Глава 213. Город Ярости (2)

Группа Яна гладка держала свой путь из Зоны 107, где была лаборатория Сервина, до Зоны 100, где находился их конечный пункт назначения, Город Ярости,.

По сути, чем ниже было число Зоны, тем сильнее становились монстры Дьявольщины.

Тем не менее, это не означало, что с каждой зоной монстры становились во много раз сильнее, будет точнее сказать, что каждые 10 Зон сила монстров значительно увеличилась, это была система, в которой сложность резко увеличивалась на одну фазу.

Но с боевой мощью группы Яна, которая без каких-либо трудностей прошла через Зону 107, было довольно легко дойти до Зоны 100.

Кроме того, тот факт, что он использовал все свои магические камни и стал ещё сильнее, также сыграл большую роль.

Его 'Приговор Короля Духа', теперь имевший чудовищную Силу Атаки превышающую 3 тысячи, пронзал кожу магических зверей, как будто резал тофу.

«И навыки, которые я получил, просто невероятны, как и ожидалось от 3-го ранга моего класса.»

После того, как Яну удалось повысить ранг своего класса 'Мастера укрощения', он получил два новых скрытых навыка.

Навык 'Общность I', который был одним из двух, имел функцию, близкую к вспомогательному типу, в то время как навык 'Жертва I' больше подходил для боевой поддержки.

Тем не менее, оба навыка были одинаковыми в плане того, что они могли помочь увеличить боевой потенциал Яна.

Сначала Ян проверил навык 'Общность I'

Общность I

Классификация навыка: Пассивный навык

Уровень навыка: 0

Уровень владения: 0%

Время перезарядки: нет

Продолжительность: без ограничений.

В случае, если расстояние между Призывателем и Фамильярами больше, чем диапазон контроля Призывателя, будет задействовано 300-минутное ограничение по времени. (Если Фамильяр всё ещё будет находится за пределами контроля Призывателя по истечению времени ограничения, Фамильяр будет принудительно Отозван.)

Условия использования: Это пассивный навык, который может быть применён только к Фамильярам с максимальной Близостью с их Призывателем.

Исключительные Призыватели могут образовать глубокую связь со своими Фамильярами.

Если навык Общности достигнет предела уровня, Призыватель сможет управлять своими Фамильярами даже в местах, где его самого нет.

Кроме того, даже если Призыватель должен выйти из системы, его Фамильяры могут остаться в призванном состоянии в течение фиксированного времени.

*Чем выше уровень владения 'Общность I', тем легче контролировать Фамильяров, а также больше времени в течение которого Фамильяры могут находится за пределами контроля Призывателя.

*Как только уровень навыка 'Общность I' достигнет своего максимального уровня, может открыться навык 'Общность II'.

С первого взгляда, навык 'Общность I' имел содержание, которое было трудно понять.

Тем не менее, Ян, у которого была более высокая степень понимания Призывателей, чем у любого другого, смог сразу понять, как именно использовать навык и его суть в тот же момент, когда прочитал содержание навыка.

«Если читать описание не особо задумываясь, то можно воспринять его как пассивный навык, который увеличивает диапазон для управления Фамильярами, и подумать, что у этого навыка нет больше никакой ценности.»

Диапазон, в котором Призыватель мог контролировать Фамильяров, всегда был пропорционален их статусу Лидерства.

Однако, честно говоря, это не имело большого значения.

Так было потому, что даже обычного диапазона контроля было более чем достаточно.

Максимальная дальность, на которой Ян мог контролировать своих Фамильяров, составляла почти 800-900 метров, и даже у Яна не бывало случаев, когда он использовал всю эту дальность и вёл сражение.

Другими словами, это означало, что увеличение диапазона не сильно помогало в битвах.

«С самого начала невооружённым глазом трудно даже увидеть противника, который находится на расстоянии в километр, так зачем посылать Фамильяра так далека и контролировать их.»

И раз всё было так, основной способностью этого навыка была другая часть.

«Способность, которая позволяет Фамильярам оставаться даже после того, как Призыватель выходит из системы. Это поистине сладостная функция.»

