

Глава 999.

Наверное, Гриду стоило поблагодарить Мари Роуз? Или поблагодарить стоило всё-таки империю? Если бы не они, он никогда бы не пошёл в эту пещеру.

«Но даже при этом я не ожидал, что стану сильнее таким... странным образом».

Немногом ранее Грид испытывал некоторое разочарование в отношении энергии меча. Способ его получения был слишком расплывчатым. Однако ему помогло счастливое стечение обстоятельств, возникших после того, как он прибыл в эту пещеру. Причинно-следственные связи и неожиданные инциденты – эти две силы, как и всегда, вновь стали величайшим оружием Грида.

«Что ж, давайте посмотрим», – успокоился Грид и открыл подробную информацию о своей способности.

«Великое Фехтование Пагмы»

Уровень: 1.

Увеличивает физическую силу атаки на 40%, шанс критического удара на 50%, а критической урон на 80%.

* Данный эффект применяется только тогда, когда Вы вооружены клинковидным оружием.

* Количество движений, необходимых для активации каждого танца меча, уменьшается вдвое.

* С каждым новым уровнем способности Вам предоставляется возможность создать ещё один комбинированный танец меча.

Доступное количество комбинированных танцев меча: 5.

Доступное количество танцев меча в комбинации: 4.

«Волна»

Уровень: 1.

Танец меча, похожий на движение высокой и чрезвычайно мощной волны.

Наносит 325% от Вашей физической силы атаки всем врагам в радиусе пяти метров от Вас, снижая при этом их скорость передвижения и атаки на 50%.

* Скорость передвижения и атаки цели, обладающей иммунитетом к аномальным статусам, снижается лишь на 19%.

* Как только цель подвергается удару, возникает сильная ударная волна, с некоторой вероятностью создающая эффект «игнорирования защиты».

Условия использования: клинковидное оружие.

Потребление ресурсов: 80 энергии меча.

Время перезарядки: 2 минуты.

«Сдерживание»

Уровень: 1.

Сдерживающий танец меча, подавляющий все окружающие Вас цели.

При активации блокирует доступ к Вам на 3,5 секунды.

* Цель, обладающая иммунитетом к аномальным статусам, с небольшой вероятностью блокируется на 0,1-0,3 секунды.

* Не действует на нежить.

Условия использования: клинковидное оружие.

Потребление ресурсов: 60 энергии меча.

Время перезарядки: 5 минут.

«Связь»

Уровень: 1.

Ослепительный танец меча, похожий на полёт бабочки.

В течение последующей секунды позволяет нанести 900% от Вашей физической силы атаки в двадцати молниеносных ударах.

* На данный навык не влияет скорость Вашей атаки.

Условия использования: клинковидное оружие.

Потребление ресурсов: 50 энергии меча.

Время перезарядки: 1 минута.

«Убийство»

Уровень: 1.

Убийственный танец меча, выражающий ярость и ненависть мечника.

Наносит 1,850% от Вашей физической силы атаки выбранной цели. При успешном попадании цель подвергается эффектам «кровотечения» и «отчаяния», а также эффекту «временного разоружения».

* Временное разоружение: запрещает использовать эффекты предметов на протяжении одной секунды. Тем не менее, действие разоружения ограничивается лишь поражённой частью тела.

* Эффекты «кровотечения» и «отчаяния» не подействуют на цель, обладающую иммунитетом к аномальным статусам.

Условия использования: клинковидное оружие.

Потребление ресурсов: 100 энергии меча.

Время перезарядки: 10 минут.

«Вершина»

Уровень: 1.

Танец меча, отображающий сущность истинного воина.

Наносит 900% от Вашей физической силы атаки выбранной цели, игнорируя при этом 65% её защиты.

Условия использования: клинковидное оружие.

Потребление ресурсов: 60 энергии меча.

Время перезарядки: 3 минуты.

«Отражение»

Уровень: 1.

Спокойный и чрезвычайно опасный, будто око бури, танец меча.

На протяжении 1,2 секунды после активации позволяет отразить 100% всех атак.

Условия использования: клинковидное оружие.

Потребление ресурсов: 50 энергии меча.

Время перезарядки: 1 минута 30 секунд.

«Падение»

Танец меча, демонстрирующий обиду на небо.

Это глубокий и безмятежный танец меча, сообщающий миру о павших небесах.

Наносит 500% от Вашей физической силы атаки всем врагам в пределах пяти метров от Вас с 50% вероятностью игнорировать сопротивление противника.

