--

Хотя гоблины не были самыми сильными врагами, их товарищество в своих рядах было достойно похвалы. За каждого погибшего гоблина остальные становились неуравновешенными и действовали почти по-берсеркски.

rw.co.

К счастью, эти монстры не были персонажами уровня BOSS, поэтому у них не было функции "Берсерк", которую можно было бы использовать.

Танг!

Киран парировал удар меча одного из вождей гоблинов, его глаза метались по сторонам. Вместо того чтобы атаковать по определенной схеме, вожди гоблинов набросились на Кирана со всех сторон. От такого стиля боя одному человеку было сложно защититься, поскольку атаки шли со всех сторон одновременно.

В этом сценарии дело было не в скорости атаки или передвижения; выживание при таком натиске зависело от боевого опыта. Только неординарные движения давали шанс успешно уклониться от многочисленных атак, направленных на одно тело.

Киран сделал то, что мало кто сделал бы, заметив, как вожди гоблинов нацелились на него. Он стоял на месте!

Большинство игроков запаниковали бы, если бы на них набросилось сразу двадцать монстров, что заставило бы их бежать в определенном направлении. Единственной проблемой такой реакции было то, что в каком бы направлении игрок ни побежал, в любом месте его встретят как минимум четыре врага.

Что еще более важно, это действие также значительно сокращало расстояние между игроком и его врагом, чего не следовало делать, если игрок не контролирует ход сражения.

С другой стороны, если стоять на месте, это давало максимальное количество времени для оценки текущей ситуации.

В результате глаза Кирана приобрели пронзительный блеск, они метались по сторонам, собирая информацию с пугающей скоростью.

"Четверо из них обладают Спешкой и доберутся до меня быстрее, чем остальные, а некоторые обладают странными свойствами, о которых я не помню. Не идеально, но и не так плохо, как я думал раньше", - внутренне отметил Киран. Просеяв быстро накопленную информацию, он сделал один шаг вперед, но большую часть своего веса перенес на центр задней ступни.

"Это было что-то вроде этого", - подумал Киран, прежде чем использовать свою ногу в качестве якоря, обеспечивающего достаточную силу бедрам - генератору энергии человеческого тела!

Мгновение спустя он повернулся и продолжил движение, словно крутящаяся вершина, которую разжимают мощные пальцы. Его клинок находился в таком положении, что выступал из тела с небольшим наклоном. Более того, его правая рука обеспечивала поддержку, чтобы удерживать клинок под неподвижным углом.

Ух!

Возник порыв ветра, лишь немного слабее, чем при использовании Force Slash, и из-за него четыре вождя гоблинов с характеристикой Haste были отброшены назад. После этого остальные монстры продолжили отбрасываться назад под действием того, что можно было описать только как человеческий вихрь.

Вращаясь, Киран приобрел неконтролируемый ритм благодаря тому, что периодически подтягивал свое тело. Чем меньше становилась его ось, тем быстрее происходило вращение. Обычно такое быстрое вращение вызывает головокружение, но Киран был привычен к необычной силе G-Force благодаря своим прошлым тренировкам.

Кроме невероятно легкого зрительного искажения, о котором даже не стоило упоминать, Киран никак не пострадал. Наконец, чтобы завершить свою демонстрацию мастерства, Киран нанес Силовой Удар!

Из-за этого в ухе Кирана раздался звон!

□Система: Поздравляем, 'Force Slash' достиг 11 уровня! □

□Force Slash (Lv.11)

Ранг навыка: E Ранг Активный

Мастерство (00.01%)

Описание умения: Наносит 458% от силы атаки пользователя, концентрируя силу в руке и нанося удар, достаточно мощный, чтобы вызвать волну силы, сопровождаемую сильным шквалом, который вызывает эффект [Knockback]. Сильный шторм наносит 50% урона от удара всем противникам в радиусе 6 метров.

Расход: 5 очков маны

Необходимые условия: Класс воина, ?Аура воина?

Время действия: 6 секунд □.

По сравнению с тем, когда он только приобрел этот навык, Force Slash, без сомнения, был в бесчисленное количество раз мощнее! Его остаточный урон был на уровне многих навыков низкого уровня, так как он наносил примерно 200% от силы атаки Кирана.

Кроме того, время его действия теперь позволяло Кирану использовать его десять раз в течение одной минуты! Это может показаться незначительным, но на самом деле это значительно увеличивало его урон в секунду. Это было примерно 458% урона, наносимого каждую минуту!

На этом уровне Киран не мог требовать более совершенного физического навыка.

Кроме того, при повышении уровня навыка в бою его время действия принудительно сбрасывалось. Это действовало по тому же принципу, что и повышение уровня персонажа, когда восполнялись здоровье и мана. Поскольку в данном случае восполнять ресурс не было необходимости, он заменял его на время действия умения.

□□□□we□□□□□l.com

Поэтому Киран, не теряя времени, нанес еще один удар Силой по поверженным вождям гоблинов, а также по тем, кто приближался к ним.

Бах!

Когда Киран ударил своим оружием, многие огненные и ледяные снаряды были отброшены назад сильным порывом, что заставило Кирана вскинуть брови. "О хо? Силовой удар 11-го уровня теперь достаточен, чтобы отбивать атаки снарядов? Полагаю, это послужит парированием для мастера оружия".

Вспыхнуло несколько огоньков, и запас опыта Кирана снова увеличился, а его атаки унесли жизни нескольких вождей и миньонов гоблинов.

