Глава 23-28. Первая охота на босса.

[Доспех орка чемпиона (уровень 2)

Броня, которую носил орк чемпион. Это было создано с грубым мастерством, но, кажется, обеспечивает достаточную защиту.

Уменьшение скорости передвижения на 7%

Увеличение шанс избежать критических ударов на 35%

Увеличение Жизненной силы на 20

Прочность: 49/200

Увеличение защиты на 200, увеличение маг. зашиты на 9]

[Неожиданно сильный меч орка чемпиона (уровень 3)

Большой меч из рук чемпиона орков. Изготовлено мастерами-орками и выковано из большей части стали орков. Хотя это оружие изготовлено из некачественной стали и небольшим мастерством, само оружие получилось лучше, чем ожидалось.

Скорость атаки снижена на 25%

Увеличение проникновения на 47

Увеличение критического шанса на 1,7%, увеличение критического урона на 112%

Увеличение Силы на 40

Требования: минимум 400 Силы для оснащения

Прочность: 317/750

Урон: увеличен на 45

«Ух ты. Я ожидал максимум 2-ой ранг, но получил 3-й ранг!»

Максимальным рангом предмета был 10. Чем выше ранг, тем лучше предмет, делая ранг 10 предметов лучшими предметами. В моей прошлой жизни предметы 10 ранга были настолько редки, что за все время было известно всего пару штук.

То же самое касается предметов 8 и 9 ранга. Предметы 7-го ранга были самым высоким рангом, которые кто-либо мог ожидать найти.

Предметы ранга 3, такие как тот, который я только что нашел, использовались дэвами на уровнях 200-300 и ни в коем случае не были недостаточными.

Если вы не можете найти предметы 4-го ранга, вы должны продолжать использовать предметы 3-го ранга. Хотя они были найдены дэвами довольно часто, предметы ранга 3 продавались и покупались по довольно приличным ценам.

Кроме того, чем больше у вас предметов 3 ранга, тем больше вы можете быть признаны

достойным игроком. Также предметы 3 ранга можно было разобрать и превратить в особый вид пыли.

Оружие 3 ранга давало 20-30 Пыли 3 ранга, доспехи 10-20, а аксессуары 30-40. Затем вы можете использовать Пыль в Крафте. Пыль увеличила вероятность создания предметов 4 ранга.

Каким бы бесполезным ни казался предмет 3-го ранга, его всегда можно было продать!

«Думать, что я только что получил предмет 3 ранга из низкоуровневого подземелья Бухан. И я получил его от элитного монстра. Я даже еще не видел босса!»

Более того, это оружие 3 ранга обладало довольно приличными характеристиками. Черт возьми, одна только эта способность Проникновения сделала бы ее достаточно хорошей для дэва!

«Это увеличивает проникновение на целых 47 очков. Этот предмет ранга 3 может быть, как некоторые 4 или 5 ранга».

Проникновение - это способность, которая вам не нужна, когда вы сталкиваетесь с обычными монстрами или низкоуровневыми дэвами.

Столкнувшись с этими противниками, они будут достаточно слабы, чтобы получить весь нанесенный урон. Но когда вы сталкивались с противниками с высокой защитой и высоким физическим сопротивлением, проникновение становилось важным для победы в борьбе.

Когда вы смотрите на оружие, вам нужно взглянуть на его три наиболее важные характеристики.

Во-первых, его шанс Крита и критический урон. Во-вторых, его урон. В-третьих, уровень проникновения. Вам нужны были эти три вещи, чтобы решить, насколько хорошим было оружие.

У меча чемпиона орков, которого я только что получил, был шанс критического удара и урон, который был немного низким для ранга 3, но другие его характеристики были очень хорошими.

47 проникновение имело огромное значение в предстоящей битве с боссами.

«Обидно, что это не копье, но у меня нет времени и возможности жаловаться на это. И я не должен забывать собрать все остальное».

Я взял 75 золотых колец, которые сбросил чемпион, и начал собирать золотые кольца, которые сбросили элитные орки. Будучи элитными орками, они сбросили по 10-20 золотых колец на каждого.

Я вернулся к входу на третий этаж, чтобы взять меч орка солдата, который я уронил ранее. Затем я уверенно прошел через элитную комнату монстров в безопасную комнату!

