

Эффект № 1 состоял в том, чтобы удалить перезарядку одного из навыков, которыми я обладал.

В этот момент мне внезапно пришла в голову одна сцена. Это была пальба бесконечными Ледяными Штормами нон-стоп.

В частности, если я улучшу Ледяной Шторм, который в настоящее время находится на 4-м уровне до 8-го, а затем использую "Камень максимального повышения уровня мастерства", которым я владею, он станет 9-м уровнем и, возможно, даже достигнет 10-го уровня.

Таким образом, использование его без какого-либо восстановления станет катастрофой не только для монстров, но и даже для игроков высокого уровня.

Я обладал огромной Выносливостью и Здоровьем.

Используя Блинк, я могу открыто ворваться в сердце вражеского строя.

Тогда, что, если я использую Ледяное поле для создания ледяной земли, а затем непрерывно буду запускать Ледяной Шторм, который будет без перезарядки?

В этот момент мое тело задрожало, как будто я бился в конвульсиях.

Конечно, для обычного пользователя Ледяной Шторм без перезарядки - это не что иное, как золото дураков, потому что Ледяной Шторм предъявляет высокие требования к мане. Даже если нет перезарядки, я не могу использовать его без маны.

Однако, если я попытаюсь увеличить ману, получив определенные предметы, и вложу больше очков характеристик в Силу воли, я не получу необходимого урона.

Пока я размышлял над плюсами и минусами Эффекта № 1, я подумал про себя: "Ну, если подумать, удаление времени восстановления навыков - лучший вариант".

Но у эффекта № 1 была фатальная слабость; он применялся только к одному из моих навыков и этот навык выбирался случайным образом. Другими словами, мои навыки 3-го уровня, такие как Ледяной шар, Ледяной Болт или Ледяное оружие, были кандидатами на этот эффект без перезарядки. Если бы Эффект № 1 выбрал любой из этих низкоуровневых навыков, это был бы наихудший сценарий.

Это было бы хуже, чем добавление 2.000 очков характеристик в Силу, Ловкость или Выносливость от Эффекта № 2, не говоря уже о резком увеличении опыта от эффекта № 3.

Если это действительно произойдет, это действительно будет худшим из худших вариантов.

Если эффект удаления времени восстановления будет применен к одному из этих навыков, я надеру тогда себе задницу позже.

Настолько, что я довольно долго не буду заходить в игру, потому что моя Сила Воли, которая очень высока и моя черта Айсберг уже уменьшают перезарядку со многих моих навыков.

В любом случае, пока я всерьез мучился над плюсами и минусами этих трех эффектов, произошло нечто неловкое, что сделало мою агонию бессмысленной.

Та же самая доска с рулеткой, которая определила мой Путь в начале квеста, появилась в воздухе. Конечно, на доске было написано Эффект № 1, Эффект № 2, Эффект № 3 вместо Пути А, В, С, как раньше.

Другими словами, выбор одного из трех эффектов был вне моего контроля. В конце концов, я пересчитал своих цыплят еще до того, как они вылупились, так как не смог выбрать один из них по собственной воле.

Итак, я причмокнул губами после проверки рулетки, потому что даже 1% моих намерений не мог быть отражен на этой доске. Кроме того, не было никакой гарантии, что произойдет что-то хорошее, если я выберу сам. Конечно, если бы я сделал неудачный выбор по своему собственному выбору, я бы не испытывал никакого сожаления, потому что в этом случае я не мог бы никого винить.

Однако, если бы я сделал ошибку из-за системы, а не по своему собственному выбору, я думаю, что у меня было бы много жалоб по этому поводу. Другими словами, это был вопрос того, был ли я удачлив или нет.

Кроме того, я должен подумать о том, как преодолеть худший выбор, если я столкнусь с ним лицом к лицу.

Учитывая все это, у меня не было другого варианта, кроме как решительно выразить свое мнение.

И, честно говоря, я уже решил, что хотел бы, чтобы за меня выбрали.

Однако, поскольку доска с рулеткой уже покинула мою руку, я просто тупо наблюдал, как она быстро вращается.

Некоторое время спустя рулетка начала постепенно замедляться.

И она остановилась именно в той точке, в которой я ожидал, что она остановится.

Итак, я застонал, прежде чем осознал это, потому что это привело к Эффекту с наибольшим количеством переменных.

[Поздравляем! Вы получили Эффект № 1.]

Эффект № 1 исключил бы время восстановления одного из моих навыков. Хотя я продолжал повторять себе, что должен сохранять спокойствие, потому что это вышло из-под моего контроля, я все еще нервничал и напрягался, прежде чем осознал это.

Как будто ему было наплевать на мое беспокойство, высветилось сообщение.

[Это список навыков, которыми в настоящее время владеет Люмен/Асиранте.]

1. Ледяной Шар 3-го уровня.
2. Ледяной Болт 3-го уровня.
3. Ледяное Оружие 3-го уровня.
4. Ледяной Щит 3-го уровня.
5. Незначительное обморожение. (Пассивный)
6. Ледяное поле 2-го уровня.
7. Льющийся Град 4-го уровня.
8. Ледяной Взрыв 4-го уровня.
9. Множественные Ледяные Стрелы 3-го уровня.
10. Ледяная тюрьма 3-го уровня.
11. Тонкий лед 3-го уровня.
12. Ледяное Копье 4-го уровня.
13. Мерцание 4-го уровня.

