

## Глава 1304.

### «Фехтование Грида»

Уровень: 2.

Танцы меча, содержащие в себе повествование о Вооружённом до зубов короле Гриде. Просветление, полученное с помощью секретной техники, сделало его более могущественным.

Фехтование и магия были объединены, благодаря чему физическая сила атаки была увеличена на 60%, магическая сила атаки на 30%, шанс критического удара на 70%, а критической урон на 110%.

- \* При кооперации с человеком, с которым Вы связаны, все эффекты будут утроены.
- \* Данный эффект применяется только тогда, когда Вы вооружены клинковидным оружием.
- \* Если экипирован посох или сфера - эффект повышения магической силы атаки не применяется.
- \* Если оружие не экипировано - будет нанесён урон, пропорциональный силе воли.
- \* Танцы меча можно использовать без соответствующих движений ногами. Тем не менее, с каждым соответствующим шагом сила танца меча будет увеличиваться (на 50%, 100%, 200% и 400% соответственно).
- \* С каждым новым уровнем способности Вам предоставляется возможность создать ещё один комбинированный танец меча.

Доступное количество комбинированных танцев меча: 10 (7/10).

- \* Вы можете создавать пятисоставные танцы меча. Тем не менее, количество пятисоставных танцев меча пропорционально Божественности.

□ Каждый раз, когда используется танец меча, срабатывает одно из усиленных заклинаний Брахама.

□ Сработавшие заклинания ограничены базовыми, при этом каждый танец меча снабжён своим собственным заклинанием.

□ В случае активации комбинированных танцев меча заклинания накладываются друг на друга.

□ Способность потребляет ману, а потому Вы можете активировать/деактивировать её.

В настоящее время способность активирована.

«Волна»

Уровень: 1.

Танец меча, похожий на движение цунами, способного всколыхнуть и небо, и землю.

Притягивает всех врагов в радиусе 10 метров, нанося 400% урона от Вашей физической силы атаки, снижая при этом их скорость передвижения и атаки на 70%. Также с высокой долей вероятности поражённые цели потеряют равновесие.

\* Скорость передвижения и атаки цели, обладающей иммунитетом к аномальным статусам, снижается лишь на 30%.

\* Если цель блокирует Волну, возникает сильная ударная волна, создающая эффект «игнорирования защиты».

\* С высокой долей вероятности поражённые летающие объекты будут сбиты и получат дополнительный урон от падения на землю.

□ При активации, заклинателя окутывает Щит Брахама, способный поглотить 20,000 урона + числовое значение его Интеллекта. Пока щит действует, защита заклинателя увеличивается на 500.

Потребление ресурсов: 100 энергии меча.

Время перезарядки: 2 минуты.

«Сдерживание»

Уровень: 2.

Танец меча, торжественные и волнующие движения которого позволяют доминировать над всеми окружающими Вас целями.

При активации блокирует доступ к Вам на 5 секунд.

\* Цели с низким статусом с большой долей вероятности будут подвержены «страху». При этом они лишатся возможности двигаться, а их защита будет снижена.

\* Цели, обладающие иммунитетом к аномальным статусам, с небольшой вероятностью блокируются на 0,1-0,3 секунды.

\* Не действует на нежить.

□ При активации, землю вокруг заклинателя покрывает Смазка Брахамы. Диапазон её действия такой же, как и у Сдерживания, а время действия равно времени действия Сдерживания. Поскольку трение при контакте с землёй во время действия смазки исчезает, цель неизбежно поскользнётся. Тем не менее, эффект ограничен лишь стоящими на земле целями.

Потребление ресурсов: 2,000 маны.

Время перезарядки: 5 минут.

«Связь»

Уровень: 2.

Ослепительный танец меча, похожий на импульс абсолютного существа, простирающего свои лучи, аки солнце.

Наносит 350% урона от Вашей физической силы атаки всем противникам в поле зрения, после чего обрушивается на выбранную цель град из двадцати молниеносных ударов, наносящих в совокупности 1,000% урона от Вашей физической силы атаки. Каждое успешное блокирование таких ударов вызывает у цели внутренние повреждения и последующее ослабление.