Когда я покинул комнату элитных монстров и вошел в безопасную комнату, я услышал, как сработало оповещение.

[Вы прибыли в безопасную комнату. Ваше здоровье и мана восстанавливаются с удвоенной

скоростью, а уровень усталости снижается с удвоенной скоростью.]

«Ого. Так вот как выглядит безопасная комната».

Наконец, когда я вошел в безопасную комнату в первый раз, я заметил, что она примерно такого же размера, как и элитная комната монстров.

Здесь было достаточно места для двухсот человек, чтобы с комфортом можно было отдохнуть.

С одной стороны, был бассейн с такой чистой водой, что его можно было принять за источник молодости. Я набрал воды рукой и выпил, чтобы утолить жажду.

В моей прошлой жизни я видел множество видео рейдов на боссов, в которых дэвы отдыхали и планировали перед их набегами здесь, в безопасной комнате.

Это определенно ощущалось иначе, чем просто просмотр видео и фактическое пребывание здесь. В середине комнаты на полу была группа драгоценных камней, которые мне всегда были интересны, и я подошел к ним.

«Итак, это камни телепортации, которые вернут вас на поверхность после убийства босса».

В подземелье Бухан-Маунтин было три этажа, первые два этажа были достаточно большим, чтобы вмещать две тысячи дэвов.

Мне потребовалось полтора-два часа, чтобы пройти первый и второй этажи, хотя я выбрал самый прямой путь и пробежал его. Если бы я занялся охотой или просто прошел весь путь пешком, это заняло бы у меня целый день.

Низкосортные подземелья обычно занимали не так много времени, но средние и высококлассные рейды в подземелья могли длиться от пары дней до нескольких недель, а иногда и целый месяц!

Эти боссы не собирались умирать с одного удара, как другие монстры, и вам нужно было стратегически сражаться с монстрами аналогичного уровня, чтобы сохранить свои силы перед битвой с боссом. После битвы с боссом вы, скорее всего, уже потратили бы большую часть своей энергии, и возвращение назад к входу будет еще более утомительным.

Чтобы восполнить свои силы, перед всеми комнатами боссов были безопасные комнаты, и в этих безопасных комнатах были камни телепортации. После успешной битвы с боссом эти камни загорелись, и в течение трех часов любой в безопасной комнате мог телепортироваться обратно ко входу в подземелье.

Конечно, я никогда не использовал их сам. Все, что я знал, пришло из видео, которые я смотрел.

Я подошел к большому камню и быстро плюхнулся на него. Я надел броню орка чемпиона, которую нес в руках.

Когда я закончил надевать доспехи, появилось сообщение: [Вы экипировали Броню Орка Чемпиона (уровень 2). Вы хотите включить внешний вид брони?]

«Нет».

Я не собирался позволять другим людям видеть эту уродливую часть доспехов.

Доспехи, покрывающие мое тело, медленно исчезали.

Я положил меч солдата орков рядом со мной и взял в руки большой меч 3 ранга, крепко сжав рукоятку.

[Вы использовали неожиданно сильный меч орка чемпиона (ранг 3) в качестве основного оружия.]

Вы можете решить, будут ли доспехи и аксессуары видны другим, но не с оружием. Оружие было постоянно видимым.

"Стат меню и меню оборудования открыть!"

[Имя: Ли Дживон

Уровень: 15 Количество смертей: 0

Звание: Первый дэв Земли

HP: 622 500/622 500 MP: 122 500/122 500

Сила: 1,265

Ловкость: 1,225

Жизненная сила: 1,225

Сила воли: 1,225

Интеллект: 1,225

Нераспределенные статы: 300

Усталость: 4

Специальные эффекты: Повышение удачи (X + 1), невосприимчивость ко всем статусным эффектам, Искатель Подземелий - 1 очко

Физическая атака: 4245

Физическая защита: 1345

Магическая атака: 3675

Магическая защита: 1234]

[Меню оборудования

Оружие: Неожиданно сильный меч орка чемпиона (уровень 3)

Доспехи: Доспех орка чемпиона (уровень 2)

Аксессуары: нет.]

К тому времени, когда я закончил проверять свои характеристики, мое здоровье полностью

восстановилось, и моя усталость снизилась с 13 до 4.

"Хорошо. Это прекрасно!"

Улыбка росла в уголках моего рта при виде моего меню статистики и снаряжения, и я просто не мог сдержать радость в этот момент!