Этот навык позволял Фамильярам, которые находились вне зоны контроля Призывателя, или когда Призывателя не было в игре, продолжать сражаться в течение максимум 300 минут.

Для Яна, который был вынужден тратить драгоценное время на сон и еду, этот навык имел способность, которая была сравнима с драгоценным сокровищем.

«Теперь, даже когда я буду спать, мои Фамильяры смогут повышать свой уровень!»

Ян думал о времени, которое он провёл, выращивая Бога Дракона Карциса с 1 уровня.

Поскольку он должен был повышать ему уровень, он не имел возможности вызвать любого другого Фамильяра, из-за банальной нехватки лидерства. Поэтому прямо сейчас уровень Фамильяров Яна был довольно низким по сравнению с самим Яном.

Это была разница как минимум в 3 уровня, и максимум даже в 15 уровней.

Тем не менее, с этой способностью, его Фамильяры теперь могли снова догнать уровень Яна.

«Я заставлю их усердно работать для этого.»

Мыслей Яна было бы достаточно, чтобы его Фамильяры впали в уныние, если бы узнали об этом.

«После того, как я закончу текущее задание, я должен назначить охотничьи угодья каждому Фамильяру.»

В приподнятом настроении Ян начал напевать про себя.

В это время Кайзер подошёл к Яну, который размышлял о своём, и смеясь сказал.

- Похоже, мы уже почти в конце Зоны 101.

Ян кивнул, соглашаясь со словами Кайзера.

- Ты прав. Если повезёт, мы сможем войти в Зону 100 до того, как я выйду сегодня.

Кайзер, начав разговор с непринуждённых слов, поднял свой двуручный меч и протянул его Яну, сразу перейдя к делу.

- Лордик, не мог бы ты ещё немного усилить мой двуручный меч? Улучши мой меч до 8-го усиления, как твоё копьё.

- У меня нет магических камней, Вассал. Потом, когда у меня будет много магических камней. я сделаю это для тебя.

- Не ври. Я видел, как ты положил в свою сумку 5 магических камней низкого качества.

- ... В любом случае, не сейчас. Потом.

- ТСК.

- Иди туда и помоги Лу с Ббакббаком. Как ты можешь прохлаждаться, когда ты самый сильный?

- Хорошо, Ян. Но ты должен усилить мой меч, когда мы прибудем в Город Ярости.

Ян неохотно кивнул и ответил:

- Ах, хорошо. А теперь поспеши и принимайся за работу, Вассал.

Кайзер, взволнованный словами о том, что его оружие усилят, бросился вперёд, подобно молнии, а наблюдающий за ним Ян покачал головой.

«Ха, у Кайзера жадность к предметам больше, чем у большинства Игроков. Ну, мне наверное стоит искать утешение в том, что его лояльность понемногу растёт каждый раз, когда я усиляю его экипировку?»

Кайзер по-прежнему был сильнейшим боевым потенциалом в группе Яна.

Даже с нынешней лояльностью Кайзера, его присутствие означало увеличение боевой мощи Яна.

Конечно, даже если он не прислушивался к словам Яна, Кайзер всё ещё избивал противников, но если бы его Лояльность возросла, и Ян мог бы использовать его стратегически, он стал бы обладать ещё более удивительной боевой мощью.

«Кстати говоря, когда штраф невозможности сражаться Халли закончится?»

Ян открыл окно Фамильяра и проверил состояние Халли.

Фамильяр Халли

Ранг: Легендарный

Состояние: не в состоянии сражаться (оставшееся время: 02:49:23)

Халли был в состоянии, когда его нельзя было призвать ещё около 3 часов. Но это не значило, что он был в таком состоянии после получения смертельного удара во время боя.

Просто Ян использовал 'Жертву I', ещё один скрытый навык, который он недавно получил, на Халли, поэтому тот был не в состоянии сражаться.

«Недостаток понижения 1 уровня безусловно большой, но среди тех, что я знаю невозможно будет найти другой бафф, подобный этому.»

Навык 'Жертва I' был навыком, в котором один Фамильяр Призывателя, был 'принесён в жертву', как и говорило название, и в течение определённого периода времени огромным бафф давался всей команде.

