-

После появления этой перчатки весь облик Видала как будто изменился.

Он обрел внушительное присутствие, заставлявшее песок вокруг него дрожать, словно он был вторым пришествием какого-то древнего императора пустыни, обладающего полным суверенитетом над своим окружением.

Киран крутанул Багровый Ашрун и опустил свою стойку, готовясь к приближению Видаля. В конце концов, Киран сделал это замечание не просто так.

Это был план, разработанный после того, как он узнал об отношениях Видаля с Дезереей в Камере Глубоких Песков.

Узнав о рейтинге Видала, Киран понял, что это грозный противник, для победы над которым потребуются неординарные методы, особенно если он будет сражаться в одиночку.

Бах!

Видал ударил ногой в землю и сделал выпад вперед. Это действие собрало песок в виде гигантского кулака, который раздулся до размеров расширенного коридора. Яростная атака Видала не оставляла пути к отступлению.

Когда атака приблизилась к Кирану, густые багровые газы просочились из его тела и затвердели, образовав полупрозрачный багровый барьер. Естественно, этот барьер был сакфрикционным барьером, прикрепленным к Багровому Ашруну, который Киран еще не использовал до сих пор.

Бум!

Кулак столкнулся с Жертвенным Барьером, и все вокруг задрожало, но Киран остался неподвижен, не затронутый силой атаки Видаля.

-1,675 ? Жертвенный Барьер: 11,725/13,400?

Хотя Киран оставался неподвижным, одна атака Видаля истощила прочность Жертвенного Барьера более чем на 10%. Он мог выдержать еще семь ударов, прежде чем полностью разрушиться.

Но Киран остался стоять на месте, наблюдая за тем, как Видал выполняет серию быстрых движений.

Бах! Бах!

Каждая атака снижала устойчивость Жертвенного Барьера от 8 до 13% за атаку.

'Его движения похожи на движения боевого художника, но он также использует дальние атаки контроля'.

Киран продолжал анализировать действия Видаля, прежде чем рассмотреть свои варианты. 'Разрушительное отрицание? Нет, это не стоит угрозы сильной ментальной слабости. Отвратительный Пароксизм? Нет. Остается вопрос с главным бригадиром. Вступать в эту битву в изначально невыгодном положении было бы глупо".

Обдумывая варианты, Киран смотрел на растущие трещины на внешней стороне барьера. 'У меня мало времени'.

Был еще "Неистовый дух", но, используя этот навык сейчас, Киран не мог рассчитывать на него во время кризиса еще 24 часа. Отступление станет невозможным, как только все узнают об их присутствии, поэтому использовать его сейчас было не самым лучшим вариантом.

Неистовый Дух следует приберечь для опасных моментов, к которым Киран не относился.

И тут Кирана осенило. Он понял, как выйти из затруднительного положения.

Система: Хотите ли вы повысить уровень ?Sanguine Slashes? [Y | N]

"Да", - решил Киран.

System: Sanguine Slashes достигла своего максимального уровня. Чтобы увеличить потолок навыка, пожалуйста, повысьте свой класс..

В то же время....

System: Ваша Ловкость повысилась до 550!

Киран не беспокоился о недостаточном количестве урона. Однако он беспокоился о том, как дотянуться до Видаля. Пугающая скорость броска была проблемой, которую можно было преодолеть только с помощью большей скорости и увеличенной дальности.

Поэтому Киран потратил большую часть очков атрибутов на повышение ловкости. Чем ближе его Ловкость к Силе, тем быстрее становились его взрывные движения. Сила и ловкость работали рука об руку для достижения ускорения.

Через две секунды после принятия этого решения Жертвенный барьер разрушился.

Видал изобразил холодную ухмылку, подавляя смешок. "Ты только оттягиваешь неизбежное. Я отомщу за свою возлюбленную".

Многочисленные песчаные смерчи обрушились на позицию Кирана, но он поднял голову и ответил уверенным взглядом. "Не месть. Ты получишь билет первого класса, чтобы встретиться со своей возлюбленной".

Бах!

Киран взорвался с поразительной скоростью, но хорошо контролировал обратную реакцию. Он пробирался сквозь песчаные смерчи Видаля, с каждым шагом словно исчезая, а инкрустация вампирической крови, окутывающая Багрового Ашруна, приобрела дополнительную вязкость.

