

Изрот, Холлс и Луна в настоящее время находились на пути, ведущем через «Ивовый Лес» прямо к столице Амахарпе. Они ехали уже больше часа, но не столкнулись ни с какими монстрами, которые представляли бы для них угрозу.

Холлс разочарованно вздохнул:

— Я действительно надеялся, что мы вскоре столкнемся с мировым боссом, но прошел час, и мы еще не наткнулись на приличный опыт или дроп.

Луна покачала головой в ответ на разочарование Холлса:

— Неужели так легко найти мирового босса? В прошлый раз нам невероятно повезло, и случилось это случайно. Вероятность того, что мы так же случайно найдем еще одного, крайне мала.

Холлс знал, что Луна говорит правду. Им действительно посчастливилось столкнуться с мировым боссом. Ожидание, что то же самое произойдет еще раз, можно рассматривать только как принятие желаемого за действительное.

Луна посмотрела в сторону Изрота и заметила, что он, казалось, находился в состоянии полутранса. Всякий раз, когда они сталкивались с монстром, он не вмешивался и поддерживал это состояние. Скорее всего, это произошло из-за того, что он не чувствовал никакой угрозы. В конце концов, монстры, с которыми они столкнулись до сих пор, были десятого уровня или ниже. Было бы неловко, если бы она и Холлс не смогли справиться с такими монстрами в одиночку и нуждались в помощи Изрота.

Луна не хотела быть невежливой и пялиться, поэтому только украдкой поглядывала на Изрота и заметила, как он двигался... Странно. Это вызвало у нее некоторое любопытство, когда она пристально посмотрела на Изрота. Но прежде чем она успела рассмотреть его получше, ее окликнул голос:

— Луна? Эй, ты слушаешь? — Холлс пытался привлечь внимание Луны в течение последних нескольких минут, но она, казалось, находилась в своем собственном мире.

Луна очнулась и поняла, что начала долго пялиться на Изрота, не осознавая этого. Легкий румянец появился на ее щеках от смущения, когда она быстро отвернулась и опустила голову.

— Я слушаю, я слушаю, что там?!

Холлс был немного удивлен, это был первый раз, когда он услышал, что Луна немного взволнована. Он решил, что сделал что-то не так, и в замешательстве потер затылок. Как он мог знать, что она просто смущена своими действиями?

В течение всего часа Изрот не тратил свое время, просто наслаждаясь прогулкой и ничего не делая. Если присмотреться, то можно обнаружить, что каждый его шаг находится на одинаковом расстоянии от предыдущего. Самым странным было то, что каждый раз, когда одна из его ног собиралась коснуться земли, она внезапно останавливалась, как будто парила над землей, двигаясь странным скольльзящим движением.

Изрот потратил это время, чтобы создать больше навыков. За время, проведенное в подземелье «Гоблинского Рая», он понял, что, хотя навыки, которыми он обладал, были сильными, у него не было множества тех, которые он мог бы использовать последовательно. Навык «Разрушитель пределов» помог ему обойти многие параметры системы, но он все еще не позволял ему свободно использовать способности, как если бы он находился в семи мирах. В семи мирах, пока у человека достаточно духовной сущности, он мог использовать технику, однако в ЦМЛ было нечто, называемое перезарядкой умений, из-за которой в период определенного времени нельзя использовать один и тот же навык.

Изрот заметил, что время восстановления навыков более низкого ранга было намного ниже, чем у навыков более высокого ранга, по крайней мере, из того, что он мог сказать до сих пор. Но это имело смысл, так как для использования техник более высокого уровня требовалось больше времени перезарядки, чем для техник базового уровня. Не только это, но и более высокие Небесные Законы занимали гораздо больше времени, чем навыки более низкого ранга. Например, ему потребовалось пять часов, чтобы изучить навык ранга А «Первый Губительный Меч: Разрушение», в то время как потребовалось всего несколько минут в середине битвы, чтобы получить навык ранга В «Фантомный Удар». Несмотря на то, что разница в навыках была всего один ранг, первый все еще занимал гораздо больше времени, чем другой. Если все действительно так, то ему нужно создать несколько Небесных Законов более низкого уровня, чтобы позволить себе иметь более гибкую способность ведения сражения.

