

Приехав к себе домой после школы, Зефир позаботился обо всем, что ему нужно было сделать. Когда он быстро закончил это, Зефир затем вошел в Тенсуру, чтобы забыть о своем раздражении сегодня.

[Добро пожаловать в «Тенсуру».]

Появившись посреди города, Зефир некоторое время осматривался вокруг. Внезапно он вспомнил, что не смотрел на магические навыки, которые он получил после превращения в Уровень 1. Затем Зефир посмотрел на навыки, так как они ему были немного любопытны.

[Призовите саму силу небес и испустите огромный всплеск энергии молнии.]

[Концентрирует молниеносную атаку, чтобы пронзить врагов. Урон, наносимый противнику, составляет 110% от магической силы заклинателя.

*Цель будет оглушена на 1,5 секунды.

Потребляемые ресурсы умений: 50 МП

Время перезарядки: 10 секунд.]

[Вызывает молнию, которая поражает вражеского юнита, нанося урон и оглушая его. Урон, наносимый противнику, составляет 120% от силы магической силы заклинателя.

*Цель будет оглушена на 2 секунды.

Потребляемые ресурсы умений: 150 МР

Время перезарядки: 30 секунд.]

[Покрывает тело молнией, значительно увеличивая их скорость и эффективно превращаясь в настоящую летучую молнию, мчащуюся по полю битвы до тех пор, пока мана не истощится или не достигнет желаемой цели.

* Неуязвим и может атаковать и использовать способности во время Lightning Body.

Потребляемые ресурсы умений: 0,30% МР на каждые 100 метров дистанции.

[Вызвать дождь молний на 20 секунд в указанной области. Урон, наносимый врагу, составляет 150% от силы магической силы заклинателя.

Потребляемые ресурсы умений: 500 МР

Время перезарядки: 2 минуты.]

Зефир кивнул на навыки, так как все они были впечатляющими. Если бы другие игроки знали, о чем он думает, они бы полностью задушили его до смерти, поскольку легендарные навыки он считал просто впечатляющими.

Затем Зефир посмотрел вверх, задаваясь вопросом, что ему делать сегодня, поскольку он не собирался проходить уровни, поскольку это было утомительно, и Зефир не собирался становиться лучшим в игре. Зефир решил получить удовольствие от игры вместо того, чтобы

постоянно убивать мобов. Потом он вдруг о чем-то подумал.

«Теперь, когда я получил еще один навык для своего класса Легендарного Архимага, я думаю, пришло время создать новый навык владения мечом для моего класса Святого Меча».

Из-за [Полного мастерства меча] до уровня 3, Зефир теперь может создавать дополнительные 9 навыков меча. Зефир проделал тот же процесс в первый раз, когда создал навык. Зефир изобразил это, пока его тело двигалось вместе с мечом.

[Какой навык владения мечом вы хотите создать?]

«Теперь, когда я думаю об этом, возможно ли создать навык владения мечом, наполненный магией?»

Затем Зефир бросил огненный шар и заставил его окружить свой Ядовитый Меч Демона. Зефир планировал создать навык меча, такой как [Рассекающий огонь молнии], который делает удар мечом, наносящий урон от молнии и огня.

«Если Тенсура действительно следует какой-то концепции реальности, что, если я объединю магию и науку?»

Затем Зефир заставил пламя в своем мече взорваться, чтобы поглотить водород, азот, кислород и ману в воздухе, заставив красное пламя изменить свой цвет на желтовато-синий.

Затем Зефир обрушился на него на 360°, окружив его пламенем. Зефир был немного впечатлен этим удивительным зрелищем, поскольку он находился в центре пламени. Уведомление не заставило себя долго ждать.

[Игрок Зефир создал новый навык.]

[Пожалуйста, назовите навык.]

«Назовите навык Вознесение Новы». — заявил Зефир, выбрав имя, близкое к пламени.

[Вы выбрали «Нова Вознесение»?]

[Смертельный меч, который выражает желание резать и сжигать все подряд.

Наносит 500% урона от вашей атаки и 300% урона от магической атаки всем противникам в радиусе 5 метров. Будет эффект кровотечения и ожога.

* Размахивает мечом круговыми движениями, что может защитить от входящих атак или обезглавить сразу нескольких врагов.

