

Когда он вернулся из пространства "Скрижали истории", фигура Линь И появилась на том же месте, где он исчез. [Оставшееся время до спуска: 2 часа 28 минут].

Видя, что осталось еще два с половиной часа, он не спешил продолжать убивать демонов.

Вместо этого он прыгнул со скальной стены и сел, прислонившись к ней.

Побив рекорд, он открыл рюкзак и проверил полученный предмет. [Превосходный Ваучер Призыва]: Может быть использован для использования всех навыков вызова выше пяти звезд - небольшой шанс получить элитный навык вызова.

"Навык вызова?!"

Навык вызова позволяет игроку вызывать монстров, чтобы они пришли к нему на помощь, как и "Вызов огненного элементаля", который он получил более десяти минут назад.

Линь И был удивлен.

Изначально он думал, что навык, который он получит следующим, даст ему определенную силу ближнего боя.

Теперь, если он выучит навык вызова, чтобы занять свой Звездный слот, его надежды на "мощную силу ближнего боя" придется немного отложить.

Линь И взвешивал, стоит ли использовать этот навык сейчас или позже, но в итоге любопытство взяло верх. Он хотел узнать, что за монстр ему попадется.

"Мм... Посмотрим, что получится".

По привычке он проверил потенциал мутации ваучера. [Превосходный Ваучер - Потенциал мутаций: Средний]

Увидев, насколько он высок, он начал его мутировать.

Мгновение спустя он проверил его снова. [Превосходный Ваучер Призыва]: после использования можно использовать все навыки вызова выше пяти звезд. Небольшой шанс получить Элитный навык призыва. Крайне малый шанс получить навык вызова босса].

Изначально навык вызова предназначался для вызова обычных демонов.

Элитный навык вызова вызывал элитных монстров.

Навык вызова босса, естественно, должен был вызывать монстра-босса.

Но...

"Могу ли я действительно вызвать монстра-босса с помощью этого навыка?"

С сомнением он зашел на форум и поискал по ключевому слову "навык вызова босса".

Появились такие вопросы, как "как было бы хорошо, если бы навык вызова мог вызывать монстра-босса", "в Пути Бога нет навыка вызова босса, но мы можем сделать DIY..."... И так далее.

Поискав немного, он наконец подтвердил, что навыков, позволяющих вызывать монстров-боссов, не существует.

Вернее...

Навык вызова босса вообще не должен был существовать.

"Тогда не мутировал ли я только что навык, которого раньше не существовало?" Линь И почувствовал, что что-то не так.

Открыв панель навыков и посмотрев на [Звездопад] и [Дублирование атрибутов], он наконец понял.

"Все навыки, которые я мутировал до этого, имеют эффекты, которые никогда не встречались в Пути Бога. Если я мутирую совершенно новый навык, это не должно вызвать никаких проблем... верно?" Он задумался, но быстро покачал головой.

Не стоит терять время.

Линь И немедленно использовал мутировавший "Превосходный Ваучер Призыва".

Это было не то, о чем игрок должен беспокоиться. Игроки должны думать только о том, когда им нужно разработать стратегию или какой предмет использовать. Если есть возможность мутировать его, значит, это возможно, вот так просто.

Когда ваучер призыва превратился в разноцветный свет и исчез, детали ваучера тоже изменились. Затем появилось уведомление. [Вы использовали "Превосходный Ваучер Призыва"]

[Идет случайный розыгрыш...]

Через некоторое время... [Поздравляем! Вы получили навык "Вызов Ледяного Императора" (10 звезд)!]

Это было разумно для него - получить навык 10 звезд с талантом обращения вероятности, верно?

Не успел он воскликнуть, как ему повезло, как Линь И уже открыл подробности навыка. [Вызов Ледяного Императора (10 звезд)]: Вызывает ледяного духа. Действует в течение 1 минуты]

"И это все?"

Линь И сравнил этот навык с навыком [Вызов огненного элементаля], который он получил раньше, и понял, что все остальное было одинаковым, кроме названия навыка и вызываемых существ.

'О, звездные рейтинги тоже были разными'.

Что касается причины, по которой между двумя навыками была такая разница, то она определенно заключалась в вызванном существе.

Вызов огненного элементаля давал всего 3 звездных слота, а вызов ледяного духа - 10 звездных слотов. Очевидно, что последний был намного мощнее огненного.

Он быстро поискал на форуме и обнаружил, что Ледяной Император был первым боссом Конечной Карты на главной дороге!

По совпадению, все игроки в мире, игравшие в Конечную Карту, застряли там.

Что означает... Никто в мире не победил Ледяного Императора!

"Цок, цок, цок." Линь И шлепнул себя по губам, его сердце наполнилось смешанными чувствами.

