

--

"Слава Богу! Все закончилось", - радостно воскликнула Аспайра.

"Почему, почему это было так напряженно? Я просто не понимаю", - прокомментировал Ситик.

Теперь, когда Хрулхар был мертв, команда наконец-то могла вздохнуть с облегчением. Через некоторое время на месте тела Хрулхара оказалась обширная коллекция медных монет, две серебряные монеты, пара кинжалов и книга навыков.

Кинжал даже заставил Кирана удивленно вскинуть бровь. 'Как ему повезло. Ему достались эти забытые кинжалы и книга навыков исчезновения'.

"Эта добыча твоя, Альтаир. Ты заслужил ее, нанеся приличный урон и задержав Хрулхара", - сказал Киран. Он бросил их Альтаиру без малейшего колебания. Хотя за оба этих предмета можно было выручить приличную сумму денег, они меркли по сравнению с тем, чтобы завязать отношения с Альтаиром на ранней стадии.

В будущем он будет невероятно сильным, но если я начну сейчас... Я смогу сделать его намного сильнее. Я превращу его в другого зверя", - думал Киран. Сейчас это было трудно осуществить, так как игра недавно вышла в сеть, но Киран был уверен, что сможет доминировать рядом с Альтаиром при должном количестве тренировок.

Альтаир поймал предметы и в оцепенении уставился на них, читая информацию. Сверкающий внешний вид серебряных кинжалов со светло-черными надписями заставил глаза Альтаира заблестеть. Это было настоящее редкое оружие 10-го уровня! Что еще более важно, книга умений "Исчезновение" была умением, которое имело независимый кулдаун от "Сокрытия" или его улучшенных версий, потому что оно немедленно убирало аггро.

Эта добыча была просто находкой, специально созданной для увеличения вклада Альтаира. "Ты сейчас серьезно? Ты нанесла большую часть урона".

"О? Я не знал, что Воин может использовать арсенал Вора", - насмехался Киран, качая головой. Он не принял бы его, даже если бы Альтаир вернул его ему.

"Ладно. Тогда я отдам все монеты, полученные в этом подземелье, и, несомненно, отплатю за эту услугу в будущем. Просто назови это", - серьезно сказал Альтаир. Это предложение было слишком щедрым, поэтому он считал, что отплатить за него в будущем будет вполне уместно.

"Звучит неплохо", - кивнул Киран. После этого он перебрал добычу и бросил Ситику суконный халат новичка необычного класса. Это был предмет 10-го уровня, поэтому он давал приличный прирост интеллекта и еще больше увеличивал запас маны.

Тем временем Киран кивнул в сторону Ситика и Сигнуса. "Вы двое показали себя намного

лучше в конце. Не забывайте сохранять спокойствие во время боя. Нервозность - причина неудачи номер один, за ней следует неумелое руководство".

Благодаря совету Кирана, и Ситик, и Сигнус не повторили ошибку, бездумно опустошив свой арсенал исцеления. Хотя они все еще не были знакомы друг с другом, они оба чувствовали себя в какой-то степени счастливыми. В конце концов, по тому, как Киран играл, его мастерство было очевидно.

Внезапно Киран снова повернулся к Аспайре. Его осенило, что она не использовала ни одного умения контроля толпы, доступного магам. "У тебя нет Связки?"

"Нет", - ответила Аспайра с легким румянцем на щеках. "Я думала получить его, но у меня просто не хватило SP после повышения уровня навыков".

В отличие от Кейрана и Альтаира, не у всех была роскошь получить хороший стартовый пакет. Аспайра была одной из тех, у кого не хватало SP навыков. Система повышения уровня навыков была специально разработана таким образом, чтобы препятствовать возможности разблокировать все навыки и повысить их уровень до подходящей степени.

Если бы пользователь разблокировал все свои навыки с помощью SP, получаемых при повышении уровня, уровень навыков в целом был бы очень низким.

И наоборот, если слишком сильно повышать уровень приобретенных навыков, то будет не хватать SP для открытия новых. Поэтому рекомендуется принимать взвешенные решения.

И наоборот, если слишком сильно повышать уровень приобретенных навыков, то будет не хватать SP для открытия новых. Поэтому рекомендуется принимать взвешенные решения.

"Понятно. В вашем случае, помимо всего прочего, вам нужно предвидение. Начните думать о будущем, когда принимаете решения относительно навыков. Также подумай о том, какой вклад ты можешь внести в бой помимо нанесения урона, хорошо?". предложил Киран.

"Да, я понимаю, что ты имеешь в виду. У меня сейчас есть очки для навыка - должна ли я его получить?" спросила Аспайра. Поскольку, похоже, его предложение увеличить Контроль было хорошим, Аспайра решила прислушаться к совету Кирана.

"Конечно, он нам понадобится", - кивнул Киран.

После этого он замолчал, глядя в сторону центрального пути. Подземелье почти готово, но нам еще предстоит разобраться со всеми этими...

Затем Киран посмотрел на свой поток. Бой с Хрулхаром должен был привлечь внимание, так как он проходил в очень быстром темпе и привлекал внимание. Конечно, когда он посмотрел на стрим, количество зрителей увеличилось с 20 000 до почти 50 000!

К сожалению, вместе с увеличением числа зрителей появились и резкие комментарии,

которые заставили Кирана беспомощно улыбнуться. 'Слава Богу, что они не могут этого видеть. Иначе их дух был бы сломлен этой непрекращающейся травлей. Какое токсичное сообщество!

Было множество комментариев относительно ошибок Ситика и Сигнуса, а также вращающейся неумелости Аспайры.

[Stream Chat : Yo! Не буду врать, твои товарищи по команде - BOTSS, чувак!]