Кто был в настоящее время самым сильным на Земле?

У меня не было высокое самомнение, но это был, очевидно, я. Но я знал, что не было никакой гарантии, что я останусь сильнейшим в будущем!

Были счастливые 114 божеств с их несправедливым преимуществом и оставшиеся 113 дэв, которые изучат навык «Непревзойденный».

Будут дэвы не только из гильдии Санбин Южной Кореи, но и со всего мира. Японская гильдия Наюта, китайская гильдия Чуньлун и другие крупные гильдии из Европы, Америки и Бразилии в которых имелись одни из лучших дэв в качестве лидеров гильдий.

Был «Повелитель Демонов», Арман Лагус, который начинал в такой незначительной среде, как я, и вел людей к освобождению подземелий от контроля больших гильдий. Был также «Лорд Наемник», Мадун Ятекин, который возглавлял наемную силу из двадцати пяти тысяч дэвов.

Были более сильные игроки, и их было больше чем пальцев на моих руках. Прямо сейчас я не знал, собираюсь ли я быть сильнее любого из них.

«Но с моими статами, подобным этому, и с только что подобранным оборудованием, это определенно не невозможно. Еще есть восемь месяцев, пока не произойдут какие-то серьезные изменения. Мне просто нужно найти лучшие предметы, чтобы получить больше возможностей. Я могу определенно становиться сильнее всех!»

Моя ситуация сейчас была определенно мошеннической, и у меня был запасной план, который мог сделать меня еще большим обманщиком. Это было связано с тем, что я был непревзойденным на 0 уровне.

Будущим 113 Непревзойденным придется подождать до 500 уровня, чтобы выучить навык, и затем он получит 20 статов за поднятие уровня. С другой стороны, я начал набор по 20 статов с 0 уровня.

Магистратом Небесной Секты был обычный дэв с 10000 общих статов на уровне 1000. Непревзойденный, получивший навык на уровне 500, получит 15000 общих статов на уровне 1000.

У меня, с другой стороны, было бы 20 000 статов на уровне 1000!

Я мог бы использовать меньше навыков, чем другие дэвы, но я собирался получить на 10 баллов больше, чем другие дэвы, которые собирались выучить непревзойденный навык на уровне 500.

«Ну, ничего из этого на самом деле не имеет значения. Если у меня будет шанс получить на десять тысяч больше статов, чем у других дэвов, то это стоит отсутствия навыков. Хорошо. Давайте просто продолжим в том же духе. У меня все хорошо».

Я собрался с мыслями, подумав об этом.

«Тогда куда мне вложить свои 300 нераспределенных статов?»

Я считал, что даже если бы я сохранил неиспользованные очки, я все равно смог бы взять на себя босса самостоятельно.

Я был уверен в этом, потому что смотрел множество видеороликов, рассказывающих о убийстве босса в подземелье Буханской горы.

«Тем не менее, я полагаю, что это хорошая идея - использовать все, что я имею. Ничего плохого не случится, если я использую свои очки. Так как я планирую класс ближнего боя, я не должен ставить что-либо на Интеллект и Силу воли. Моя Живучесть (VIT, далее будет живучесть более лучшее описание стата) определенно достаточно высока, так что все, что осталось, это уже поднимать Силу и Ловкость. Хм..."

Я размышлял между силой и ловкостью.

«Поднимем с ловкость».

Так как у меня не было очень большого количества нераспределенных статов, я решил поддержать физический урон, точность и критический урон.

Мне нужна была высокая сила и живучесть, чтобы мои противники не оттолкнули меня назад. Не было сомнений в том, куда их потратить.

Но если бы моя ловкость была так же высока, как моя сила, тогда я действительно стал бы силой, с которой нужно считаться.

Ловкость влияла на скорость уклонения, скорость атаки и движения, а также шанс Крита. При достаточно высокой ловкости можно точно атаковать на дальних дистанциях с помощью оружия дальнего боя, такого как луки и арбалеты. Другими словами, ловкость влияла на все понемногу.

Большинство танков ближнего боя игнорировали ловкость в пользу увеличения силы и живучести, но мне не нужно было этого делать, так как мои сила и живучесть уже были достаточно высокими.

Я решил вложить остальную часть своих очков в ловкость.

