

--

frederick.vl.c

Естественно, первое, что привлекло внимание Кирана, это состояние титула, который он недавно получил. Поскольку он за короткое время убил невероятное количество гоблинов класса Special Elite и ниже, титул Охотника на гоблинов быстро достиг третьей формы. В результате некоторые сведения об этом титуле претерпели радикальные изменения.

□ Название титула: Охотник на гоблинов III

Ранг титула: Обычный

Описание: Охотник на гоблинов, который доказал свою силу, уничтожив огромное количество этих зверюг.

Эффекты: Увеличивает весь урон, наносимый монстрам гоблинского типа, на 25%. Есть 10% шанс наложить статус "Страх" на Особую Элиту и ниже. (Вероятность наложения этого эффекта уменьшается и увеличивается в зависимости от ранга и уровня монстра).

Требуется: В течение 3 дней убить не менее 1 000 обычных, 400 элитных и 100 специальных элитных гоблинов.

Примечание: Этот титул достиг пика своего обновления; однако он может развиваться.□.

Киран усмехнулся от волнения, прочитав описание нового титула. Самой важной частью этих знаний должна была стать способность ввергать гоблинов в аномальное состояние, известное как "Страх".

Хотя Страх был похож на Оцепенение и Оглушение, он был гораздо более практичным. Страх был практически их комбинацией, поскольку увеличивал шансы на нанесение критических ударов и обездвиживал противника. Однако обездвиживание отличалось от оглушения, так как было психологическим, а не физическим.

Это была разница между испугом до невозможности двигаться и травмой позвоночника, настолько разрушительной, что она оставила вас парализованным - последнее можно было преодолеть, набравшись храбрости. Поэтому шансы уменьшались по мере повышения ранга монстра.

Чем выше ранг монстра, тем сложнее на него воздействовать из-за его горделивой природы.

Помимо титула, Киран также проверил свой текущий прогресс. В последний раз, когда он проверял, прогресс был удовлетворительным, хотя и едва заметным. Если бы он стал медленнее, то начал бы падать ниже уровня, который привел бы к успеху.

Однако, по мнению Кирана, ситуация должна была измениться к лучшему, поскольку количество выпадающих предметов увеличилось почти в геометрической прогрессии. Прежде чем открыть журнал квестов, Киран потер подбородок и сделал несколько прогнозов.

'Для меня будет лучше, если я буду поддерживать свою память острой с помощью этих небольших упражнений, которые помогут мне вспомнить все мелочи, которые я могу забыть. Иногда даже самые простые вещи имеют огромное значение. Учитывая это, если я правильно запомнил скорость падения, то, по моим подсчетам, я готов примерно на... 75%'".

Сделав свой прогноз, Киран зашел в журнал квестов, где отобразилась точная информация.

□Соберите эссенцию крови элитных монстров 20-го уровня или выше. 441/500□

□Соберите эссенцию крови специальных элитных монстров 20-го уровня или выше. 182/200□

'О? Похоже, я был недостаточно внимателен. Эти цифры намного выше, чем я ожидал, особенно для начального графика. Опять же, нельзя забывать о сложности борьбы с монстрами-чемпионами", - прокомментировал Киран.

Хотя его прогресс казался исключительным, он был лишь немного выше его самых ранних прогнозов. Во всяком случае, прошло уже 39 часов, так что ему оставалось еще 9 часов, чтобы выполнить оставшиеся задачи квеста.

В течение этих 9 часов ему требовалась Эссенция Крови Рафинированной, Эссенция Крови Чемпиона, а также оставшиеся Эссенции Крови Особой Элиты и Элиты. По правде говоря, сложность первых двух задач вместе взятых немного превосходила большое количество Элиты и Особой Элиты. Элита и Особая Элита имели управляемые атрибуты, в то время как для первой обычно требовалась целая партия.

Увы, Киран не мог надеяться решить эту задачу с ортодоксальной точки зрения, потому что он был один!

Но поскольку он был один, все выпадающие предметы принадлежали только ему. Помимо большого количества монет и снаряжения, Киран также собрал несколько необходимых камней с помощью своего навыка "Горное дело".

И последнее, но не менее важное: Киран приобрел несколько книг умений, которые в будущем либо принесут ему немалую прибыль, либо помогут завязать прочные отношения. Пока что он держал их при себе, пока не решил, по какому пути ему идти.

После этого, когда выносливость Кирана полностью восстановилась, он пошел вперед.

Хотя пещера гоблинов была обширной территорией, где обитало множество гоблинов, ее окружение было скорее широким, чем длинным. Кирану не потребовалось много времени,

чтобы покинуть пещеру, которую охраняли гоблины, и найти путь, ведущий в самые глубины пещеры. Это был узкий путь, который, казалось, соединялся с большой стеной в задней части. Из-за того, что пространство было тонким, Киран нахмурился и посмотрел вниз.

Узкие пространства были бичом таких воинов, как он, особенно воинов, не обладающих достаточно высокими атрибутами, чтобы сознательно изменять местность. Область его деятельности была сильно ограничена, что ограничивало возможности Кирана по использованию меча.

В лучшем случае, с каждой стороны оставалось чуть больше двух метров, что давало Кирану минимальное пространство для дыхания, поскольку длина его оружия составляла 1,2 метра, а размах крыльев был велик.