[Stream Chat : Чувак, ты крут! Но почему твоя подруга по команде не знает, что ей нужны навыки?! HUH?!]

[Stream Chat : Если бы не Воин и Вор, эта команда провалилась бы еще десять раз. Отбросы. Но, эй, бой был нормальным, я думаю. KEKW]

"Ну и дела", - пробормотал Киран. Однако доход от стриминга был слишком прибыльным для Кирана, чтобы не продолжать его, тем более что профили без официального контракта с Gamer Republic заставляли зрителей платить небольшую плату за просмотр. Функции подписки пока не было.

Киран снова свернул меню чата. Кроме того, звук потока Кирана на мгновение затих. Несмотря на потоковое вещание, Киран не показывал публике никаких своих необычных действий. Они видели только бой с Теневыми волками и бой с Хрулхаром.

Публика не знала, что, кроме центрального пути, остальные были тупиковыми. Любой, кто пытался пройти подземелье, делал это вслепую. Киран возвращался к обычным настройкам только тогда, когда не обсуждал ничего деликатного или собирался сделать что-то, что не должно быть раскрыто.

Пока звук потока был выключен, Киран обратился к остальным: "Мы близки к концу, но это, вероятно, будет большая часть времени, проведенного в этом подземелье. По моим расчетам, мы скоро достигнем конца прохода. Так что, идемте".

По мере движения Киран потреблял зелье маны новичка, отменяя ауру воина. Ему не было смысла расходовать ману, находясь вне боя.

"Прямо за тобой. Пошли", - ответил Альтаир.

Остальные тоже кивнули, двигаясь по центральной тропе. Центральный путь был в геометрической прогрессии длиннее, чем остальные, и упирался в тупик. Потребовалось еще более 15 минут, чтобы дойти до ее конца, где их встретил скалистый проем с засохшими деревьями.

Более того, группа сразу же заметила изменения в противниках. В отличие от волков,

противники сменились на медведей! Если волки обладали слабой защитой, то медведи были совсем другим делом.

□Lv.12 Кварцевый медведь (Элита)

Тип зверя

Здоровье: 1,700/1,700 (100%) □

"Слава Господу за твое новое оружие, верно? Иначе нам бы не повезло", - тихонько хихикнул Киран. Каждый из присутствующих медведей выглядел как обычный медведь гризли, за исключением того, что в их шкуры были вкраплены драгоценные камни. Было лишь несколько участков, не покрытых драгоценными камнями.

Однако взгляд Кирана остановился на двух больших медведях сзади. Они были по крайней мере вдвое больше остальных медведей.

□Lv.12 Razing Guraha (редкий мини-босс)

Тип зверя

Здоровье: 5,000/5,000 (100%)

Особые свойства: ? ?Уровень? □

□Lv.12 Усиленный Шибак (редкий мини-босс)

Тип зверя

Здоровье: 6,000/6,000 (100%)

Особые свойства: ?Закаленный? ?Прочный? □

К счастью, медведи в этом районе были только элитными монстрами. Они были намного медленнее теневых волков, поэтому не доставляли хлопот. Тем не менее, то же самое нельзя было сказать о Гурахе и Шибаке. Они были настоящими мини-боссами!

f□□□□□□□v□1.□o□.

Хотя мини-босс был не так силен, как настоящий босс, он все равно значительно превосходил обычных монстров. Даже их особые черты усиливались только за счет ранга босса.

"Нам нужно отделить Элиту от этих двоих прямо сейчас. После этого мы сосредоточимся на Гурахе. Она здесь настоящая проблема", - приказал Киран, готовясь к бою.

Он не стал использовать Заряд. Ему нужно было сохранить этот навык как можно дольше. Вместо того чтобы разделить огневую мощь, Киран и Альтаир сосредоточились на одном звере за раз. К счастью, их было всего десять. Если бы их было больше, то было бы трудно справиться с ними, не начав бой с Гурахой.

Киран ослабил их защиту, ударив одного элитного монстра "Разрывом дикаря". Затем Альтаир активировал "Серебряный блиц", навык, прикрепленный к "Зыбучим кинжалам". Это увеличило скорость его атаки на 40% и урон от атаки на 10%.

Таким образом, Киран помогал с помощью Force Slash и Heavy Slash наносить быстрый урон. Первый элитный кварцевый медведь пал в течение 30 секунд.

□Система: Вы получили 620 опыта.□.

□System: Вы повысили уровень! [Lv.12 → Lv.13]□

□System: Вы получили 5 нераспределенных очков атрибутов и 2 очка навыков.□

Пока что Киран берег свои очки атрибутов. Прежде чем применить их должным образом, ему нужно было понять, насколько тяжелой будет атака Гурахи. Только тогда он сможет оправдать размещение очков атрибутов в определенных местах.

После этого Аспайра возглавила атаку на следующего монстра с помощью огненного шара. Он нанес приличный урон и позволил Кирану повторить смертоносное вращение. Этот медведь пал еще быстрее, но теперь, когда Киран достиг 13-го уровня, он получил всего 600 опыта.

Затем Альтаир провел еще одного медведя, не вызывая аггро у Гухары. Ваниш творил чудеса, снижая генерацию аггро почти до ничтожного уровня. Но чтобы в полной мере воспользоваться этим, Киран применил Force Slash на расстоянии, позволяющем поразить только одного кварцевого медведя.

"Пока все хорошо", - подумал Киран, наблюдая за тем, как количество оставшихся медведей постоянно уменьшается. К тому времени, когда упал последний медведь, полоса опыта Кирана была заполнена на 92%.

<http://tl.rulate.ru/book/77448/2987969>