«В последний раз, прежде чем я пойду сразиться с боссом ... Статистика!»

[Имя: Ли Дживон

Уровень: 15 Количество смертей: 0

Звание: Первый дэв Земли

HP: 622 500/622 500 MP: 122 500/122 500

Сила: 1,265

Ловкость: 1,525

Живучесть: 1,225

Сила воли: 1,225

Интеллект: 1,225

Нераспределенные статы: 0

Усталость: 0

Специальные эффекты: Повышение удачи (X + 1), невосприимчивость ко всем статусным эффектам, Искатель Подземелий - 1 очко

Физическая атака: 4245

Физическая защита: 1345

Магическая атака: 3675

Магическая защита: 1234]

«Хех».

После того, как 300 статов повысили ловкость, особых изменений в меню Статуса не произошло, но я почувствовал изменения в своем теле.

"Отлично. Статистика не лжет. Усталость сейчас на 0. Начнем!"

Я схватился за ручку великого меча и направился к двери в комнату босса!

Дзынь-дзынь! Когда я вошел, прозвучало предупреждение.

[Вы вошли в комнату босса подземелья 47: Легендарный Чемпион Красных Орков.]

Этот рейд рекомендуется для групп не менее 4 участников.

Максимум 8 участников, и для каждого участника, превышающего 4, статистика босса увеличивается на 30%.]

«Да».

Для всех рейдов с боссами было рекомендованное количество и лимит участников.

Количество всегда было разным в зависимости от сложности боя, даже если сравнивать два подземелья низкого уровня.

В среднем, в подземельях низкого класса потребуется около 4-8 бойцов, а в среднем - около 10-20. Однажды я видел, как полноценное подземелье ограничивало число бойцов до 50.

Чем выше был предел, тем сильнее был босс.

Все подземелья позволяли увеличивать группу больше рекомендованного количества, но, насколько я знаю, ни одна группа добровольно не превышала его.

Статистика каждого босса увеличилась. Насколько они выросли, в подземелье было по-другому. По крайней мере, статистика выросла бы на 10%, но даже это сильно усложнило рейды. Вскоре все знали, что важно придерживаться рекомендуемого количества членов группы.

"Четыре человека, да... Мне должно хватить четырех человек..."

Несмотря на то, что это был рейд из четырех человек, я все еще был уверен в себе. Я закрыл окно сообщения и пошел вперед.

Сверху раздался фырканье. "Кто смеет беспокоить мой сон! Фырк!"

Это определенно был босс. Он был выше трех метров и был мускулистым. Между редкими черными волосами из-за его ушей торчали колючие рыжие волосы.

«Фырк. Приходи сюда! Фырк! Чтобы быть принесенным в жертву Легендарному Чемпиону Красных Орков! Фырк! Встань на колени. Тогда я убью тебя безболезненно. Фырк!»

«Хе-хе. Мне жаль, но я не собираюсь стоять на коленях».

Возможно, это был орк, но я все еще мог говорить с ним.

«Фырк. Тогда тебе остается только мучительная смерть. Фырк. УМРИ!»

Он подпрыгнул, подняв свое трехметровое мускулистое тело в воздух, и ударил в меня своим гигантский клинок, когда он падал!

Я поднял свой меч над головой, чтобы заблокировать атаку.

Два меча столкнулись в воздухе с громким звуком.

Мне удалось идеально заблокировать атаку и не получить никакого урона, но сила атаки оттолкнула меня назад на два шага.

Это определенно был босс. Босс был сильнее всех остальных монстров подземелья, включая элитных монстров.

«Гррр. Тебе удалось заблокировать мою атаку! Гррр. Давненько я не сражался с таким сильным, как ты!»

"Я мог бы сказать то же самое о тебе. Хаа!"

У меня не было никаких навыков, относящихся к мечам, поэтому неважно, как я его использовал.

Тем не менее, у меня был год опыта в хапкидо и кендо. Обучение может сильно отличаться от использования меча, но этого будет достаточно!

Мои физические характеристики были более 1200, и синергия моих характеристик была хорошей компенсацией недостатка навыков.

Я взмахнул мечом по торсу Легендарного Красного Орка, но босс ловко заблокировал его

задней частью своего меча. Он продолжил контратаку, снова нацеленную на мою голову.

Я поднял меч над головой, чтобы блокировать атаку тем же способом, что и раньше.

