

--

Чем глубже Киран продвигался в пещеру гоблинов, тем реже становились враги. В отличие от первой комнаты, которая была заполнена бесчисленным количеством гоблинов, во второй их было в два раза меньше - около 150.

В третьем зале их количество уменьшилось, составив всего 60. В обмен на уменьшение численности, нормальные гоблины-миньоны больше не появлялись, чтобы максимально увеличить количество опыта, получаемого любой стороной, желающей бросить вызов этой особой зоне.

Благодаря этому изменению даже самый слабый гоблин-миньон стал Элитой 23-го уровня, а гоблины-лидеры были повышены до Особых элит. Продолжительность и сложность каждой битвы соответственно увеличились из-за этого изменения, но Киран счел это приемлемым, так как по его расчетам в битве участвовали обычные монстры.

Несмотря на то, что до достижения второй комнаты оставалось менее 22 часов, Киран почти на 50% закончил самую утомительную часть своего задания.

Тем не менее, поскольку обычные монстры больше не мешали ему убивать, Киран мог выделить дополнительное время, не выходя за рамки графика.

Как и в предыдущей комнате, Киран сосредоточился на убийстве вожаков гоблинов, чтобы избавиться от их проблемных способностей. Выполнив эту задачу, Киран сосредоточился на одновременной борьбе с Огненными и Морозными гоблинами.

В одиночку это было непросто, но Кирану много раз удавалось избежать смерти благодаря своим незаменимым способностям. Они обеспечивали безумное сцепление, которое Киран не мог свести на нет, как бы ему ни хотелось списать это на свое независимое мастерство.

Без кристаллического кольца, кулона Короля медведей и меча из алой стали он был бы просто беззащитен перед практически бесконечными атаками.

Конечно, нельзя было пренебрегать мастерством Кирана, ведь эти способности не были всемогущими. Даже с помощью этих способностей обычный эксперт уже много раз пал бы.

В конце концов, и здоровье, и защита Кирана подняли его в эшелон, который не принадлежал ни к базовому, ни к среднему классу. Он словно застрял в категориальном лимбе, где некоторые его характеристики соответствовали промежуточному классу, а другие - базовому.

К счастью, в случае с силой атаки Кирана, аура воина нейтрализовала небольшое увеличение защиты его врагов. Чем глубже Киран продвигался в пещеру гоблинов, тем сильнее он ощущал изменения в своих навыках.

'О? Раньше аура воина увеличивалась со скоростью улитки каждую секунду, а теперь это заметно даже мне'. Разница была подобна тому, как если бы вы налили воду в дуршлаг с крошечными отверстиями, а не в нормальную миску без отверстий для оттока воды".

□□□□w□□□□v□□.c□□

Несмотря на то, что дуршлаг немного наполнялся, благодаря принципу дренажа создавалось ощущение, что прогресса нет. Между тем, в чаше все было совсем по-другому. Даже если он был минимальным, прирост можно было заметить.

По наблюдениям Кирана, аура воина накапливалась со скоростью 10% за час активного использования. Учитывая, что количество времени, которое он активно использовал навык в прошлом, значительно превышало это значение, Киран сразу почувствовал разницу в работе без гандикапа зоны новичков.

"Жаль, что Savage Break гораздо сложнее выровнять", - горестно вздохнул Киран. Поскольку это был навык более высокого ранга с большим временем действия, Киран мог использовать его ограниченное количество раз по сравнению с таким умением, как Force Slash.

Более того, было удивительно, как мало каждое использование повышало мастерство. Хотя навыки более высокого ранга были более привлекательны, иметь в арсенале только навыки такого высокого ранга было непрактично. С ростом уровня навыка обычно увеличивалось время его действия.

Более того, чем выше был ранг навыка, тем строже становились требования к его развитию. Несмотря на то, что Savage Break не относился к высокоранговым навыкам, Кирану удалось увеличить его мастерство только на 40% после всех этих боев!

'В будущем мне придется быть более консервативным с моими очками умений. Я не могу забыть о предполагаемой нехватке", - подумал Киран. Полагаться на то, что очки умений, получаемые при каждом повышении уровня, будут поддерживать рост всего арсенала умений игрока, было нецелесообразно.

Каждое повышение уровня давало достаточно очков умений, чтобы приобрести новые навыки из своего дерева умений, а не повышать их уровень до полного удовлетворения. Это становилось очевидным, когда все больше игроков открывали свои последующие навыки, которые пожирали очки умений, как хищные звери.

Размышляя над этим вопросом, Киран наткнулся на четвертую комнату. В ней было наименьшее количество противников - всего двадцать. Однако глаза Кирана сузились, когда он понял, что с этими гоблинами что-то не так.

Он почувствовал слабую, но дисциплинированную ауру гоблинов. Все они владели грубо сделанными копьями, но держали их так, что противники были уверены в их мастерстве.

Более того, эти гоблины носили искореженные доспехи, защищавшие их бедра и верхние части

рук. Когда Киран поприветствовал их фигуры, через секунду появилась их информация.

□Lv.25 Goblin Enforcer (Special Elite)

Тип гоблина

□□e□w□□□□v□□.co□

Здоровье: 60,000/60,000 (100%)

Особые свойства: ?Pierce? ?Steadfast?□

Лицо Кирана наполнилось легким изумлением, когда он просмотрел информацию. 'У них два признака, несмотря на то, что они только Особая Элита, и каждый монстр идентичен? Они должны быть уникальным подмножеством Особой Элиты, соответствующим одному стандарту. Если это правда, то....".