Наносит дополнительные 400% урона всем божественным существам.

Поражённая навыком цель какое-то время не сможет атаковать, а её защита снизится.

Условия использования: клинковидное оружие.

Потребление ресурсов: 60 энергии меча.

Время перезарядки: 6 минут.

«Цветок»

Танец меча, изображающий развевающиеся лепестки.

При активации отмеченная цель получит 61% урона от Вашей физической силы атаки, а также 10% урона от Вашей магической силы атаки.

* Каждая отметка требует 2 единицы энергии меча.

* При успешном поражении цели отметка на ней остаётся. Максимальное количество меток - пять.

* Отмеченным признаётся любой объект, находящийся в диапазоне Вашего поля зрения.

* Продолжительность действия метки составляет 10 секунд. Продолжительность действия метки обновляется, если в течение данного промежутка времени цель будет помечена ещё один раз.

Условия использования: клинковидное оружие.

Потребление ресурсов: 60 энергии меча.

Время перезарядки: 1 минута.

«Превосхождение»

Танец меча, превосходящий воображение.

При активации Ваша сила атаки удваивается, а базовые атаки превращаются в дальние.

Условия использования: клинковидное оружие.

Потребление ресурсов: 200 энергии меча.

Время перезарядки: 40 минут.

Продолжительность действия: 30 секунд.

Поскольку Ваше фехтование было модифицировано, все комбинированные танцы меча были сброшены.

«Вау...».

Это было больше, чем он ожидал. Прежде всего, ослепительные изменения произошли в Падении и Волне, поскольку ранее у них были относительно низкие сила атаки и дальность.

При небольшой дальности действия навыка поразить им противника было чрезвычайно трудно. Но теперь их можно было использовать с куда большей вероятностью успеха. Кроме того, увеличенная сила атаки позволяла нанести достаточное количество повреждений по сильным врагам. Ну а самым привлекательным было снижение скорости передвижения и атаки даже у

тех целей, которые обладали иммунитетом к аномальным эффектам.

Дальность Падения не изменилась, однако его мощь резко возросла, а вероятность игнорирования статусного сопротивления увеличилась на 20%. Изменения в работе Сдерживания также были весьма заметными, поскольку ранее оно было совершенно бесполезным перед врагами с иммунитетом к эффектам. Длительность его действия и вероятность срабатывания были низкими, но если оно сработает против такой легенды, как Мастер Меча... блокирование даже нескольких движений могло полностью переломить ход битвы.

«А вот Связь подкачала...».

Ранее Связь превосходно сочеталась с Мечом Просвещения. Всякий раз, когда Грид с максимальной скоростью размахивал своим клинком, количество наносимых им ударов превышало 30 единиц в секунду, что значительно увеличивало вероятность появления чёрного пламени. Однако теперь она была ограничена лишь двадцатью ударами.

«Если бы моя скорость атаки была низкой, фиксированное количество атак выглядело бы довольно привлекательным».

Так или иначе, интерпретировать это как регресс Грид не мог. Урон был значительно увеличен, а время восстановления уменьшилось на целых 30 секунд. С другой стороны, время восстановления Убийства увеличилось на минуту, однако его мощь выросла до ужасающих величин. Предыдущее Убийство наносило всего лишь 1,500% от его силы атаки, но тогда как новое – 1850%. При этом эффект разоружения выглядел попросту мошенническим.

«Используя Убийство, я в буквальном смысле этого слова отправлю своего противника на тот свет».

Убийство, которое представляло собой один из лучших навыков по одиночной цели, теперь переросло в настоящий смертельный удар. Что касается Вершины, она стала сильнее и теперь игнорировала большее количество защиты. Эффективность Превосхождения осталась той же, однако время её перезарядки уменьшилось на 10 минут. Учитывая, что Превосхождение было одним из лучших навыков, 10-минутное сокращение перезарядки предоставляло действительно весомый бонус.

Однако больше всего Гриду понравились изменения, произошедшие с Отражением. Раньше у него было всего лишь полсекунды на то, чтобы контратаковать атаку противника, тогда как сейчас данный диапазон увеличился до 1,2 секунды, что сильно облегчало его использование. Перезарядка также уменьшилась на 30 секунд.

«Первоначально у него было двухминутное время перезарядки, а потому я чувствовал сожаление...».

Использование контратакующих навыков в бою обладало бесконечным потенциалом. Это была наибольшая переменная и угроза.