Орк был более трех метров в высоту и ему приходилось наклоняться, чтобы напасть на меня. Он был сильным и большим, и каждая атака, которую я блокировал, потрясала меня до глубины души.

Меня больше не отталкивали, как прежде, но меч начал брать на себя основной удар силы. Мы атаковали и блокировали еще несколько раз, но ни одному из нас не удалось нанести ущерб другому.

Обычно в этом сражении участвуют как минимум четыре игрока, как в сообщении, которое было сказано ранее. Там будет кто-то вроде меня, отразивший атаки, и два ДД (дамаг дилера) наносящие урон боссу. Оставшийся участник группы будет сосредоточен на лечении танка или предоставлении баффов всей группе.

Видео рейда, которое я смотрел, показывало ту же тактику, и в целом это было нормой. Попытка бороться с боссом самостоятельно была действительно трудной!

Прямо сейчас я выполнял идеальные блоки, поэтому пока не получил никакого урона.

Босс был намного больше меня, но я чувствовал, что между нами не было особой разницы в силе. Я был определенно более проворен, и мне удавалось контратаковать сразу после каждого блока.

Мне удавалось отразить атаки Легендарного Чемпиона, а также наносить урон каждый раз, когда мог, но этого было недостаточно.

У меня все хорошо, для танка. Но у меня не было никого, кто мог бы нанести больше урона боссу, и я знал, что, если этот бой будет продолжаться так, он продлится очень долго.

"ЦИК. У меня нет другого выбора?"

Бой, должно быть, продолжался уже минут десять.

Если бы я сосредоточился на танковании, я бы не получил никакого урона, но я бы не смог убить босса.

Если бы я был в группе из четырех человек, все было бы иначе, но я был один и не мог никого попросить о помощи.

«Похоже, я могу только атаковать».

Единственный способ победить босса в одиночной игре - нанести как можно больше урона.

Было очевидно, что единственным следствием простого отражения атак босса была гонка, чтобы увидеть, кто падет первым от переутомления.

«Ух ты... Это будет грязный бой? Хорошо!»

Я знал, что это будет нелегко, как только я решил убивать соло босса. Я буду драться, даже если ты выбьешь мне все зубы. Я буду бить тебя только моей статистикой!

"Гррр. УМРИ! Гррр!"

Я сменил стиль боя с защиты на атаку. Я доверял своим очкам защиты и здоровья.

Эрк!

Я не блокировал предстоящую атаку, нацеленную на меня, и увернулся, но не смог полностью уклониться от удара гигантским клинком.

Я чувствовал, что лезвие прорезало глубоко, но я не вздрогнул и бросился ближе к боссу.

Я вонзил свой меч в правую ногу орка.

"Гррр!" Красный Орк зарычал от боли!

"Я еще не закончил!"

Я вытащил лезвие из его икры и неоднократно наносил удар туда.

Это было благодаря ловкости, которую я поднял на 300 очков?

Большой меч уменьшил мою скорость атаки на 25%, но мои атаки чувствовались быстрее, чем, когда я раньше использовал свои кулаки.

Я сосредоточился на одной области между его икрой и бедром.

После шести атак Красный Орк повернулся и ударил меня в грудь левым кулаком.

Я сосредоточился на одной стороне орка, потому что не хотел, чтобы орк использовал его гигантский меч, который он держал в правой руке. Клинок наносил больше всего урона.

Но я не думал, что он собирается ударить меня левой рукой!

Я трижды откатился назад от силы атаки с кашлем и брызгами, но сразу же поднялся на ноги. Я кратко проверил состояние своего здоровья и усталости.

[HP: 557 600/622 500

Усталость: 11]

"Фу. Это действительно босс".

Я легко вытер пол монстрами на первых двух этажах и элитных монстров в комнате раньше.

По сравнению с моей подавляющей силой, я мог атаковать, не заботясь о своем здоровье. Но сила этого парня была чертовски близка к моей!

Тем не менее, моя ловкость была намного выше, и мне удалось нанести больше атак, чем он.

«Теперь я понимаю, почему боссу из низкосортного подземелья требовалась как минимум группа из четырех человек!»

Но я знал, что у меня не было выбора, кроме как продолжать атаковать. Я держал перед собой свой меч и бросился обратно.

"Грррр!"