Разумеется, такая конструкция существовала и для скаутов. Их каркас был естественно тоньше и позволял им легко проникать в узкие места. Кроме того, использование двойных клинков, тонких двойных мечей или кинжалов позволяло полностью использовать их арсенал.

Если только это не было каким-то чудом, то один человек, выполняющий роль каждого члена партии, был недостижим. Каждый класс обладал своими преимуществами, от которых нельзя было отказаться.

Тем не менее, Киран был вынужден справиться с новой обстановкой, изменив способ держания меча. Это было похоже на то, как древние фехтовальщики держали меч двумя руками спереди, чтобы обеспечить наибольшее количество успешных парирований.

Пока Киран не почувствовал монстра, он держал в инвентаре меч "Scarlet Steel Greatsword", чтобы поддерживать максимальную скорость передвижения.

Примерно через 2 минуты Киран почувствовал тихий грохот, исходящий от стены. Этот грохот напоминал сотрясение от множества шагов, поэтому Киран тут же сделал быстрый шаг назад и выхватил меч, находясь в комнате.

Через несколько секунд сквозь стену ворвался гоблин в шипастом шлеме и с небольшой булавой в руке.

re

Lv.24 Goblin Demolisher (Special Elite)

Тип гоблина

Здоровье: 15,000/15,000 (100%)

Особое свойство: ?Rush?

Здоровье новоприбывшего было невелико, но по его броне и вооружению Киран сразу понял, что этот враг специализируется только на нападении. Он служил лишь препятствием на пути к следующей комнате.

Как только Киран заметил эту информацию, он замер на месте.

Через две секунды гоблин Демолиш топнул ногой по полу и помчался вперед, как пушечное ядро, выпущенное с пиратского корабля. Хотя скорость их передвижения была не такой уж быстрой, узкий проход затруднял и делал почти невозможным уклонение.

'Как коварно. Решить судьбу обычной партии вот так? подумал Киран с легкой усмешкой. В то же время аура воина начала пылать и мерцать от тела яркими лазурными угольками. Однако, если присмотреться, можно было заметить, что на краю каждого лазурного уголька вспыхивает слабый малиновый свет.

Единственной целью гоблина-разрушителя было уничтожение всех нарушителей, которым удалось прорваться мимо гоблинов-усилителей. Гоблины-разрушители были наделены необычайно высокой силой, чтобы добиться этого.

Однако Киран был человеком, досконально знающим этих монстров. Перед схваткой с Гоблином-разрушителем Киран активировал Закаленную кожу, а затем Дух Короля Медведей, но результат был далеко не желательным.

?Устоял?

Гоблин-разрушитель не был невосприимчив к урону; однако он устоял перед эффектом оцепенения благодаря своему особому свойству. Пока Гоблин-разрушитель находился в движении, вероятность того, что аномальные эффекты сработают против него, уменьшалась на 90%!

Хотя это казалось абсурдным для такого низкоуровневого монстра, это было не так. Критический фактор оставался в слове "действие" характеристики - Гоблин-разрушитель должен быть в движении!

Глаза Кирана сузились, когда гоблин-разрушитель сопротивлялся его атаке, поскольку детали проявлялись в виде бесплотных цепей, которые мгновенно рассыпались. Только ветераны игры могли распознать визуальные подсказки, сопровождающие атаки, вызывающие сопротивление. Визуальные подсказки передавали важную информацию, если знать, на что обращать внимание.

'О? Значит, эта штука думает, что она какой-то джаггернаут?' Киран внутренне усмехнулся. Это подстегнуло его врожденное соревновательное начало. Он тоже бросился вперед, активируя Заряд, когда их разделяло расстояние в 1 метр.

Бах!

Раздался взрывной звук, усиленный полыми стенами пещеры, после чего каждая из сторон на мгновение зашаталась от своих атак. Несмотря на ошеломление, ни одна из сторон не потеряла здоровья. Когда система подсчитала все, повреждения, на удивление, свели на нет друг друга.

Однако Мстительная душа Кирана позволила ему восстановиться быстрее, чем Гоблину-разрушителю.

Придя в себя, он нанес дикий удар, от которого монстр попятился назад. Вслед за этим он нанес страшный Силовой Удар, от которого пещера затряслась.

Поскольку защита Гоблина-разрушителя была на уровне обычной Специальной Элиты. Он пал в течение 15 секунд, так как Киран мог легко нанести 15 000 единиц урона. Киран собрал выпавшую добычу и продолжил свой путь.

Через минуту снова раздался грохот, но Киран точно определил его источник и на этот раз опустил тело в боевую стойку. Как только гоблин-разрушитель вырвался из-за стены, Киран бросился вперед.

□Alert: Goblin Demolisher был поражен "Страхом?"□.

Бах! Бах! Бах! Бах!

После сигнала тревоги Киран быстро разрядил свое бесшовное комбо из Force Slash, Savage Break и Heavy Slash, ошеломив пораженного страхом Goblin Demolisher.

То, что задумывалось как непреодолимое препятствие, стало для Кирана лишь источником опыта и квестового материала!

<http://tl.rulate.ru/book/77448/2989858>