил Идеальный Кинжал, после чего начал подражать фехтованию Пагмы, изображённому на росписи. Поначалу у меня ничего не получилось, тем не менее, я не сдавался и пробовал снова и снова.

Так прошло три часа. Потеряв счёт своим попыткам, я, тяжело дыша, плюхнулся на землю. Как оказалось, обучение Фехтованию Пагмы отнимало куда больше энергии, чем ожидалось.

– Я… Я не могу этого сделать.

За прошедшее время я хорошо запомнил всю последовательность движений, однако повторить эти движения я попросту не мог. Если подумать, я ведь даже и танцевать-то толком не умел.

– Что ж, в клубах я парочку раз был, но что-то не припомню, чтобы у меня получались хоть какие-то танцевальные движения. Что ж, ясно. Ха-ха-ха! Я родился с двумя левыми ногами, а потому мне не суждено обучиться Фехтованию Пагмы.

Нет!

– Это попросту невозможно.

Игровой навык, которому я не мог обучиться, поскольку не умел танцевать?

– Бред какой-то. Я что-то упускаю и должна быть другая причина.

После этого я начал подробный осмотр каждого элемента росписи. А затем моему взгляду предстала небольшая поросль мха на самом краю выцветшей картины.

– Неужели последняя часть росписи оказалась спрятана под мхом? Ха-ха, нет, такой глупый трюк попросту не имеет права на жизнь.

Это было ещё нереалистичнее, чем наличие танцевальных навыков, однако на всякий случай я всё же содрал мох.

А затем моему взгляду предстало последнее изображение, завершающее картинное повествование о легендарном кузнеце.

Вы обучились Фехтованию Пагмы.

Вы выполнили 1-ый этап классового задания «Преемник Пагмы».

Вернитесь к кузнецу Хану.

«… И что, чёрт побери, я делал последние несколько часов?».

… От кипящего во мне гнева у меня даже руки начали дрожать. Из-за какого-то мха я потерял драгоценное время и Выносливость! Больше всего я хотел сжечь этот мох или позвать чёрного мага, чтобы тот его проклял. Однако я воздержался, поскольку не хотел тратить на мох ещё больше времени, поскольку Фехтование Пагмы уже было изучено.

– Проклятый мох… На этот раз тебе повезло, – с глубоким вздохом проговорил я.

Итак, что же представляло собой фехтование, пронзающее небеса? Возможно, это было какое-то пассивное умение, сродни Владению Мечом? Или это был мощный атакующий навык?

Как бы там ни было, у меня не было ни первого, ни толком второго. Итак, преисполненный удовлетворения от проделанной работы, я открыл информационное окошко и понял, что Фехтование Пагмы намного превосходит все мои ожидания.

«Фехтование Пагмы»

Уровень: 1.

В неактивном состоянии:

Фехтование Пагмы увеличивает силу Ваших физических атак на 20%, а также повышает вероятность нанесения критического удара на 10%.

* Данный эффект применяется лишь при использовании меча.

* Данный эффект не потребляет ману.

При активации:

Активировав Фехтование Пагмы, Вы становитесь одним целым с Вашим мечом и получаете доступ к пяти техникам: «Волна», «Сдерживание», «Связь», «Убийство», «Превосхождение».

Стоимость активации: 20 маны.

Время перезарядки: 10 секунд.

* При деактивации, используемая техника вновь станет недоступной.

* Данный эффект не потребляет ману.

«Волна»

Позвольте своему клинку пуститься в дикий танец и стать безумной волной.

Наносит всем противникам в радиусе одного метра 155% урона от Вашей текущей силы атаки, а также снижает их скорость передвижения.

* Данная техника доступна лишь при условии наличия меча.

Стоимость активации: 350 маны.

Время перезарядки: 120 секунд.

«Сдерживание»

Позвольте своему клинку проявить свой сдерживающий и неприступный характер.

При активации ограничивает всю окружающую среду, запрещая подступ к Вам на протяжении последующих трёх секунд.

* Данная техника доступна лишь при условии наличия меча.

* Не применяется по отношению к нежити.

Стоимость активации: 300 маны.

Время перезарядки: 300 секунд.

«Связь»

Позвольте своему клинку стать ослепительно быстрым, словно крылья бабочки.

При активации наносит избранной цели 500% от Вашей текущей силы атаки.

* Данная техника доступна лишь при условии наличия меча.

Стоимость активации: 350 маны.

Время перезарядки: 100 секунд.

«Убийство»

Позвольте своему клинку стать по-настоящему смертельным.

При активации наносит избранной цели 1,500% от Вашей текущей силы атаки, накладывая эффект кровотечения и отчаяния.

* Данная техника доступна лишь при условии наличия меча.

Стоимость активации: 1,200 маны, 50% Выносливости.

Время перезарядки: 500 секунд.

«Превосхождение»

Позвольте своему клинку превзойти самого себя.

Мощь Ваших атак удваивается, а все удары по умолчанию становятся атаками дальнего боя.

* Данная техника доступна лишь при условии наличия меча.

Стоимость активации: 1,800 маны.

Длительность действия: 30 секунд.

Время перезарядки: 3,000 секунд.

http://tl.rulate.ru/book/96837/324104