Любой шедший на битву знал, что такая способность была бы невероятно полезной, просто взглянув на её свойства!

Потому что любая способность, которая может остановить время, будет эквивалентна заклинанию Легенды!

Его не следует недооценивать из-за короткой продолжительности. Остановка времени на одну секунду или трехсекундное замораживание одной цели могло много принести тем, кто был чрезвычайно мощным.

Когда Инхейм, Хэтэуэй и Сова сражались вместе против Принца Теней, они положились на заклинание «путы пространства-времени», чтобы дать Сове возможность украсть временной мольт.

Единственной проблемой было то, что временная воронка явно использовалась довольно много раз, и осталось только два применения.

Марвин обрадовался, увидев этот предмет. К счастью, Балх не использовал его против него.

Возможно, он не знал, что это было ... или, может быть, у него не было возможности использовать его.

Единственный шанс, который дал ему Марвин, был момент, когда его задержало разложение бездны. К сожалению для Балха, он был жадным и хотел, чтобы Марвин ему подчинился.

Если бы он был более решительным, хотя Марвин, возможно, и не умер бы, он определенно заплатил бы огромную цену.

Например, он был бы вынужден использовать Форму Зависимости. Магическая форма зависимости была очень мощной, но Марвин использовал ее только в качестве крайней меры.

По сравнению с Посохом Седого Ястреба, который мог превратить его в Волшебника Природы в любое время, когда он захочет, Марвин был более доволен Воронкой Времени.

Столкнувшись с могущественными врагами, она может возыметь решающее значение в битве насмерть.

И третий пункт был чем-то, что Марвин в настоящее время не мог использовать.

...

[Волшебный глаз]

[Описание: имущество Ведьм Анзед]

[Свойство 1: Ежедневное использование Колдовства +5]

[Свойство 2: Может использовать Колдовство Среднего ранга ежедневно, а также три Малых Колдовства]

[Свойство 3: При использовании (Колдовство - Поиск) пользователь может получить неожиданный эффект]

Три эффекта, и каждый из них был очень хорош.

К сожалению, это было не обычным предметом, а предметом с жесткими условиями использования.

У Марвина действительно была родословная Анзед. В конце концов, это была первая группа людей, которая достигла Фейнана, но это был также первый клан, который был уничтожен. Люди Анзед верили в Колдовство и Ведьм. Их колдовство было собственной системой и не имело никакого отношения к Волшебному Бассейну Вселенной. Ходили слухи, что они были связаны с Архидьяволом, в то время как другие говорили, что у них хорошие отношения с Повелителями Демонов. Кто знал, откуда взялись эти ведьмы?

В чем Марвин был уверен, так это в том, что Ведьмы Анзед были загадочным кланом, и их уникальная система [Колдовства] была довольно мощной. Особенно необыкновенная ведьма когда-то была Хранителем Плана, и хотя они переживали упадок, казалось, что они пытались сохранить свою силу.

Некоторые игроки предпочитали становиться Ведьмами Анзед, но эти люди никогда не рассказывали, как они продвинулись. Они были довольно мощными.

Марвин не был незнаком с Ведьмами Анзед в этой жизни.

Проклятие Хэтэуэй на самом деле произошло от древнего наследия, чего Марвин не ожидал. Но когда он получил Слезу Королевы Ведьм, он все понял.

Слеза не только дала ему бонусную силу воли, но также дала ему возможность использовать Колдовство [Полет], как только он собрал необходимые средства и подготовил его. Тем не менее, он не достиг уровня способности использовать [Волшебный глаз].

Короче говоря, он временно не использовал эту способность, но было бы хорошо приберечь её и, возможно, подарить её Хэтэуэй.

…

Завершив оценку, у Марвина больше не было причин оставаться на Холме Черного Лебедя.

Марвин чувствовал, что в реакции старика на слова о Минске что-то не так, но он не мог просто торчать здесь. Хотя холм Черного лебедя населяли многие другие обычные люди, он был небольшим, и ему не потребовалось много времени, чтобы изучить всю местность. Он расспросил людей и не получил никакой информации о Минске, поэтому продолжил свой путь.

На этот раз ему пришлось пройти через две снежные горы, чтобы добраться до Города святого света, в котором, как говорили, круглый год весна.

На самом деле, климат Багровой Пустоши действительно не имел определенных закономерностей. Он был странным.

Холм Черного Лебедя был типичным умеренным горным массивом, в то время как Город Святого Света был теплым городом, построенным на лугах, но с одной стороны были снежные горы.

Если бы не ущелья между этими горами, облегчающие путешествие людей, город, возможно, не смог бы развиваться до этой стадии и стать основной силой человечества в Южной Пустоши.

Согласно описанию на карте, от Холма Черного Лебедя ему нужно было продвигаться по Потерянному Пути, прежде чем достигнуть подножия снежной горы и найти [Долину Факела]. Плавно пройдя по этой довольно спокойной дороге, он сможет увидеть Город Святого Света.

Но Марвин также получил дополнительную информацию.

Он не знал, было ли это связано с появлением кинжалов холодного света, но гора, казалось, стала довольно опасной.

Многие путешественники покинули Потерянный путь и не смогли найти вход в Долину Факела, потому что она была похоронена в сумасшедших метелях.

Вместо этого они могли только взбираться на снежную гору, увеличивая тем самым опасность.

В снегу было много скрытых опасностей, всевозможных форм жизни Легенд: Снежная Женщина, Бессмертная Снежная Душа, Драконы Нежити и другие. Многие из них были слишком могущественны даже против Легенд.

Кто-то догадался, что эти снежные бури были созданы человеком. Причиной может быть могущественный Волшебник, манипулирующий погодой, потому что он не хотел, чтобы толпы людей приходили сражаться за кинжалы [Холодного Света].

Многие люди недавно пытались пройти от Холма Черного Лебедя до Города Святого Света, но были остановлены снежными бурями и должны были вернуться.

Так уж случилось, что группа авантюристов собиралась отправиться в Город Святого Света, когда Марвин уже уходил. Очевидно, они пытались подняться на снежную гору за три дня до этого, но, к несчастью, встретили дремлющую Бессмертную Снежную Душу в лавине.

Бессмертная Снежная Душа была массой Снежных Душ, но её боевая сила намного превышала силу обычной Снежной Души, так что её довольно трудно победить даже целой команде Легенд. Таким образом, большинство людей, которые встретили дремлющую Бессмертную Снежную Душу, немедленно отступили бы.

Так как им все равно было по пути, команда пригласила Марвина присоединиться к ним, пока он собирал информацию. Марвин принял их приглашение и вступил в их ряды.

Следовать за ветеранами было лучше, чем идти одному.

http://tl.rulate.ru/book/11654/1428101