

--

Почти все, кто стоял за Кираном, были ошеломлены внезапным появлением мутной крови, появившейся в результате его атаки. У них не сложилось впечатление, что сила Кирана позволяла ему колдовать кровью, казалось бы, из ничего. Однако это впечатление было совершенно неверным. Вера в то, что способности Кирана проистекают из Маны, была несколько неточной. В то время как мана служила фундаментальным строительным блоком жизни, класс Кирана работал на другом первичном источнике.

Мания Крови была ответственна за большинство, если не за все, текущие навыки Кирана. Следовательно, система определила ее как самый фундаментальный навык Истинного Берсеркера, который неизбежно мог привести к суверенным способностям, подобным тем, которыми обладали Шрам и Агрианос. Хотя она имела огромные недостатки, о которых не стоит упоминать, именно этот принцип позволял Кирану так владеть своей силой.

С другой стороны, навык, который показал Киран, был известен как Багровый ток, который был улучшенной версией Force Slash. О том, что это умение лучше, можно было судить по тому, как оно заставило огра попятиться назад, что позволило всем еще раз поразиться изменениям в арсенале умений Кирана.

□ Багровый ток (Lv.1)

Ранг умения: C

Тип умения: Активный

Мастерство (00.25%)

Описание: Конденсируя сангвиническое покрытие, которым наделено оружие, пользователь может создать всплеск силы крови, распространяющейся по дуге наружу. Комбинация уровня Blood Mania и уровня этого умения определяет радиус действия дуги. Сгенерированная дуга крови наносит урон, равный 850% от силы атаки пользователя + 200% от его силы. При использовании на ослабленном противнике есть шанс увеличить стаки кровотечения. Продолжительность каждого стака длится 5 секунд. [Максимальное увеличение стаков: 6] (Эта атака также имеет высокий шанс нанести эффект "Knockback").

Расход: 1% здоровья и 10 маны

Необходимые условия: ?Blood Mania?

Время действия: 12 секунд □.

Хотя этот навык был описан как улучшенная версия Force Slash, это было преуменьшением. Мало того, что ранг умения повысился на два уровня, так еще и базовый урон, наносимый на 1-

м уровне, был значительно увеличен. Более того, повышение класса также увеличило его урон AoE, а также шанс усугубить стаки кровотечения, которые давала "Кровавая мания".

Оттолкнув огра, Киран вновь занял свою позицию. В то же время, нанеся урон людоеду, он открыл его боевую информацию.

□Lv.27 Лесной огр (чемпион)

Тип гоблин, тип гуманоид

Здоровье: 209,900/220,000 (89%)

Особые свойства: ?Pummel? □

Естественно, недостающее здоровье людоеда было получено благодаря Багровому течению Кирана. Одной атакой он эффективно сбрил более 10% здоровья монстра. С точки зрения взрывного урона трудно найти класс, равный Истинному Берсеркеру. По мере того, как Киран продолжал приобретать навыки, его урон от серийных атак только увеличивался.

Однако Киран не был полностью заинтересован в том, чтобы выполнять всю работу. Таким образом, он проявил свои лидерские качества и делегировал роли в бою.

"Чем дальше мы путешествуем, тем чаще должны появляться подобные монстры. Однако, если мы все будем сражаться с одним монстром, то в этом нет необходимости. В идеале, повышение класса должно позволить нам выдерживать более суровые бои, особенно с такими, как Немеан, Лука и Бастион. Таким образом, я хочу, чтобы четверо присутствующих целителей разделились на разные группы. Немеан, ты возглавишь одну. Бастион, ты возглавишь другую. Лука, возьми того, с кем ты лучше всего знаком", - приказал Киран.

После недолгого раздумья Киран посмотрел на Луну и Альтаира: "Альтаир, ты станешь главным DPS Луки, а Алиса будет главным DPS в партии Бастиона. Луна, кто бы ни был твоим вторым по силе DPS, назначь его в партию Немеана".