Киран ударил своим клинком. Это была простая атака, но от его клинка отделилась дуга крови, подобная тем, что возникают во время Багрового шквала, и с невероятной скоростью устремилась к Видалю.

Раз, два, три....

Киран без устали орудовал своим мечом, пока красный цвет не залил песчаный коридор. Это была не Кровавая волна, не Багровый шквал или Багровый поток, которые совершили этот подвиг - это были все основные атаки.

Что касается причины? Это было связано с текущим уровнем Sanguine Slashes.

Несмотря на то, что это был навык ранга C, Киран вложил в него неимоверное количество очков умений. Его эффекты были слишком ценны, чтобы их игнорировать.

Более того, это была важнейшая часть силы Кирана, потому что Sanguine Slashes гарантировал, что его атаки наносят противникам стаки кровотечения.

"Что это за сила, которой ты владеешь?" Видал поджал губы и ударил кулаком по земле.

Огромный поток песка поднялся из земли, пытаясь поглотить входящие атаки, но все пошло не так, как планировалось.

Песчаный коридор наполнился красным и бежевым цветом, когда атака Кирана и контратака Видала столкнулись друг с другом. Коридор дрожал и расширялся по мере того, как стены истончались, проникая в личные покои нижних членов.

Их битва стала достаточно разрушительной, чтобы изменить окружающее пространство. Даже

если это был не самый прочный материал, убежище было крепким, так как, несмотря на то, что оно находилось так далеко под землей, оно не потерпело ни одного обвала.

Но проделайте достаточно дыр даже в самой прочной стене, и она в конце концов рухнет.

Так оно и было, потому что большинство обветшавших песчаных карманов в пустынях Crumbling Sands и Treacherous Sands были разрушенными сетями песчаных червей, которые ранее пострадали от загадочных структурных нарушений.

□□□e□□□□□v□□.□□m

Когда эти две атаки столкнулись друг с другом, члены Бригады Пустыннорожденных заметили присутствие Видаля.

"Вице Глава!"

"Должны ли мы помочь вам в задержании.

Киран заглянул в небольшой промежуток между их столкновениями и заметил множество врагов, вошедших в зону его действия. Не в зону его атаки, а в зону обнаружения. В результате перед глазами Кирана продолжали появляться уведомления.

□Система: Ваши стаки "Охоты" увеличились до 15.□.

□Система: Ваши запасы ?Hunt? увеличились до 36.□

□Система: Ваши стаки ?Hunt? выросли до 54.□

□Система: "Охота на хищника" теперь доступна, если вы хотите ее использовать.□

Киран посмотрел на последнее уведомление, вспомнив о его присутствии.

Охота на хищников была неясной и уникальной способностью, прикрепленной к его усиленной Мстительной душе. Поскольку для ее активации требовалось множество врагов, выполнить требования было непросто.

□□□□□□□□□v□l.c□□

На самом деле, во время войны или квестов в стиле вторжения, как тот, в котором Киран сейчас участвовал, было не так много врагов.

Тем не менее, поскольку Киран не хотел использовать свои последние резервные способности,

он выбрал эту чужую способность. Ему было интересно не только применение Predator Hunt, но и ее эффекты.

В конце концов, это вытекало из его Мстительной Души. Это не могло быть простым.

Длинные истрепанные волосы Кирана беспорядочно колыхались, удлиняясь и утолщаясь, как грива разъяренного зверя. Маленькие, но четкие вены

Система: Вы вошли в игру "Охота на хищника".

Система: Пока активна "Охота на хищника", все враги в радиусе видимости помечаются как "добыча".

Система: Во время "Охоты на хищника" скорость атаки и передвижения пользователя увеличивается на 200%, а атаки на "добычу" имеют повышенный шанс стать критическими..

Система: ?Хищник?, убитый во время "Охоты на хищника", пополняет два стака "Охоты"..

System: Текущая продолжительность ?Predator Hunt? 50 секунд. [Расход 1 стака ?Hunt? может увеличить продолжительность на 1 секунду.].

Эффект "Охоты на хищника" наполнил конечности Кирана энергией, а выражение его лица стало еще более диким.

http://tl.rulate.ru/book/77448/2997347