\* На данный навык не влияет скорость Вашей атаки.

\* На активацию навыка уходит одна секунда.

\* Цели, обладающие иммунитетом к аномальным эффектам, не получают внутренние повреждения.

□ При активации Связи, между воздушными потоками, вызываемыми с каждым четвёртым ударом, генерируется Ветряная Резка. Урон Ветряной Резки зафиксирован на уровне 7,000 единиц. С небольшой вероятностью Ветряная Резка способна разрезать цель. Вероятность разрезания зависит от скорости удара и защиты цели. Данный эффект применим лишь к выбранной цели.

Потребление ресурсов: 50 энергии меча, 2,000 маны.

Время перезарядки: 2 минуты.

«Убийство»

Уровень: 2.

Убийственный танец меча, призванный обрушить на выбранную цель кару.

Наносит 2,000% урона от Вашей физической силы атаки выбранной цели. При успешном попадании цель подвергается эффектам «кровотечения» и «отчаяния», а также эффекту «временного разоружения». Если цель обладает низким статусом, с некоторой вероятностью она будет мгновенно убита.

\* Временное разоружение: запрещает использовать эффекты предметов на протяжении одной секунды. Тем не менее, действие разоружения ограничивается лишь поражённой частью тела.

\* Эффекты «кровотечения» и «отчаяния» не подействуют на цель, обладающую иммунитетом к аномальным статусам.

□ При активации пробуждается Сила Обнаружения Брахамы. Сила Обнаружения позволяет вести полное и необратимое преследование цели, увеличивая тем самым силу самого навыка.

Потребление ресурсов: 100 энергии меча, 1,000 маны.

Время перезарядки: 10 минут.

«Вершина»

Уровень: 2.

Танец меча, воспроизводящий атаку Бога Войны Чию.

Наносит 2,500% урона от Вашей физической силы атаки выбранной цели, игнорируя при этом 70% её защиты и безоговорочно нанося критический удар.

\* Эффект критического удара не применяется к целям, обладающим иммунитетом к аномальным эффектам.

□ При активации пробуждается Зачарование Оружия Брахамы. При этом атака Вашего оружия увеличивается на 50%. Эффект исчезает с окончанием танца меча.

Потребление ресурсов: 80 энергии меча.

Время перезарядки: 10 минут.

«Отражение»

Уровень: 2.

Танец меча, в котором заключён всепоглощающий шторм.

Во время использования позволяет отразить все атаки со 120%-ой силой. Поражённые цели раскроют свои слабые места и в следующий раз получают больше урона.

\* Навык длится три секунды и может быть в любой момент деактивирован для использования других способностей.

□ При активации заклинателя окутывает Щит Брахама.

Потребление ресурсов: 50 энергии меча, 800 маны.

Время перезарядки: 1 минута 30 секунд.

«Падение»

Уровень: 2.

Танец меча, напоминающий о небе.

Это глубокий и безмятежный танец меча, сообщающий миру о павшем небе и позволяющий доказать своё собственное величие.

Наносит 800% урона от Вашей физической силы атаки всем врагам в пределах десяти метров от Вас с 60%-ой вероятностью игнорировать сопротивление противника, а также вызвать у него состояние «коллапса».

Наносит дополнительные 600% урона всем божественным существам.

\* При активации Вы на три секунды автоматически переходите в состояние Превосхождения. При этом время перезарядки Превосхождения не затрагивается.

\* С высокой долей вероятности летающие цели будут сбиты и получат дополнительный урон от падения на землю.

□ При активации вспыхивает Огонь Брахама. Все цели в радиусе действия Падения получат дополнительные 3,000 урона и подвергнутся трёхсекундному горению.

Потребление ресурсов: 80 энергии меча, 1,000 маны.

Время перезарядки: 5 минут.

«Цветок»

Уровень: 2.

Танец меча, изображающий падающие лепестки, напоминающие о мимолётности бытия.