Потребляемые ресурсы умений: 2000 MP

Время перезарядки: 1 минута.]

[Был создан легендарный рейтинговый навык меча, все характеристики навсегда выросли на +25, а карма выросла на +1000.]

Зефир кивнул, видя, что его попытка увенчалась успехом. Затем он попытался приступить к созданию другого, так как ему было любопытно, сможет ли он создать еще один легендарный рейтинговый навык.

Зефир проделал тот же процесс, что и раньше, но на этот раз он не добавил к нему никаких магических элементов. Зефир задавался вопросом, сможет ли он создать легендарный навык владения мечом с помощью чистого фехтования.

Зефир представил себе луну, когда он несколько раз ударил. Зефир также пытался имитировать движение [Танца с мечами Святого], чтобы исправить свою форму.

Зефир повторил процесс трижды, так как чувствовал, что чего-то не хватает. Внезапно его пронзила внезапная мысль, когда он изменил свою позицию.

[Игрок Зефир создал новый навык.]

[Пожалуйста, назовите навык.]

«Назовите навык Полумесяц». Зефир объяснил, почему он выбрал имя, которое звучало круто и имело отношение к луне.

['Вы выбрали Crescent Stream?']

[Наносит 500% вашей силы атаки всем врагам в радиусе 5 метров. Этот навык будет игнорировать 60% брони цели.]

* Развяжите несколько последовательных косых черт, напоминающих полумесяц в плавном узоре.

Потребляемые ресурсы умений: 1500 МР

Время перезарядки: 50 секунд.]

[Был создан легендарный рейтинговый навык меча, все характеристики навсегда выросли на +25, а карма выросла на +1000.]

Зефир удовлетворенно кивнул, но на его лице по-прежнему не было ни капли эмоций. Затем Зефир задумался, что ему делать дальше.

Когда Зефир бродил, он увидел Колизей. Это была арена Города Белого Тигра, где проходила битва между несогласными NPC. Поскольку Тенсура — это мир мечей и магии, бой невозможно остановить, поэтому Город Белого Тигра придумал простое решение. Они создали арену, где споры могут быть урегулированы.

Однако для игроков это другое место. Это арена PVP, где игроки могут сражаться с другим игроком, не получая штрафа за смерть. Они также могут заключать пари друг с другом, если обе стороны согласны.

На арене также есть рейтинг тех, кто одержал больше всего побед. Чем выше процент побед, тем выше поднимался их рейтинг, поскольку по всему миру были миллиарды игроков.

Зефир подумал, что это место идеально подходит для проверки его новых навыков. Но прежде чем выйти на арену, Зефир зашел в магазин, так как решил купить маску, чтобы скрыть лицо. Он не хотел, чтобы кто-то помнил о нем, поэтому решил никому не показывать свое лицо, чтобы избежать неприятностей в будущем.

На самом деле Зефир не боялся, если кто-то обижается на него после того, как он кого-то избил. Чего он не хотел, так это бесконечных неприятностей, которые придут за ним, так как

это только разозлит его.

Придя в магазин, Зефир решил купить черную маску, которая ему нравилась. Зефир кивнул на рисунок, выходя на арену.

Арена была заполнена людьми. Игроков и NPC можно было увидеть повсюду. Зефир мог видеть, что они пришли сюда с одной целью.

На арене был только один путь — рейтинговый бой. Это был матч один на один в огромном Колизее. Рейтинг победителя будет расти, а рейтинг проигравшего падать. Соответствие определялось по внутренним показателям. Победа в матчах подряд может привести к резкому повышению рейтинга.

[Рейтинговая битва началась.]

[Вы еще не попали в рейтинг.]

[Начало отборочного матча для входа в рейтинг.]

Матч за размещение был буквально матчем для измерения способностей игрока и его итогового места в начальном рейтинге. В частности, некоторые игроки утверждали, что, если размещение было испорчено, им следует переработать своих персонажей, чтобы переиграть матчи размещения. Матчи за размещение были очень важны.

[Вестник, Страж, Элита, Мастер, Великий Магистр, Древний и Божественный.]

Зефир вынесли на арену. Перед ним другой игрок. Игрок — убийца. Убийца — класс, который есть во многих играх. Такие классы обычно сочетают элементы боя с сильными навыками скрытности и специализируются на победе над врагами, не вступая в лобовой бой.