Он работал не только над самим небесным законом, но и над двумя другими небесными законами более низкого уровня одновременно! Даже если они не могли соответствовать телосложению «Небесного Золотого Тела» или даже небесному закону «Трех Губительных Мечей», это не означало, что сами техники были бесполезны.

Помимо небесного закона, который Изрот практиковал, используя свои шаги, он также двигал указательным пальцем в своеобразном движении. Он испускал невероятно пронзительную ауру, как будто у него не было никаких проблем с прорывом жесткой защиты.

Последний небесный закон, который практиковал Изрот, был на самом деле техникой ладони. Когда его ладонь двигалась, за ней следовали мириады иллюзий, и каждая из них, казалось, имела собственную сущность и разум.

Три навыка, которые изучал Изрот, были «Укус Змеи», «Точка Раскола» и «Мириады Неуловимых Ладоней». Изроту не требовалось много размышлений при выборе этих трех небесных законов, поскольку они соответствовали его требованиям, чтобы обеспечить более универсальный стиль боя. Ни одна из техник не была особенно впечатляющей по сравнению с «Первым Губительным Мечом: Разрушение», особенно когда дело доходило до атакующей силы, но зато их можно было использовать намного чаще.

Вскоре после того, как Изрот получил свое первое системное уведомление!

Системное сообщение

День! Поздравляем, игрок Изрот создал новый навык! Пожалуйста, назовите навык!

Первым навыком, полученным Изротом, был небесный закон укуса змеи. Поэтому, конечно, он так и назвал его, не задумываясь.

Информационное сообщение

Название навыка: Укус Змеи

Создатель Навыка: Изрот

Уровень Квалификации: 1/3

Ранг Навыка: С

Затраты Энергии: 35

Активный: пользователь наносит удар ногой со смертельной точностью, нанося 75% атаки пользователя в качестве урона. Этот навык имеет высокий шанс «парализовать» пораженную цель на 1,5 секунды. Паралич препятствует любым движениям.

Описание: навык, созданный Изротом, фокусируется на точности и иммобилизации цели в течение короткого периода времени. Остерегайтесь Укуса Змеи!

Перезарядка: 10 секунд

Изрот остался доволен общим результатом мастерства. Если бы у него был этот навык, когда он сражался против «Командира Короля Гоблинов Джрулои», то использовав «Укус Змеи», он, возможно, смог бы убежать от навыка «Огненного Вихря», предоставив себе односекундное окно для отступления. Хотя урон у него был не так высок, именно «парализующий» эффект был тем, что заставит навык сиять в бою. При этом его немного удивила новая вещь под названием «Затраты Энергии» на навык. Честно говоря, Изрот всегда удивлялся, почему он обладал такой характеристикой как «Энергия», которая, казалось, не служила абсолютно никакой цели. Не то чтобы она была бесполезна, просто ни один навык, который он получил до сих пор, не требовал ее использования.

Станным было то, что его показатель «Энергии» всегда был на уровне ста, независимо

от того, какую силу он использовал. Из любопытства Изрот использовал навык «Укус Змеи». Его правая нога, казалось, двигалась подобно змее, нападающей на свою жертву. Он был тихим, точным и невероятно быстрым.

Изрот потратил время на изучение своего показателя «Энергии» и заметил, что тот снизился со ста до шестидесяти пяти. Ровно через секунду он поднялся до шестидесяти восьми, а еще через секунду до семидесяти одного. Поскольку его «Энергия» продолжала увеличиваться, Изрот пришел к выводу, что после использования навыка, который требовал «Энергии», она будет медленно регенерировать по три энергии каждую секунду. Это означает, что каждую минуту он будет восстанавливать в общей сложности сто восемьдесят «Энергии».

«Понятно... Хотя перезарядка низкая, теперь она требует использования «Энергии». Похоже, мне придется обратить на это внимание в будущих сражениях», — подумал Изрот.

Через несколько минут прозвучал еще один звон уведомления.

Системное сообщение

Динь! Поздравляем, игрок Изрот создал новый навык! Пожалуйста, назовите навык!