Что пока Грид действительно не понимал – так это новое умение под названием «Цветок». Это была способность, которая показывала оптимальную силу только тогда, когда мечник оставлял как можно больше меток на цели и выбирал идеальный момент для нанесения удара. Другими словами, способность требовала высочайшего контроля, которого Гриду очень не хватало.

«Подождите-ка...».

Разве Пагма не использовал Цветок в качестве контратаки? Возможно, его идеальное применение действительно заключалось в сочетании с отражением?

«А что, это может быть на удивление легко».

С этой мыслью Грид попробовал выбрать в качестве целей стены пещеры и обломки минералов. Тем не менее, ландшафт и неодушевлённые предметы не могли быть признаны целями. Затем Янгу решил проделать то же самое с Крешлером, однако вовремя остановился, поскольку боялся, что это вызовет недоразумение, которое приведёт к новому избиению. Затем он решил попросить Крешлера вызвать световые копьё, но тоже передумал, поскольку это могло закончиться ещё плачевнее. В конце концов, Грид вызвал Рэнди, Вооружённых до зубов скелетов и Ною, но... союзники тоже не могли быть признаны в качестве целей.

«Блин...».

Он хотел проверить работоспособность данной комбинации прямо сейчас, а потому повернулся к гробу и спросил:

- Могу я на минуточку уйти, а потом вернуться?

- Можешь не возвращаться.

- Как грубо...

Близость с гробом увеличилась, но только на три очка. Иначе говоря, Грид не особо интересовал Крешлера.

- Я скоро вернусь. И на всякий случай оставляю этих ребят здесь, чтобы Вы ненароком не уснули.

- Ты хочешь оставить этих существ в компании одного из величайших пап? Ты когда-нибудь слышал о поговорке «Оставить ягнёнка в логове льва»?

- Ладно, тогда я оставлю одного элементалю света.

Итак, покинув пещеру, Грид побежал к расположенному неподалёку лесу. Затем он отыскал нескольких монстров и выбрал их в качестве целей.

Проделать подобное с одним было достаточно просто, а вот с целой стаей, которая к тому же постоянно передвигалась...

- Да уж, Пагма был просто великолепен, - пробормотал Грид, после чего добавил, - А игра и вправду слишком сложная...

Сложность новой способности оказалась выше, чем ожидалось, а потому у Грида начали накапливаться жалобы и претензии. Тем не менее, Янгу не лишился мотивации. Он поклялся усердно трудиться до тех самых пор, пока не сможет использовать Цветок наилучшим образом.

- Эх.

Итак, ещё раз посмотрев на измененные эффекты навыков, он глубоко вздохнул, после чего вернулся в пещеру. Маленький элементаль света всё ещё кружил вокруг Крешлера, проявляя глубокое уважение к божественной силе папы.

Улыбнувшись столь милому зрелищу, Грид наконец-то заметил самое большое изменение. А заключалось оно в способности сочетать танцы меча. В прошлом ему приходилось напрямую комбинировать их, тогда как успех такого сочетания определялся системой. Но теперь он мог объединить их, не выполняя никаких специальных условий!

«У меня может быть пять комбинированных навыков, объединяющих в себе четыре танца меча!».

Взволнованный Грид хотел немедленно создать новые танцы меча. Он хотел заполнить пустующее окошко, но... Янгу уже давно перестал быть дураком. Он был осторожен и не настолько глуп, чтобы оплошать ещё раз, как это было в случае с Полным Провалом.

«Прежде всего, давайте посмотрим на энергию меча», - открыв своё статусное окошко, подумал Грид. Вверху гордо светился 390-ый уровень, заполненный на 90% опыта. Затем шли показатели его Здоровья, маны и боевой энергии, возле которых теперь заняла свою строку энергия меча.

Энергия меча: 1,000.

«Тысяча!?».

В отличие от его переживаний, запас ресурса был достаточно высоким. Максимальное значение в 1,000 было неплохим, особенно учитывая то, что новое Фехтование Пагмы потребляло всего лишь 50–100 единиц за каждую способность. Одно лишь Превосхождение требовало двух сотен.

«Интересно, эффект Кольца Абсурда здесь работает?».

Данное кольцо уменьшало потребление всех ресурсов на 50%. Эффективность данного предмета была такой же абсурдной, как и его название, но так вышло, что к боевой энергии это не применялось. Король-Герой был уникальным существом, а потому сторонние эффекты не оказывали на его ресурсы никакого влияния.

С другой стороны, Грид знал приблизительно десять человек, сумевших получить титул Великого Мечника. Таким образом, Грид рассчитывал, что Кольцо Абсурда будет применимо к энергии меча.

