

--

Киран из любопытства сразу же просмотрел информацию о названии, и то, что он увидел, заставило его глаза сверкнуть от удивления. Эти два титула просто не стоило сравнивать! Эффекты были как ночь и день, потому что первый титул был бесполезен против монстров-чемпионов и уж точно не помог бы против любого босса.

□ Название титула: Истребитель гоблинов

Ранг титула: Редкий

Описание: Истребитель гоблинов, который доказал свою силу, уничтожив огромное количество этих существ. В результате одно присутствие Истребителя гоблинов вызывает страх у представителей этой расы.

Эффекты: Увеличивает весь урон, наносимый монстрам гоблинского типа, на 50%. Обладатель этого титула получает ограниченную пассивку - ?Goblin Slayer's Presence?

?Goblin Slayer's Presence? - сильное присутствие резни, которое одновременно отпугивает и ослабляет гоблинов. В зависимости от ранга гоблина ослабление варьируется от 10 до 20%. Все гоблины ниже ранга "Чемпион" в радиусе 25 метров будут получать "Страх" каждые 60 секунд.

Требования: Убейте не менее 2 гоблинов-чемпионов, владея Goblin Hunter III.

Примечание: Этот титул не способен к дальнейшей эволюции.□.

"Одно только увеличение урона - это безумие. Даже если это редкий босс, этот титул позволит мне хотя бы спокойно сражаться с этим монстром", - пробормотал Киран с горящими от возбуждения глазами. По сути, титул превратился в идеальное оружие для борьбы с гоблинами.

Оно не только увеличивало урон Кирана, но и накладывало дебафф на всех гоблинов в определенном радиусе в зависимости от их ранга. Кроме того, эффект страха, вызываемый титулом, увеличивался до 100% для любого гоблина ниже уровня Чемпиона.

Даже если у монстра-чемпиона была аномальная сопротивляемость статусу, титул все равно оставался в некоторой степени эффективным, поскольку аура, которую испускал Киран, была на одном уровне, если не немного сильнее, чем у предыдущих чемпионов-гоблинов.

Не обращая внимания на полезность титула, глаза Кирана загорелись, когда он посмотрел на три предмета, которые выпали из монстров-чемпионов. Каждый выпавший предмет имел прямое отношение к цели монстра в предыдущем бою.

Первым предметом, к которому подошел Киран, была потрепанная книга умений с явными

следами износа. Однако ее внешний вид не вызвал у Кирана интереса. В Zenith Online никогда не следует отказываться от двух типов Книг умений: с изысканным внешним видом и с архаичным присутствием, которое казалось трудно уловимым.

Обе книги навыков предоставляли возможности, к которым некоторые игроки могли только стремиться.

Когда Киран коснулся книги навыков, перед ним появилось краткое описание.

□ Система: Вы взяли книгу навыков "Удар бури".

'Tempest Strikes?' усмехнулся про себя Киран. Несомненно, это была атака, которую Квозма использовал во время своего некоторого состояния берсерка. Ее сила была неоспоримо разрушительной, что делало идею изучения этого навыка привлекательной. Насколько Киран понял, любой персонаж, способный владеть оружием клинкового типа, соответствовал критериям для изучения этого навыка.

В конце концов, Квозма не владел никаким особым оружием, это был простой меч. Хотя Кирану хотелось бы, чтобы меч упал, чтобы увеличить свои достижения, он был удовлетворен этой Книгой навыков, которая послужит для расширения его репертуара навыков.

? Система: Вы выучили навык ранга С "Буря ударов"!

"С-ранг?!" Глаза Кирана расширились от шока. Ранг удивил его, потому что он считал, что этот навык должен быть на одном уровне с Savage Break, не более. Но, приняв во внимание тот факт, что навык обладал широким диапазоном AoE, Киран вскоре понял, почему его классификация была выше, чем у разрушающего защиту Savage Break.

Полагаю, сравнительно низкий начальный урон Savage Break был препятствием, не позволившим ему засветиться в качестве навыка С ранга", - заметил Киран, прежде чем случайно найти информацию о Tempest Strikes.

f□□e□□□□□□□□.c□□.

□ Tempest Strikes (Lv.1)

Ранг навыка: С

Тип умения: Активный (AoE)

Мастерство (00.00%)

Описание: Использует силу, присутствующую в теле пользователя, для создания ужасающих

штормов, способных нанести 605% от силы атаки пользователя. Каждая вспышка длится еще 2 секунды, нанося урон, равный 10% от основного урона умения, каждые 0,4 секунды. В зависимости от требуемой Силы пользователя можно создать дополнительные темпесты, но не более пяти. (Текущие темпесты: 2)

Расход: 50 маны

Необходимые условия: 125 силы, оружие клинкового типа

Время действия: 180 секунд

Примечание: Дополнительные требования к силе будут немного снижаться с каждым повышением уровня навыка. □

Не обращая внимания на абсурдное время охлаждения в 3 минуты, Киран был потрясен тем, как дорого стоил этот навык - 50 очков маны! Это был навык, который истощил бы его запас маны после нескольких применений, если бы использовался в сочетании с Аурой Воина!

Тем не менее, даже в базовой форме навык обладал поистине разрушительной силой. Если бы не большие камни, заслоняющие остаточные рваные раны, Киран, несомненно, погиб бы от этой атаки.

Хотя в описании навыка не упоминался диапазон его действия, Киран предположил, что он превосходит Force Slash, учитывая, что он был на два ранга выше. Успокоив свои бурлящие эмоции, Киран переключил внимание на следующий, самый важный предмет.

Это был темно-серебряный браслет с белыми гравировками, похожими на те, что были нанесены на ритуальный круг Джола. Несмотря на то, что Киран с трудом различал их происхождение, он предположил, что они как-то связаны с рунами, которыми была усеяна повседневная инфраструктура Ксенита.

□ Шаманский браслет предписания (редкий)

Аксессуар: Браслет

Уровень предмета: 60

Магическая защита +290

бесплатно□□□□v□l.□o□

Мана +100

Атрибуты: Интеллект +45, Восприятие +40, Контроль +30

Эффект: Может красть ману у противников магического типа. (1 очко каждые 5 секунд).

Способность предмета ?Защитный ордонанс? - Вызывает барьер, который успешно отражает одну атаку. После использования эту способность нельзя использовать снова в течение следующих 300 секунд.

Описание: Хорошо сделанный браслет, пропитанный защитными рунами, которые выглядят умеренно выцветшими. Его первоначальные эффекты были утрачены, осталась лишь немного более слабая вариация. □

Самым главным недостатком Кирана как воина был слабый запас маны. Если бы он не смог использовать свои способности в будущем из-за недостатка маны, это было бы губительно. Однако Киран также не мог жертвовать силой атаки и защиты ради повышения интеллекта на таком раннем этапе. В перспективе, когда ему придется проходить более сложные задания, особенно предназначенные для классов, присутствующих в партии, это разрушит его синергию.

В конце концов, Киран решил, что проще приобрести снаряжение, способное увеличить лимит маны, если знать, где искать. Кроме того, каждый атрибут можно было натренировать уникальным способом при соблюдении соответствующих критериев.

Что касается уникального метода

<http://tl.rulate.ru/book/77448/2990094>