

- Потрясающе...

Фехтование Пагмы превзошло даже мои самые смелые ожидания.

- Итак, один пассивный навык или несколько активных... Учитывая то, что у меня практически нет боевых умений и Владения Мечом, лучше и желать нечего.

Большинство классов обладало своими собственными базовыми навыками, связанными с владением определённым оружием или бронёй. Они повышали эффективность использования мечей, молотов, доспехов и т.п. Тем не менее, Преемник Пагмы не обладал ничем подобным, что являлось его наиболее существенным недостатком.

- Но теперь всё по-другому.

В неактивном состоянии Фехтование Пагмы увеличивало силу атаки и шанс нанесения критического удара. Аналогичный эффект предоставляло и Владение Мечом.

- Причём не просто Владение Мечом, а средний уровень Владения Мечом! При активации умения эффект исчезает, но это не является большой проблемой, поскольку взамен генерируется сразу пять потрясающих навыков.

Фехтование Пагмы! Умение, достойное легендарного класса!

- Хотя я и был разочарован некоторыми аспектами производственной профессии, мой класс и вправду является мошенническим. Благодаря своей высокой стойкости и невосприимчивости к негативным эффектам, я могу играть роль танка, а развить свои навыки – и вовсе сражаться на фронте, но...

Однако была одна проблема.

- ... Почему они потребляют столько маны?

В настоящее время у меня было около пятисот единиц маны. Данного показателя я смог добиться благодаря постоянному повышению Интеллекта при создании качественных предметов. Я никогда не вкладывал в него очки характеристик, а потому, если бы не этот дополнительный бонус, у меня и вовсе было бы около ста маны.

Итак, несмотря на всё великолепие изученных навыков, я мог свободно использовать лишь некоторых из них.

- Вот зараза...

Волна. Сдерживание. Связь. Убийство. Превосхождение.

Секретных техник насчитывалось ровно пять. Минимальное количество требуемой маны равнялось 300, в то время как Убийство потребляло 1,200 маны, а Превосхождение – 1,800. Итак, чтобы свободно использовать эти навыки, мне нужно было проинвестировать в Интеллект целую гору очков распределения.

«У магов всё проще... Чем выше их Интеллект, тем выше магический урон. Вот почему они готовы вкладывать в Интеллект абсолютно всё. Но в моём случае...».

По правде говоря, я не хотел вкладывать очки характеристик в Интеллект. Наиболее оптимальным вариантом было их распределение между Выносливостью и Силой, что повышало не только мою силу атаки, но и позволяло куда быстрее создавать предметы.

В свою очередь, у меня не было ни одного навыка, эффективность которого зависела бы от Интеллекта. Таким образом, мне нужно было потратить огромное количество очков распределения исключительно для увеличения запаса маны.

Тем не менее, сколько бы я не жаловался на безвыходность ситуации, другого выбора у меня попросту не было. Если я хотел использовать весь спектр предоставленных навыков, то должен был пойти на определённые жертвы.

- Окно статуса.

Имя: Грид.

Уровень: 92 (1,531,400/3,798,000).

Класс: Преемник Пагмы.

- * Увеличенная вероятность добавления дополнительных эффектов при создании предметов.
- * Увеличенная вероятность усиления предметов.
- * Вы безоговорочно можете экипировать все типы артефактов. Тем не менее, в зависимости от рейтинга предмета, Вы получите определенный штраф.

Титул: «Тот, кто стал легендой».

- * Дополнительное сопротивление аномальным условиям.
- * При падении текущего уровня Здоровья до минимума Вы выживете.
- * Быстрое признание.

Титул: «Первый, кто создал уникальный предмет».

- * Проворство: +200.

Титул: «Тот, кто создаёт одни лишь легендарные предметы».

- * Проворство: +350.

Титул: «Убийца Рыцарей».

* Выносливость: +100.

* Сила: +30.

Титул: «Апостол Правосудия».

* Все характеристики: +10.

* Сила: +30.

* Отвага Апостола Правосудия не имеет себе равных.

Здоровье: 8,330/8,330.

Мана: 522/522.

Сила: 775.

Выносливость: 523.

Ловкость: 208.

Интеллект: 180.

Проворство: 855.

Самообладание: 155.

Упорство: 210.

Выдержка: 176.

Достоинство: 155.

Проницательность: 155.

Мужество: 99.

Очки характеристик: 0.

Вес: 9,404/19,700.

Когда я только вошел в Кесанский Каньон, у меня был 85-ый уровень. Однако, после охоты на здешних монстров я поднялся до 92-го и, соответственно, заработал 70 очков распределения.

- Я должен был приберечь их...

Как показывало окно статуса, в настоящее время у меня не было свободных очков распределения. Почему? Да потому что я их все вложил в Силу.

- Что ж, так или иначе, это облегчило охоту на каньонных пауков.

Здесь монстры обладали отличными защитными показателями, а потому мне пришлось увеличить свою Силу, чтобы повысить урон.

Однако теперь я жалел об этом решении.

- Я не должен был тратить очки до изучения Фехтования Пагмы.

Каждая единица Интеллекта предоставляла три очка маны. Итак, если бы я не потратил 70 очков распределения, то стал бы на один шаг ближе к своей цели.

- ... Мне нужно срочно поднимать свой Интеллект.

Меня сильно раздражала мысль о том, что при наличии столь потрясающих навыков, я не мог их использовать.

- Итак, охота, охота и ещё раз охота! Я должен поднять свой уровень и получить достаточное количество маны, чтобы использовать Убийство!