Информация о навыках была такой:

Жертва I

Классификация навыка: Активный навык

Уровень навыка: 0

Уровень владения: 0%

Время перезарядки: 320 минут

Продолжительность: 300 минут

Условия использования: Призванный Фамильяр, или тело самого Призывателя.

Навык не может быть использован на других Игроков, или НПС, или Фамильярах других Игроков.

Жертва Фамильяра приносит печаль и гнев одновременно всей группе.

Группа получает большой бафф, пропорциональный боевой мощи Фамильяра(или самого Призывателя).

Скорость передвижения: +(уровень принесённого в жертву Фамильяра/3)%

Время перезарядка: +(уровень принесённого в жертву Фамильяра/5)%

Боевые способности: +(боевые способности принесённого в жертву Фамильяра/2)%

*Принесённый в жертву субъект получит такой же штраф, как и при смерти на поле боя.

*Бафф применяется к самому Призывателю, всем его Фамильярам, и также его Вассалам. (Не применяется к другим Игрокам, или НПС, которые находятся в той же группе.)

*Если навык Жертва I используется на самом Призывателе, а не Фамильяре, Призыватель будет парить по полю боя в состоянии духа в течение всего сражения. (Противники не могут быть атакованы в состоянии духа, и ни один навык не может быть использован.)

Как только состоянии духа закончится, Призыватель автоматически выйдет из игры, и как если бы он умер, он не сможет войти в игру в течении 24 часов.

Также, если Призыватель использует Жертву I на себе, коэффициент всех баффов и времени будет применяться в двойном размере.

*Чем выше уровень владения 'Жертва I', тем больше коэффициент баффа, и продолжительность времени действия.

*Как только навык 'Жертва I' достигнет максимального уровня, будет открыт навык 'Жертва II'.

Даже если потеря была огромной, это был навык, дающий эффект баффа, превышающий эффект любого другого баффа.

Ян использовал Жертву I на Халли в качестве теста, и увидел большие результаты от его эффективности.

«В течение 5-часового периода баффа, я заметил, что боевая мощь всей группы возросла в два раза.»

Халли был Фамильяром, специализирующийся на скорости, и, поскольку другие Фамильяры и Вассалы получили 50% всей статистики Халли, их эффективность возросла в разы.

Даже Ббакббак, имевший медленную скорость, теперь обладал подвижностью превышающую скорость среднего монстра.

Кроме того, время восстановления всех навыков сократилось на 34%, а вся скорость передвижения увеличилась на 56,6%.

Поскольку Халли имел 170 уровень, коэффициент 34%, который составлял одну пятую от значения. был применён для уменьшения времени перезарядки, а их скорость передвижения ускорилась до 56,6% от одной трети значения.

«Штраф снижения на 1 уровень конечно большой, но всё же, время от времени я буду использовать этот навык.»

Это был навык, который ему нужно было использовать, когда он встречался с боссами, с которыми было трудновато справиться своими силами, или когда он участвовал в важной войне территории.

Ян организовал свои мысли и посмотрел на своих Фамильяров, которые находились в пылу битву с магическими зверями.

- Мы отдохнём около 2 часов, как только разберёмся со всеми, с кем вы сейчас сражаетесь!

Услышав слова Яна, Фамильяры обрадовались.

- Кажется, Хозяин съел что-то странное!

- Согласен. Мы охотились всего 5 часов, но будем отдыхать целых 2 часа!

- В это трудно поверить.

Однако настоящая причина, почему Ян хотел отдохнуть, была не в том, что он хотел расслабиться.

Это было из-за его желания войти в Зону 100 после того, как время неспособности Халли сражаться закончится.

А всё потому, что было невозможно сказать, какие опасности ожидали их в Зоне 100…

Ян достал и проверил Приговор Короля Духа, и направился к битве.

- Давайте быстро уничтожим их всех и отдохнём, ребята!

Фамильяры, получившие новую порцию силы от крика Яна, ещё больше воспылали боевым духом, начиная ещё яростнее атаковать магических зверей.

- Понял, Хозяин!

Карцис широко раскрыл рот, начиная вдыхать.

- Хорошо, я приготовлю барбекю для всех!

http://tl.rulate.ru/book/3842/355932