14. Ледяной Шторм 4-го уровня.

> Один из вышеперечисленных навыков, за исключением пассивного навыка "Незначительное обморожение", будет выбран случайным образом для удаления времени перезарядки.

> Этот эффект отсутствия перезарядки останется прежним, даже если уровень навыка изменится из-за улучшений и т.д.]

Когда сообщение закончилось, доска рулетки, ранее показывавшая Эффект № 1, № 2 и № 3, была разделена на 13 разделов, начиная с объединенного раздела для Ледяных Болта и Шторма.

Затем она начала вращаться сразу же, еще до того, как я успел подготовиться к этому.

Честно говоря, я хотел эффект № 3, потому что это был самый очевидный и ясный выбор, который не полагался на удачу.

Конечно, в зависимости от моей удачи, были случаи, когда Эффект № 1 и Эффект № 2 были лучше, чем Эффект № 3. Например, если Эффект № 1 удалил бы время восстановления Ледяного поля, Проливного Града или Ледяного шторма или Эффект № 2, в котором 2.000 очков характеристик были бы вложены в Интеллект.

Но этот выбор был основан на чистой удаче. Я не люблю полагаться на удачу.

Если бы мне пришлось выбирать между чем-то, что наносит до 100-кратного урона в зависимости от удачи и чем-то, что безоговорочно только удваивает весь урон, я бы выбрал последнее.

Как таковой, я не намерен полагаться на вероятности без уверенности.

На самом деле мне сейчас и не нужно было этого делать.

Я четко осознаю, что я на шаг или десятки шагов впереди других и я убежден, что с этого момента я буду только увеличивать разрыв между собой и другими.

Другими словами, на данный момент мне было достаточно того, в чем я был уверен.

Я не настолько нетерпелив, чтобы полагаться на удачу или рисковать, иначе я не был бы на десятки остановок впереди других. Итак, учитывая все эти соображения, Эффект № 3 был лучшим вариантом для меня.

Конечно, доска рулетки уже определилась с эффектом № 1 для меня.

Широко открытыми глазами я наблюдал, как доска рулетки постепенно замедляется.

Доске для рулетки было трудно пересечь комбинированную секцию для Ледяного Шара и Ледяного Болта. Затем она остановилась в кое какой точке и сразу же высветилось сообщение.

[Поздравляем!

> Время восстановления навыка Мерцание (Блинк), которым обладает Люмен/Асиранте, удалено.]

"..."

На самом деле, я научился пользоваться Мерцанием и уже использовал его несколько раз.

В частности, когда я прошел 60-й раунд, мне не нужно было избегать атаки монстров с помощью Блинка, но я не видел причин принимать их атаку, поэтому я использовал навык всякий раз, когда его время восстановления истекало.

Тогда я остро пожалел, что для Мерцания не было сокращения перезарядки, потому что это был обычный навык, а не навык ледяного типа. Это был первый навык, не относящийся к типу льда, который я выучил.

Однако я никогда не думал, что это будет навык, позволяющий извлечь выгоду из эффекта № 1. Скорее всего, я сначала подумал о навыках AoE.

- Хм...

Я на мгновение задумался о полезности Мерцания без перезарядки.

Тогда я пришел к выводу.

- Что ж, неплохо.- Я понял, что все не так уж и плохо.

Скорее, это было очень хорошо.

Для игроков, сосредоточенных на развитии своего Интеллекта, Мерцание чаще использовалось для уклонения или бегства, чем для атаки. Иногда это даже дает пользователям вторую жизнь.

Но у меня теперь нет проблем с использованием его в наступательных целях, потому что я мог бы использовать Блинк без перезарядки и сократить разрыв независимо от того, как далеко находится противник.

Более того, я даже подумал, что свободное передвижение повсюду при последовательном использовании Мерцания может привести к еще большему замешательству врага, чем рассылка спама Ледяными Штормами.

В любом случае, когда я представлял себе ситуацию, которая развернется с удалением перезарядки у Мерцания, пришло сообщение, которое, как я думал, может быть лучше, чем "резкое увеличение опыта" от эффекта № 3.

[30.000 монет выдаются в качестве награды за то, что вы первым прошли 80-й, заключительный раунд, в квесте на арене только для 300-го уровня.

> В настоящее время у вас есть два id.

> Из Люмен и Асиранте вы можете использовать только один из двух id, который будет отображаться как участник, достигший наивысшего уровня в квесте на арене только для 300-го уровня.]

"И это все?" - Я думал, что получу несколько золотых колец, если не несколько дополнительных очков характеристик или опыта.

Конечно, 30.000 монет - это огромная сумма. Говорят, что эти монеты ценны, но никто не знает, как их использовать и для каких целей они нужны.

Поэтому я не мог не думать, что дополнительные очки характеристик, опыт и золотые кольца были более ценными, потому что их преимущества были мне хорошо видны.

Во всяком случае, я решил забыть о таких жалобах, а затем тихо сказал:

- Зарегистрировать id Асиранте как самого лучшего участника раунда.

<http://tl.rulate.ru/book/43624/1764141>