Чтобы проверить свои догадки, Киран двинулся вперед, не размахивая оружием, чтобы испытать присущую им реакцию. Гоблины-форсьюзеры вскинули глаза на Кирана и направили копьа вперед, как обученные солдаты.

Увидев это зрелище, Киран усмехнулся, потому что оно вернуло его в те дни, когда он проходил официальную военную подготовку. Всех обучали одинаково, но одни преуспевали, а другие отставали. Отчасти это объяснялось талантом, но в основном разделение происходило из-за трудовой этики.

Не все обладали выдающейся трудовой этикой и были достаточно настойчивы, чтобы стремиться к оптимальным результатам.

"Все как один. Один человек, один отряд", - пробормотал Киран и сделал тот же жест в сторону гоблинов-силовиков. В отличие от предыдущих сражений в пещере гоблинов, здесь не было никаких уловок, которые можно было бы использовать. Это был чистый бой.

В глазах Кирана появился пронзительный блеск, связанный с усилением зрения с помощью маны, и он внезапно бросился вперед. Как только он это сделал, гоблины-форсьюзеры двинулись вперед, образуя волну.

Во время движения Киран чуть отклонил голову в сторону, уклоняясь от острого колющего удара копьа одного из энфорсеров. После того, как он уклонился от этой атаки, в сторону Кирана полетел шквал ударов копьем.

Три из них были мгновенно отклонены, но четвертое прорвалось сквозь защиту Кирана. Наконечник копьа пронзил его щеку, образовав заметный шрам на щеке.

-99 [Здоровье Аатрокса: 561/660]

Вместо того, чтобы сосредоточиться на этой атаке, Киран мгновенно нанес ответный Силовой Удар. Хотя Киран не собирался атаковать в окне контратаки, ему это случайно удалось.

Бах!

Вопреки ожиданиям Кирана, гоблин-форсьюзер был отброшен на один шаг назад, после чего стабилизировался.

□Оповещение: Эффект "Удар" был подавлен чертой "Стойкость"!

Когда Киран прочитал это предупреждение, он прищелкнул языком. "Так вот что такое эта черта Steadfast. Даже не знаю, что я ненавижу больше, это или Прочность".

Киран полагался на эффект отката Force Slash для начала многих своих комбо, поскольку он оставлял врагов относительно беззащитными в плане блокирования. Более того, по оценке Кирана, эти гоблины-форсьюзеры обладали защитой до 400 единиц, судя по наносимому им урону.

Когда он наносил базовую атаку, она наносила чуть больше 400 единиц урона. Но даже тогда Киран гордился нанесенным уроном, потому что повторить его было практически невозможно.

Увеличение урона на 33% от ауры воина и на 20% от Goblin Hunter II давало Кирану абсурдное преимущество против этих гоблинов. Поэтому, несмотря на их отработанный ритм, натренированные удары и смертоносную силу атаки, Киран сохранял потрясающее спокойствие.

Как только он сломал защиту одного гоблина-силовика ударом Savage Break, он последовал за ним ударом Charge, который на мгновение ошеломил монстра на месте. Обычно Киран продвигался вперед после такого удара, но Киран решил использовать давление Force Slash, чтобы создать достаточно пространства.

Конечно, это не значит, что этот навык не использовался для нанесения урона. Киран просто использовал свое нынешнее положение, чтобы специально провести атаку с неустойчивой опорой. Таким образом, он был отброшен на 5 метров назад, что было оптимальным местом для применения Огненного Круга.

В глубоких черных глазах Кирана вспыхнуло яркое пламя, в котором мерцали янтарные угли.

Однако не прошло и двух секунд, как многочисленные копыта пронзили пламя, создавая небольшие отверстия, которые Киран не учел. "Что за... их способность действует даже на способности предметов? Разве это... не сломано?"

Вместо положенных 15 секунд пламенный круг продержался всего 5, прежде чем гоблины-

силовики смогли освободиться и злобно взглянуть на Кирана.

Естественно, им не слишком понравилось, что их омывает кольцо пламени.

Готовясь к предстоящему, Киран достал зелье здоровья для начинающих и поместил его между губами, одновременно активируя Дух Короля Медведей. Состояние оцепенения значительно уменьшилось, но этого хватило, чтобы Киран смог выполнить свою несовершенную копию Вихревого Удара.

В течение следующих нескольких минут над головой гоблина-исполнителя появлялись многочисленные значения урона, по мере того как битва накалялась. Когда ловкость Кирана не справилась с накладываемыми друг на друга атаками гоблина, он откинул голову назад и выпил содержимое зелья здоровья, а затем выплюнул его.

Битва продолжалась более двух часов, прежде чем Киран успешно убил последнего гоблина-силовика.

□Система: Название "Охотник на гоблинов II" достигло своего последнего нормального обновления.□

□Система: Вы получили титул "Охотник на гоблинов III".□

□System: Вы получили 7 540 опыта! [Текущее значение накопления: 1,930,495/?]□

Когда Киран увидел, что он накопил почти два миллиона опыта, его челюсть упала в отчаянии.

'Сколько опыта я накоплю до завершения этого квеста? И какого уровня я достигну, когда получу к нему доступ?!

Киран не мог не задаваться вопросом и с нетерпением ждал того случая, когда он примет обильный Опыт. После выполнения квеста Киран перешел к отслеживанию своего прогресса и оставшегося времени.

<http://tl.rulate.ru/book/77448/2989807>