При активации все враги (или навыки), находящиеся в диапазоне Вашего поля зрения, будут помечены как «цели», на которых появятся «метки».

Отмеченные цели получают 80% урона от Вашей физической силы атаки, а также 30% урона от Вашей магической силы атаки.

\* Каждая отметка требует 2 единицы энергии меча.

\* При успешном поражении цели отметка на ней остаётся. Максимальное количество меток – шесть.

\* Продолжительность действия метки составляет 11 секунд. Продолжительность действия метки обновляется, если в течение данного промежутка времени цель будет помечена ещё один раз.

\* Если целью является навык, с некоторой долей вероятности он будет нейтрализован.

□ При активации ударяет Молния Брахамы. Удар по цели при помощи Цветка с небольшой вероятностью подвергнет цель шоку и нанесёт ей 5,000 урона. В шокированном состоянии тело цели будет временно парализовано.

Потребление ресурсов: 60 энергии меча, 1,000 маны.

Время перезарядки: 2 минут.

«Превосхождение»

Уровень: 2.

Танец меча, полностью выражающий самого себя.

При активации Ваша сила атаки удваивается, базовые атаки превращаются в дальние, а скорость и диапазон действия магии существенно увеличиваются. Вероятность срабатывания навыка «Кожа Трансцендентного» становится равна ста процентам.

□ При активации пробуждается Сила Обнаружения Брахамы, увеличивая тем самым точность всех физических и магических атак.

Потребление ресурсов: 200 энергии меча, 2,500 маны.

Время перезарядки: 40 минут.

Продолжительность действия: 30 секунд.

«Небо»

Уровень: МАКС.

Танец меча, возвещающий о рождении нового неба.

При использовании автоматически активируется Божественность, и Вы переходите в состояние Превосхождения. После этого на выбранную цель обрушатся все одиночные танцы меча. При этом время перезарядки Божественности и танцев меча остаётся неизменным.

\* Если выбранной целью является бог, дракон или великий демон, каждое успешное попадание танцем меча будет снижать его боевые характеристики.

\* Каждое успешное попадание очередным танцем меча будет повышать мощь следующего танца меча.

□ Использование этого навыка привлечёт внимание богов.

Время перезарядки: 12 часов.

- ...

Мастер Меча Бибан отрицал танцы меча. Он пришел к выводу, что танцы меча, основанные на определенном ритуале, а не на боевых действиях, попросту не могут превосходить владение мечом. Но то, что видел Грид, определённо могло изменить его мнение.

А затем, когда Преемник Пагмы обрушил новый танец меча в сторону пустого пространства, его сердце забилось ещё чаще. По мере того, как Грид рос, его эволюционирующее фехтование приобретало форму, сравнимую с любым другим. При этом оно сохраняло свою суть.

«Однажды оно будет похоже на Фехтование Непобедимого Короля...».

Придёт время, и никто не посмеет встать на пути его танцев меча. И так, Грид лишь улыбнулся, подтвердив, что теперь у него появилась возможность создавать пятисоставные танцы меча.

Дзынь-дзынь.

- Тебе многого не хватало, а потому влияние и оказалось таким большим, - прозвучал постепенно стихающий голос Чию, - Твой потенциал велик, поскольку ты не скрывал и не отворачивался от своих собственных недостатков.

Дзынь...

А в следующую секунду мир перед глазами Грида и группы гроссмейстера потускнел. Причина, по которой они посетили Королевство Хван, заключалась в том, чтобы встретиться с Пятью Старшими, и на данный момент их дела были окончены. Задерживать гостей Чию не собирался.

«Жаль, что Пять Старших настолько жадны...».

\*\*\*

Просторный персиковый лес.

- А ведь всего минуту назад мы были там... - задрал голову, со вздохом проговорил Зибал.

Небеса, распростёршиеся над облаками. Именно там жили боги, которым поклонялось бесчисленное количество людей. По сравнению с ними Зибал был всего лишь букашкой. Он слушал разговоры богов, словно незванный свидетель. И он считал это вполне естественным. Какое влияние может оказать игрок, пусть и один из лучших, на сильнейших мира сего?