Информационное сообщение

Имя Навыка: Точка Раскола

Создатель Навыка: Изрот

Уровень Квалификации: 1/3

Ранг Навыка: С

Затраты Энергии: 30

Активный: наносит 100% урона от атаки пользователя. Урон от этого умения игнорирует все щиты и 60% защиты цели. Если этот навык наносит урон кому-то с активным щитом, перезарядка этого навыка удваивается. Этот навык нельзя «заблокировать».

Описание: навык, созданный Изротом, который с легкостью может проникать через почти любую защиту. Попытаться заблокировать этот навык бесполезно.

Перезарядка: 8 секунд

Изрот не мог не удивляться точности системы, которая управляла этой игрой. Поначалу у него были некоторые сомнения относительно способности воспринимать его действия и формировать из них навыки, но это превзошло его ожидания.

«Тот факт, что она способна анализировать и генерировать Небесные Законы, является экстраординарным», — Изрот не понаслышке знал, как трудно изучать небесные законы и еще труднее понять их. Человек должен обладать высоким уровнем понимания, чтобы изучать определенные Небесные Законы.

Последним навыком, оставшимся у Изрота, было умение «Мириады Неуловимых Ладоней». Этот небесный закон должен был противостоять сразу нескольким врагам. На данный момент у него не было никаких других навыков, которые могли бы атаковать несколько противников сразу. Казалось, что даже с умением «Разрушитель Пределов» система не позволит ему обойти это правило. Всегда существовала невидимая сила, которая концентрировала одиночные атаки на тех, кто был мишенью. Было странно привыкать к такому ограниченному стилю боя, но Изрот был тем, кто умел приспосабливаться. Поскольку Изрот был в состоянии сосредоточить все свое внимание на последнем оставшемся небесном законе, не прошло и мгновения, как послышалось новое системное уведомление.

Системное сообщение

День! Поздравляем, игрок Изрот создал новый навык! Пожалуйста, назовите навык!

Информационное сообщение

Имя Навыка: Мириады Неуловимых Ладоней

Создатель Навыка: Изрот

Уровень Квалификации: 1/3

Ранг Навыка: C

Затраты Энергии: 35

Активный: наносит 100% урона от атаки пользователя всем врагам в радиусе 3 метров. Этот навык имеет повышенную скорость, точность и от него трудно уклониться.

Описание: навык, созданный Изротом, способный поражать несколько целей. Трудность заключается в отслеживании каждого движения, один настоящий удар, сокрытый в мириадах ладоней.

Перезарядка: 25 секунд

Легкая улыбка появилась на лице Изрота, теперь он обладал тремя дополнительными навыками, которые увеличат его боеспособность не по дням, а по часам! По правде говоря, он действительно хотел закончить изучение небесного закона «Трех Губительных Мечей», однако ему потребовалось пять часов, чтобы изучить «Первый Губительный Меч: Разрушение» в одиночку. Таким образом, он решил, что лучше подождать, пока не сможет найти тихое место, чтобы побыть в уединении в течение длительного периода времени и начать изучать, наконец, две других формы трех губительных мечей. В конце концов, сила следующих двух мечей не так проста, как два плюс два равно четырем.

Как только Изрот закончил «Мириады Неуловимых Ладоней», он внезапно услышал голос, раздавшийся прямо перед ним.

— Мы на месте! — Холлс заговорил голосом, наполненным энтузиазмом.

Изрот вышел из транса и посмотрел на то, что было перед ним. Он увидел городские стены, возвышающиеся так высоко, что казалось, будто они пытаются коснуться облаков в небе. Тонкий прозрачный барьер покрывал весь город, защищая столицу от потенциальных угроз. В город вели колоссальные металлические ворота со всевозможными странными символами. У входа в ворота стояли стражники в великолепных доспехах и излучали устрашающую ауру, чтобы предотвратить любые неприятности. Многие игроки входили внутрь после передачи своего рекомендательного письма от NPC управляющему входом в город.

Наконец они прибыли в столицу Амахарпе!

<http://tl.rulate.ru/book/55002/2277326>