Убийство наносило цели 1,500% от моей текущей силы атаки, при этом требовало 1,200 маны. Другими словами, мне нужно было поднять свой Интеллект как минимум до четырёхсот.

- Получить 400 Интеллекта путём повышения уровня... Нет. Ничего не выйдет.

С момента становления Преемником Пагмы я практически полгода занимался выполнением заданий и созданием предметов. И лишь спустя долгое время я столкнулся с горными орками, а затем и с монстрами Кесанского Каньона...

Это была та самая долгожданная охота, за которой я так соскучился...

«Наверное, именно из-за этого чувства я и стал играть в «Satisfy».

То непередаваемое ощущение, когда в твоём инвентаре начинают грудиться трофеи, а в кармане – золото, было одним из самых приятных для каждого без исключения игрока. Таким образом, моё сердце прямо-таки кричало: «Оставайся здесь и продолжай охоту!».

Однако реальность была слишком суровой. В сложившихся обстоятельствах охота стала для меня настоящей роскошью... Моя семья увязла в долгах, и ни родители, ни тем более Сехи, не могли разобраться с этой проблемой в одиночку. Итак, чтобы моя семья могла спать спокойно, я должен был отложить охоту и вернуться к работе.

- Что ж, пора возвращаться в кузницу Хана. Впрочем, в этом тоже есть свой плюс, ведь там

меня ждёт Дайнслейф.

Подавив желание продолжить охоту, я покинул секретную пещеру. И вот, пока я утешал свою печаль, любуясь отражением звёзд на гладкой поверхности озера, раздался громкий всплеск, и прямо передо мной появилось шесть русалок.

- Чёртовы рыбы...

В отличие от русалок, изображения которых можно было встретить в детских сказках, русалки «Satisfy» были просто отвратительными. И довольно воинственными.

- Вы чего сюда вылезли? Не боитесь задохнуться? - поглядывая на их жабры, спросил я.

- Об этом не волнуйся, человечиска! Лучше отдай нам своё сердце! - помахав своим трезубцем, пригрозил один из монстров.

Русалки и вправду любили питаться человеческими сердцами, считая их настоящим деликатесом. Вот почему их души были столь же ужасными, как и внешность.

«Итак, шесть русалок...».

Русалки с лёгкостью адаптировались к окружающей среде, а потому считались весьма распространёнными монстрами. Что касается тех русалок, которые обитали в Кесанском Каньоне, они были наиболее печально известными среди всех прочих. Их средний уровень колебался в районе 175-го, что, как известно, считалось самым высоким среди других представителей данной расы.

«Русалки особенно сильны в воде. К тому же их шесть...»

Если бы мне пришлось встретиться с ними до изучения Фехтования Пагмы, я бы попросту сбежал. Однако теперь всё было иначе. Итак, подняв свой Идеальный Кинжал, источающий тёмно-синее свечение, я с улыбкой произнёс:

- Хотите моё сердце? Ну уж нет. Это я сегодня отужинаю жареной русалятиной.

- Ба! Этот человек блефует, - фыркнула одна из русалок.

Фшу-у-у-у-у!

А затем русалки просто-напросто бросились ко мне, двигаясь со скоростью сёрфера, поймавшего волну. Подождав, пока они не приблизятся на нужное расстояние, я выкрикнул:

- Фехтование Пагмы! Сдерживание!

А затем моё тело начало танцевать. Синий свет, источаемый Идеальным Кинжалом, засиял в лунном свете, а несущиеся вперёд русалки остановились, будто нарвавшись на непреодолимое препятствие.

- ...!

Осознав, что происходит нечто странное, монстры тут же попытались отступить, однако было уже слишком поздно.

- Ярость кузнеца!

Ярость Кузнеца активирована.

На ближайшие 20 секунд Ваша сила и скорость атаки будут существенно увеличены.

- Ветряной Удар!

Бу-ду-дух!

- Кай-а-а-а-а-ак!

Острый порыв ветра тут же изранил тела находящихся рядом русалок.

Вы нанесли 3,750 урона.

Вы нанесли 3,802 урона.

Нижняя часть туловища русалок обладала превосходной защитой, поскольку была покрыта прочной чешуей, однако верхняя, человеческая часть, была на порядок слабее. Вот почему атаки, направленные в корпус, наносили им куда большее количество урона. Итак, произведя несколько последовательных атак, я остановился.

– Чёрт, у меня закончилась мана.

Быстро открыв инвентарь, я достал зелье маны и, убедившись, что она полностью восстановилась, деактивировал Фехтование Пагмы.

А затем пришёл черёд воспользоваться навыком, разработанным мною лично.

– Ветер Правосудия!

Фу-жу-жух!

Ветер Правосудия произвёл разрушительный взрыв, с которым Ветряной Удар даже сравнивать было нельзя. В неактивном состоянии Фехтование Пагмы существенно повышало мою силу атаки и шанс нанесения критического удара, в результате чего монстры получили попросту катастрофические повреждения.

Навык разбросал их по сторонам, а те русалки, которые оказались в самом эпицентре удара, от боли не могли даже кричать.

– Быстрые Движения!

Быстрые Движения активированы.

На ближайшие 60 секунд Ваша Ловкость и вероятность уклонения будут существенно увеличены.

Фью-у-ух!

Шокированные монстры могли лишь наблюдать, как я обрушил на них целый шквал атак Идеальным Кинжалом +8.

<http://tl.rulate.ru/book/96837/324801>