Поначалу и Луна, и ее товарищи по команде были поражены. Они не ожидали, что кто-то, кто был значительно моложе их, обладает естественной аурой лидера. В его плавности и точности чувствовалась естественность, что не соответствовало его относительно юной внешности. То, как он спокойно диктовал приказы, создавало впечатление, что он сражался с этими союзниками годами, прекрасно понимая, кто из них лучше всего взаимодействует друг с другом.

На несколько секунд Луна была поражена, но вместо того, чтобы восхищаться его умениями, она делала заметки и усваивала то, как Киран распределял роли и подбирал членов команды с учетом баланса. Подчеркивание сильных и слабых сторон ключевых членов и создание тонкого согласия было качеством, без которого не обойтись ведущему члену любой гильдии. Если она искренне стремилась создать сильную команду, ей не обойтись без определенных базовых

навыков.

В противном случае, как лидер гильдии, как она может подавать пример своим подчиненным?

"Второй по силе? Это был бы Зафир", - прокомментировала Луна, переводя взгляд на мечника с типичным телосложением. Ни их внешность, ни телосложение не заслуживали второго взгляда, но что-то в их простом облике заставило Кирана едва заметно кивнуть.

'Несомненно, мастер основ, тот, кто придерживается простого, чтобы достичь великого. Неудивительно, что они вторые по силе. Если бы я был внимательнее, то смог бы определить это, когда он сражался вместе с Луной", - подумал Киран, щелкая языком.

Поскольку Киран придерживался слишком строгих стандартов, он сурово оценивал любой промах, каким бы незначительным он ни казался.

Повинуясь кивку Луны, Зафир обнажил меч и, размахивая им, направился к Немеану, который в предвкушении непрерывно хлопал щитами. Ему не терпелось снова вступить в бой. Их предыдущая битва была недостаточной, потому что не позволила ему показать почти половину своих возможностей.

Поскольку Киран справлялся с большинством врагов, у него оставалось не так много возможностей проявить себя. Однако теперь все изменилось, поскольку они будут управлять своими командами независимо друг от друга.

Хотя Киран по-прежнему будет выполнять роль лидера Альянса, поскольку в этом контенте не требуется микроуправление, у него не было причин делать это, что позволяло лидерам партий действовать по своему усмотрению.

Тем временем Киран посмотрел на тех, кто остался. В его партии были он, Луна и два игрока дальнего боя - маг и лучник из начальной партии Луны. Из пяти созданных партий только в партии Кирана было четыре человека, и в ней не было ни целителя, ни танка.

Несмотря на это обстоятельство, Киран был доволен своей партией. В конце концов, его класс, как правило, отвергал целительство. Хотя Киран не знал, почему так происходит, это скоро станет очевидным, когда он досконально ознакомится с классом и его шокирующей историей.

Как только приготовления партии были завершены, Киран приказал им продвинуться глубже в лес Маршуллум, но не настолько далеко, чтобы помешать любой партии оказать помощь сопротивляющемуся отряду.

Тем временем отряд Кирана остался позади, чтобы разобраться с Лесным Людоедом, стоящим перед ними.

"Я стабилизирую его аггро и займу оборонительную позицию. Пока я буду заниматься урегулированием ситуации, я позволю тебе управлять своими членами", - сказал Киран Луне,

которая стояла рядом с ним.

После этого Киран бросился вперед, а Луна подняла свои двойные клинки, готовясь к атаке.

Киран двигался быстро, уклоняясь от разрушительных ударов дубины, которую огр бессистемно разбрасывал вокруг. Дубина часто ударялась о дерево, вызывая громкий шум, эхом разносившийся по всему лесу. Один только звук заставил некоторых участников поединка в тревоге повернуть голову.

"Ну и ну, не слишком ли сильны эти огры, чтобы создавать такую громкость?" прокомментировал Немеан Зафиру.

"Огр, с которым мы столкнулись ранее, был достаточно опасен. И это был не монстр-чемпион, как сказал Аатрокс. Ты уверен, что это была хорошая идея - так распределять силы?" спросил в ответ Зафир.