К счастью, именно так всё и получилось. Янгу активировал Связь и Кольцо Абсурда уменьшило потребляемую энергию меча вдвое.

«Отлично!».

Это было просто великолепно.

«Четырёхсоставные танцы меча будут затрачивать около пятисот единиц энергии меча, а потому фактическое потребление составляет приблизительно 250. Итак, если у меня есть пять слотов... Нет, всё плохо».

Грид обратил внимание на то, как восстанавливается энергия меча. Каждый удар мечом восстанавливал всего-навсего одну единицу энергии. При этом никакого объяснения естественному восстановлению ресурса система не предоставила. Другими словами, у Грида могли возникнуть ситуации, когда ему банально будет не хватать энергии меча. Если он пожадничает и создаст только четырёхсоставные танцы меча, то увеличенное потребление ресурса может стать для него обоюдоострым клинком.

«Кроме того, четырёхсоставные танцы меча имеют длительное время перезарядки. Чтобы эффективно использовать фехтование, лучше не заикливаться на чересчур мощных навыках. Нужно создать и двухсоставные способности, и трёхсоставные».

Первыми комбинированными танцами меча, до которых додумался Грид, были Связующее Отражение и Цветочное Отражение. Связующее Отражение, судя по всему, позволило бы произвести сразу несколько контратак, тогда как Цветочное Отражение могло заблокировать вообще всё. Ожидания Грида были чрезвычайно высокими, но... также заставляла задуматься сложность использования таких способностей.

«Будь на моём месте Крюгель, он бы наверняка выбрал Цветочное Отражение».

Проницательность, суждение и физические способности Крюгеля позволили бы ему в полной мере воспользоваться преимуществами данного навыка. Однако Янгу не был Крюгелем. Пусть его контроль и был на уровне топ-игрока, однако он не мог сравниться с лучшими игроками в сфере контроля.

Тем не менее, никакие оправдания здесь больше не работали. В будущем ему предстояло столкнуться с множеством талантливых монстров. Он должен был развиваться дальше, а потому выбор Цветочного Отражения становился очевидным.

Вы создали новый танец меча: «Цветочное Отражение».

Оставшееся количество танцев меча, которые Вы можете создать: четыре.

«Итак, дальше...», - подумал Грид, собираясь создать ещё один комбинированный танец, как вдруг...

- Ты долго ещё будешь здесь стоять, как последний растяпа?

- ...?

- Тебе не интересно, кто ещё меня разбудил? Разве не поэтому ты попросил меня не спать и дожидаться возвращения? Или ты уже расхотел? Уа-а-аф, да, что-то меня в сон клонит. Пойду-ка я вздремну.

- Нет, нет, стойте! И что же это был за человек? Пожалуйста, расскажите мне! - поспешно замахал руками Грид.

- Это был...

Ответ Крешлера оказался весьма неожиданным.

Королевство Вооружённых до зубов сосредоточило свои силы в Рейдане, поскольку для этого было достаточно оснований. Водный Клан заблокировал все морские пути, а потому для перемещения войск имперцам приходилось использовать сухопутные маршруты. А путь в Королевство Вооружённых до зубов был только один - через Рейдан.

Именно поэтому руководство гильдии и выбрало этот город в качестве главного опорного пункта. Однако возникла одна переменная, которую звали Ригалем. Это был один из семи герцогов империи, возглавляемые которым военно-воздушные войска смогли проникнуть на территорию Королевства Вооружённых до зубов.

Огромная армия, насчитывающая 500 грифонов и 300 дрэйков появилась в небе над Байраном, погрузив город в настоящий хаос.

- Уничтожить здесь всё, - приказал Ригаль, и дрэйки синхронно дыхнули пламенем, тогда как наездники на грифонах вытащили свои копья.

Между этой деревушкой и Гридом была глубокая связь. Нет, если быть точнее, Байран уже давно стал городом. И теперь его жители истошно кричали, тогда как оберегавшие Байран Вооружённые до зубов постепенно превращались в пепел.

Даже Джуд - первый и самый верный рыцарь Грида, оказался беспомощным перед атакой воздушных сил империи.

- Раненых взять в плен. Они станут нашими рабами, - застрелив ещё двух Вооружённых до зубов из своего лука, приказал Ригаль.

Королевство Вооружённых до зубов было в настоящем кризисе. И эта ужасная сцена транслировалась средствами массовой информации по всему миру.

<http://tl.rulate.ru/book/96837/754666>