Зибал считал настоящим везением одну только возможность своими собственными глазами увидеть, как меняется этот мир. Он считал, что полученная им сегодня информация поможет в прохождении какого-нибудь чрезвычайно важного задания, которое наверняка появится в ближайшем будущем.

С другой стороны, эта женщина, а если быть точнее, Грид, был другим. Он стал главным действующим лицом даже в мире богов. Другими словами, его влияние на миропорядок превышало то, которое было у Зибала, и в качественном, и в количественном эквиваленте.

«Мне еще предстоит пройти долгий путь. Очень долгий».

Принц Идан, гроссмейстер Зикфректор... Зибалу тоже довелось сыграть ведущую роль в довольно масштабных эпизодах. Количество информации и влияние, которые получал среднестатистический игрок, проходя сложные задания, было поистине огромным. Зибал был уверен, что с точки зрения возможного вмешательства в историю его можно сравнить с Гридом. Однако, это было совсем не так. Разрыв с Приемником Пагмы оказался больше, чем ожидалось.

«... Что ж, у меня есть причина стараться ещё сильнее».

От этой мысли на лице Зибала расплылась улыбка. Он был одним из лучших специалистов по поднятию уровня и теперь горел ещё большей мотивацией.

- Кстати, как ты узнал, кто я? - несколько отойдя от всего случившегося, спросил у Зибала Грид.

- Разве это не естественно?

- Естественно? Даже Ханул не смог определить мою истинную личность...

- Дело не в том, что он мог или не мог, - вмешался гроссмейстер.

Зикфректор вернулся к своему обычному расслабленному состоянию и, казалось, находил подобные разговоры утомительными.

- Он просто не чувствовал необходимости проводить различие, поскольку знание кем ты являешься на самом деле - тривиально. С точки зрения Ханула, не имеет значения, являешься ты Гридом или кем-то ещё. Ты - всё тот-же человек.

- ...

- Что ж... после Испытания Чию всё будет по-другому, - добавил гроссмейстер, после чего сел на корточки и задремал. Новые Красные Рыцари, судя по всему, уже не впервые видели такое поведение своего наставника, а потому аккуратно оттащили его к ближайшему дереву, возле которого и разместили Зикфректора.

- Мы возвращаемся на Западный Континент, и... мы нашли проход, который позволяет свободно перемещаться между континентами, и который другие люди ещё не обнаружили. Это очень важная информация, но... хочешь пойти с нами? - почесав затылок, предложил Зибал.

Он имел в виду Бездну. Межконтинентальное перемещение через Бездну было быстрым и удобным по сравнению с другими известными способами. Впрочем, был один недостаток: Бездна кишела монстрами класса «босс». Впрочем, с этим можно было смириться, списав сражение с ними на обычную охоту.

- Нет, спасибо, но это ни к чему, - покачал головой Янгу.

Намерения Зибала были очевидны. В обмен на информацию он хотел запросить предмет. Грид понял, что Зибал был порядочным человеком ещё со времен восстания Идана, и считал, что можно продать Зибалу парочку предметов, но... это всё ещё было преждевременно.

«Если он так этого хочет, ему стоит произвести ещё более благоприятное впечатление», – улыбнулся Грид, глядя на несколько растерянного Зибала.

Преемник Пагмы отказался от столь важной информации? Неужели он может свободно перемещаться между континентами? В таком случае разница между ними была ещё большей, чем казалось.

Итак, попрощавшись с группой гроссмейстера, Грид активировал Превосхождение и свободно использовал Шунпо, чтобы добраться до Сина.

«Интересно, как там дела у Пиаро?».

Он всё ещё был немного сбит с толку тем, через что прошел на Восточном Континенте, поскольку прибыл сюда только для того, чтобы добыть немного древесины и научиться выращивать золотые орехи.

<http://tl.rulate.ru/book/96837/1354634>