Они считаются «хрупкими, но смертоносными» убийцами с низкой защитой, но высоким взрывным уроном. Этот и другие классы обычно рекомендуются более опытным игрокам в игре.

Поскольку драка уже началась, убийца сразу же перешел в режим скрытности. Зефир не использовал свой [Императорский глаз], так как знал, куда направился убийца.

Затем Зефир повернулся и схватил убийцу за шею, удивив его тем, как его видели насквозь. Видя его замешательство, Зефир заявил с ничего не выражающим лицом.

— Ты такой предсказуемый.

Затем Зефир применил [Огненный шар] и сжег убийцу, когда тот издал крик.

— пробормотал Зефир, наблюдая, как игрок-убийца превращается в пыль, исчезая на арене. Затем перед ним появился другой игрок, чей класс — рыцарь. Рыцарь опытен в бою и обычно может использовать одни из самых мощных тяжелых доспехов и оружия в игре. Таким образом, рыцарь является хорошо подготовленным бойцом.

Противостоящий рыцарь не знал, что его противником был Зефир. Таким образом, он ворвался и взмахнул мечом. Этот выбор был худшим из возможных. Зефир уставился на меч, быстро летящий к нему. Затем Зефир впервые применил [Взрыв молнии], наэлектризовав рыцаря.

Из-за высоких показателей интеллекта Зефира, рыцарь не смог выдержать ни одного удара,

хотя этот класс, как известно, имеет высокую защиту.

Зефиру сразу стало скучно, потому что никто не пережил хотя бы одну его атаку. Его идея проверить свои навыки была разрушена.

Матч за место прошел гладко. Игроки, как правило, все еще были на уровне 10-15, поэтому было трудно представить, что Зефир проиграет отборочные матчи. Зефир последовательно выигрывал до своего 10-го матча.

После 100% побед в 10 матчах Зефир поднялся на арене. Однако Зефир совсем не был рад, так как его противников было так легко победить. Внезапно появилось уведомление.

[Событийный квест был создан.]

[100 совпадений 100 побед]

[Описание: Последнее испытание пришло, когда вы пытаетесь одержать первые 100 последовательных побед на арене.

Требование: Выиграть 100 матчей, не потерпев поражений.

Условие: первым выиграть 10 матчей без поражений.

Награды: титул и предмет.

Ограничение по времени: нет.]

«Теперь это делает вещи более интересными».

Зефир не видел причин не выполнять квест, так как собирался покинуть арену, так как ему стало скучно. Он также не думал о победе 100 раз, так как это было утомительно постоянно сражаться со скучными противниками.

Поскольку ему было нечего делать, если он уйдет, Зефир решил завершить его, так как он думал, что это будет интереснее, чем гадать без цели, куда идти.

Вскоре появился его следующий противник. Женщина-игрок несла лук, символизирующий, что она лучница. Затем Зефир решил осмотреть ее с помощью [Глаза Императора], так как ему также было любопытно, как будут выглядеть характеристики другого игрока.

Доступные очки статистики: 0

[Базовое мастерство владения луком, ур.1]

Увеличивает урон от стрел на 5%.

Навыки владения луком увеличатся на 50%.

[Скорострельный огонь ур.1]

[Выпустить во врага шквал стрел, наносящих 80% физического урона в течение 4 секунд.

Потребляемые ресурсы умений: 20 МР

Время перезарядки: 20 секунд.]

[Мастерски направленная стрела попадает в жизненно важную точку врага, нанося 100% физического урона.

Потребляемые ресурсы умений: 40 МР

Время перезарядки: 50 секунд.]

[Запустить множество стрел в небо, чтобы обрушиться дождь, нанося 130% физического урона врагам в целевой области каждую 1 секунду в течение 12 секунд после 2-секундной задержки.

Потребляемые ресурсы умений: 50 МП

Время перезарядки: 1 минута.]

[Выпустить очередь стрел одним выстрелом, нанося 130% физического урона всем врагам перед вами.

Потребляемые ресурсы умений: 50 МП

Время перезарядки: 1 минута.]

<http://tl.rulate.ru/book/82491/2619305>