"Уровень вызванного зверя будет таким же, как и у игрока. Это значит, что когда я достигну 80 или 90 уровня, я смогу победить бесчисленное количество людей, просто вызвав Ледяного Императора".

Ранее мутировавшая "Жемчужина опыта" была его рюкзаком для повышения уровня. Теперь, когда у него был этот мощный навык вызова, его будущее было гарантировано.

С помощью вызванного зверя уровня босса он сможет достичь 100 уровня в течение трех лет, даже если проведет остаток жизни, лежа дома.

Только эти два навыка могли дать ему возможность оказаться на вершине.

Более того, его дом был в безопасности.

Значит, план "лежать дома" был теоретически и физически осуществим...

Подумав немного, Линь И похлопал себя по лицу и вытеснил ленивые мысли из головы.

Историческая таблица будет обновлена через шесть месяцев. Он не мог позволить себе бездельничать и ждать три года. Несмотря на привлекательную мысль, он не мог просто стоять и ничего не делать. Кроме того, ему нравилось работать.

Так он получал больше удовольствия от достигнутых результатов.

Затем он посмотрел на навык в своей сумке. Поскольку он мутировал только ваучер, он должен быть в состоянии мутировать недавно полученный навык. [Вызов Ледяного Императора - Потенциал мутации: непомерный].

Такова была информация, предоставленная системой супермутации. Как только он увидел, насколько высок класс мутации, он почувствовал, как его сердце учащенно забилося в груди.

"Мутируй, мутируй, мутируй!" нетерпеливо воскликнул он. [Вы уверены, что хотите мутировать [Вызов Ледяного Императора (10 звезд)] (Требуется 66 очков мутации)?]

– Уверен, уверен!

После того, как система закончила, он перепроверил навык. [Вызов Ледяного Императора (10 звезд)]: Вызывает Ледяную Королеву]

Вызванный монстр изменился, а продолжительность действия также увеличилась.

Но кроме этих двух изменений, он не мог сказать, были ли еще какие-либо изменения.

"Ледяная Королева, хм. Она должна быть лучшим боссом-монстром, чем Ледяной Император".

Линь И сделал поверхностный вывод.

К сожалению, у него оставалось только два Звездных Слота, что было недостаточно для использования этого навыка.

Он узнает, насколько жизненно важным является этот навык, только после того, как повысит свой уровень еще несколько раз.

"Ладно, пока что мне придется полагаться на Звездопад".

Он снова взобрался на скальную стену и вытянул голову, чтобы посмотреть на другую сторону.

Он убил всех огненных элементарей поблизости, но они еще не возродились.

Ему нужно было идти дальше.

Линь И, не раздумывая, высунулся из укрытия и проворно спрыгнул вниз...

В сторону раскаленной пустыни.

...

Кипарисовый лес и равнины были излюбленными местами для новых игроков.

Помимо боевых куриц, здесь встречались и обычные низкоуровневые монстры, такие как маленькие травяные монстры и цветочные эльфы.

Вуш! Вуш!

Огненный шар, еще более огромный, чем на заборе, пролетел через лес и ударил ничего не подозревающего Травоядного Малыша.

С жужжанием большая травинка была мгновенно подожжена огненным шаром и через несколько секунд сгорела до тла. [Вы убили монстра Травоядный Малыш (Ур.4), опыт +2]

[Поздравляем! Вы накопили достаточно опыта. Вы были автоматически повышены до 4-го уровня!]

[Вы получили ...] Шорох.

Листья на земле зашуршали, когда кто-то вышел из кустов. Через полминуты из своего укрытия неторопливо вышла молодая и красивая девушка, которой на вид было около 20 лет.

Но что выделялось в девушке, так это ее рост. Ее рост составлял около 1,7 метра.

У нее были волнистые каштановые волосы и пара нежных и красивых светло-золотистых глаз.

Ее утонченные черты лица были очень приятны для глаз, а на гладком, почти детском, лице играла слабая улыбка.

Она была одета в простую бежевую куртку с внутренним белым верхом, пару черных супершорт и пару длинных сапог.

"Наконец-то я 4-го уровня. "

С яркой улыбкой на лице, Ло Яо открыла интерфейс и начала добавлять очки атрибутов.

Она планировала идти по пути ловкости, но также хотела, чтобы ее магия улучшилась. Поэтому она добавила очки магии и разделила их на 3 маны и 2 ловкости.

Игроков, которые добавляли очки таким образом, неигроки в основном мире часто называли "Магическими колючками".

Ло Яо не возражала, чтобы другие люди называли ее так, потому что это был именно тот путь, по которому она собиралась идти.

<http://tl.rulate.ru/book/78277/2414759>