'Жаль, что аспект создания пока не активен. Я мог бы переделать Whirlwind Slash Берсеркера прямо сейчас', - подумал Киран. Его вращение не было необдуманым действием; это было грубое воссоздание одного из основных навыков Берсерка. Благодаря бесчисленным применениям этого навыка в прошлом, Киран мог выполнять его так же легко, как дышать.

Однако его нынешние параметры не позволяли ему идеально воспроизвести этот навык. В противном случае его движение создало бы настоящий вихрь. Это не было подвигом, невозможным для более сильных существ.

Класс 1-го уровня не должен был оцениваться по стандартам обычных людей.

Как только Киран установил ритм, напряжение, полученное во время битвы, значительно уменьшилось. Более того, он даже использовал ситуацию в своих интересах, расположившись так, что некоторые огненные и ледяные снаряды летели по траектории, нацеленной на их собратьев! Многие огненные гоблины были поражены ледяными снарядами и наоборот.

Хотя вначале в просторную комнату набилось более 270 гоблинов, они были убиты чуть более чем за 8 часов. Действия Кирана были ярким примером способности, которая отделяет хороших людей от великих, - готовности создать благоприятный исход, несмотря на любые ограничивающие обстоятельства.

Независимо от того, насколько неблагоприятной казалась ситуация, если человек действовал с мыслью о том, что он одержит верх, тем самым проявляя вероятность и доводя ее до реализации, у него были задатки для того, чтобы стать экспертом мирового класса.

Предпосылки для успеха уже присутствовали в этой комнате, нужно было только иметь достаточно проницательный ум, чтобы собрать все подсказки воедино.

Киран просмотрел добычу, как только убедился, что гоблины не возрождаются, и был в восторге от того, что обнаружил!

"Так вот оно как... этот квест предпочитает, чтобы я стремился к уровню выше указанного в задании. Эти результаты совсем не похожи на то, что я получил снаружи".

В отличие от коэффициента один к четырем, установленного в Бесплодном горном хребте, Киран получил приемлемую Эссенцию крови для каждого второго элита. Кроме того, все особые элиты давали достаточную эссенцию крови.

Проще говоря, более высокий уровень монстра увеличивал шансы на получение Эссенции Крови более высокой чистоты. Поэтому Киран подозревал, что в задании нужно сразиться с монстрами 23-го уровня.

На самом деле, когда Киран посмотрел на источник Эссенции Крови со стороны, он обнаружил деталь, на которую раньше не обращал внимания. 90% эссенции крови было получено от редких миньонов гоблинов 23-го уровня!

"Проклятье, поистине садистский квест. Может быть, это и выполнимо для Элиты и Особой Элиты, но я не уверен, как я справлюсь с чемпионами того же уровня. Хотя... все должно быть в порядке, если я найду больше Специальной Элиты", - заметил Киран, задумчиво потирая подбородок.

Хотя было верно, что Force Slash набирает 0,1% мастерства за использование, это значение было немного выше, когда использовалось против особых элит, так как масштабировалось по-другому. Чем сложнее противник, тем быстрее повышается уровень навыка.

Подсчитав свои достижения, Киран получил 114 элитных эссенций крови и 51 особую эссенцию крови. Несмотря на то, что он убил гораздо меньше, чем раньше, награда была

практически идентичной! Единственное небольшое отличие заключалось в том, что частота выпадения Особой Элиты увеличилась в геометрической прогрессии, почти достигнув 100%.

"Возможно, мне стоило прийти сюда раньше, но опять же, это непредусмотрительно, ведь я победил только благодаря своим высоким навыкам, и кто знает, достаточно ли здесь монстров", - заметил Киран.

Наконец, он обратил внимание на еще одно уведомление, которое имело определенное значение.

□Система: Ваше звание "Охотник на гоблинов I" повысилось до "Охотника на гоблинов II"!

Если "Охотник на гоблинов I" увеличивал урон, наносимый монстрам гоблинского типа, на 15%, то "Охотник на гоблинов II" увеличивал урон на 20%. Несмотря на низкий уровень Кирана, он все еще мог найти множество способов повысить свою боевую мощь, и одним из таких способов были уникальные титулы.

Титулы в Zenith Online были весьма примечательны.

Теоретически, количество титулов, которые можно было получить, не ограничено. Однако существовало большое условие, которое не позволяло игрокам использовать неограниченное количество титулов, - это категоризация титулов.

Титулы были двух типов - специфические и общие.

К специальным титулам относились титулы типа "Охотник на гоблинов", действие которых распространялось на один тип монстров, локацию или расу. Обычно они были наградой за прямые действия, например, за убийство бесчисленного количества монстров определенного архетипа.

С другой стороны, общие титулы обычно обладали эффектами, которые применялись непосредственно к персонажу и получались в качестве особых наград или вознаграждений за эксклюзивный контент. Титулы с дублирующимися общими эффектами нельзя было экипировать, так как один титул просто нейтрализовывался.

Чтобы максимально использовать свои титулы, большинство людей сосредоточились на приобретении общих титулов, которые охватывали все основные боевые навыки, и одновременно собирали некоторые особые титулы, которые будут актуальны даже после пробуждения.

Тем временем, прочитав уведомление, Киран восстановил свою выносливость и похлопал себя по лицу. "До сих пор прогресс был превосходным, но мы движемся вперед!"