"Ну, доверяй пополнению в каждой партии. Я считаю, что их достаточно, чтобы создать ранее отсутствовавший баланс", - ответил Немеан. Его выражение лица было необычайно серьезным, несмотря на его в целом игривый характер. Поскольку он мельком увидел возможности каждого члена команды, сравнив их с возможностями партий, в которые они были введены, Немеан почувствовал, что их способностей достаточно, чтобы нести команду.

"Надеюсь, что это так", - пробормотал Зафир, прежде чем замолчать.

Тем временем Киран продолжал испытывать пределы ранней силы этого класса.

Бах!

Киран защитился своим оружием, потеряв при этом более 5% своего здоровья. Но, кроме легкой боли в руке, использованной для парирования удара, Киран был в целом в порядке.

Киран получил три таких удара, прежде чем почувствовал необычайную бодрость. В его жилах забурила сила, которую он выпустил в необычайно жестокой атаке. Этот взрыв жестокости оставил значительную вмятину в дубине людоеда, но, наоборот, по мечу из алой стали пошли трещины.

-31,378

'Эти два умения вместе просто чудовищны...' - подумал Киран. Упомянутые два умения были "Дикий треск", разрушительная форма "Разрыва дикаря", и недавно изученное пассивное умение: Tormented Beliefs. Каждый навык был силен сам по себе, но в сочетании с ними эффект усиливался!

□ Измученные убеждения (Lv.1)

Ранг навыка: А

Тип навыка: Пассивный

Мастерство (01.20%)

Описание: Благодаря склонности Истинного Берсеркера к пыткам, он находит удовольствие в этих ощущениях. По мере того как здоровье пользователя уменьшается, скорость атаки, сила атаки и скорость передвижения увеличиваются соответственно в три фазы.

Фаза I: здоровье > 80% - увеличивает силу атаки, атаку и скорость передвижения на 15%.

II фаза: здоровье < 50% - увеличивает силу атаки, атаку и скорость передвижения на 30%.

III фаза: здоровье < 25% - увеличивает силу атаки, атаку и скорость передвижения на 60%.

Потребление: 0 маны

Необходимые условия: Нет

Время действия: Нет

Дикая авария (Lv.1)

Ранг умения: В

Тип умения: Активный

Мастерство (00.00%)

Описание: Оружие пользователя наделено разрушительной силой, подпитываемой вспышкой дикости. Вспышка невероятной силы наносит урон, равный 960% от силы атаки пользователя в радиусе 20 метров. При успешной атаке существует 10% вероятность того, что в течение следующих 10 секунд все пораженные стороны получают снижение защиты на 50%. (Сила этого эффекта может увеличиваться или уменьшаться в зависимости от уровня и ранга противника).

Расход: 0,5% здоровья и 50 маны

fwe.co

Необходимые условия: Кровавая мания

Время действия: 35 секунд □

Тем временем, когда лесной огр отлетел назад, Луна быстро вскочила на ноги, размахивая своими двойными клинками. Вместо обычных кинжалов, используемых классами воров, Луна выбрала двойной клинок, обладающий значительно большей силой атаки и большим радиусом действия, но при этом жертвуя скоростью атаки.

Однако, учитывая присущую ее классу скорость, она посчитала, что эта жертва оправдана. В течение двух секунд она нанесла шквал атак, которые сопровождалась точными ударами, дополняющими каждый удар.

Хотя классу Луны очень не хватало навыков на ее нынешнем уровне, две ее пассивки дополняли недостающее, увеличивая базовый урон с помощью специальной метки, вживленной в ее тело. Это вызывало реакцию, подобную магии ветра элементалиста.

Их атаки перемежались магическими заклинаниями и укрепленными маной стрелами, пущенными магом и лучником неподалеку. Под шквалом атак, нанесенных группой из 4 человек, лесной огр пал не сразу.

□Система: Вы получили 7,920 опыта.□.

Хотя с него не упало никакого снаряжения, на удивление, он выпал в изобилии монет, большую часть которых Киран отдал Луне. Вместо того чтобы сосредоточиться на выпавших монетах, его главной задачей было продвинуться достаточно глубоко в Лес Маршуллума, чтобы обнаружить источник и сделать это быстро.

<http://tl.rulate.ru/book/77448/2991329>