Орк разозлился на мои атаки и бросился на меня с парящим дыханием, выдувающимся из его носа.

Я уклонялся от атак, от которых мог уклониться, принимал удары, от которых не мог уклониться, и парировал если была возможность.

Босс был намного медленнее меня и сумел отразить три атаки. Мне удалось уклониться от одного, а от другого я не смог полностью увернуться, но сумел атаковать, чтобы уменьшить урон. Я не мог увернуться от последней атаки орка и принял на себя весь урон.

Взамен на каждую атаку орка я наносил два или три удара. Я знал, что это был единственный способ убить соло этого босса.

Дзынь! Гахх! Грррр!

Бой продолжался еще десять минут.

Орк взмахнул своим гигантским мечом по верхней дуге, и я поднял левую руку, чтобы заблокировать ее.

Если бы моя защита и живучесть были ниже, чем атака орка, атака сломала бы мою левую руку, но моя рука сдержала атаку. Но я все же получил значительный урон.

Я слышал, как моя кость трется о гигантский клинок, и кровь начинает литься из раны. Боль была огромной.

Я должен был вернуть услугу. Я проигнорировал изливающуюся кровь и поднял свой меч правой рукой, нанося удар в беззащитное тело орка!

"Гррр! Рах! Я разорву тебя на части, оторву твои конечности. Гррр!!"

В ярости орк снова поднял свой гигантский клинок и ударил вниз. Сила этой атаки была явно выше, чем у других атак, и я откатился назад, чтобы уклониться от нее.

Лезвие рухнуло туда, где я стоял, и оставило кратер глубиной в пятьдесят сантиметров.

«Хм… Хорошо, что я увернулся, но похоже, что этот парень тоже умеет использовать навыки. Если бы у меня было бы хотя бы одно умение, этот бой был бы намного проще…»

Лучшей вещью для меня в этой ситуации была бы ледяная магия.

Я уже использовал гораздо более высокую ловкость, чтобы нанести больше урона, чем он мне.

Если бы была добавлена ледяная магия и она замедлила орка, бой был бы для меня намного проще. Я мог бы увернуться от атак орка, вместо того чтобы выносить его удары в лоб.

«Но проблема в том, что сейчас я не могу получить никаких навыков».

"Гррр. Ты ублюдок, ты как муха! Рах. Энрейдж!"

Снова уклонившись от его атаки, должно быть, я еще больше разозлил его и заставило активировать другой навык.

Черные глаза орка вспыхнули ярко-красным цветом, а его тело сочилось красной дымкой.

«Фу… Похоже, мне удалось снизить его здоровье до половины».

Я просмотрел достаточно видео о рейде босса подземелья Бухан, чтобы понять, каковы были атаки Чемпиона Красных Орков.

Орк использовал умение Энрейдж, только когда его очки здоровья упали ниже пятидесяти процентов. Это умение увеличило его скорость атаки и движения, а также силу его физической атаки, одновременно уменьшив его физическую защиту.

"Грррр!" Красный Защитник Орков, красная дымка, окружающая его тело, приближалась. Вместо того, чтобы отступать, я встретил его нападение лицом к лицу.

Крах!

Мы вступили в контакт друг с другом в середине комнаты с оглушительным гулом. Мы вкладывали все силы, что у нас были, чтобы оттолкнуть другого.

"Тьфу. Этот твой бафф сделал тебя слишком сильным".

" Граахх!"

Я чувствовал сильное отталкивание, которое было намного сильнее, чем раньше. Меня медленно отталкивали назад, мои ноги скользили по полу.

Я не мог просто позволить ему толкать меня таким образом, и я ударил головой по груди орка. Должно быть, это имело некоторый эффект, поскольку орк, казалось, начал давить меньше.

Я несколько раз ударился головой в грудь орка, пока он не сдался и не отступил.

«Правильно. Давайте делать это, пока только один из нас не останется на ногах!»

Я поднял свой меч и снова бросился на орка. Орк отомстил и ударил меня своим клинком, но я не увернулся от атаки и дал ему ударить меня в плечо.

Я вздрогнул от жгучей боли в плече, но продолжал идти и бил с намерением разрезать его на куски.

"Фырк! Грэхх!!!!"

Ублюдок, должно быть, тоже почувствовал боль, когда он взревел. Орк, поглощенный гневом, тоже не уклонялся от моей атаки и бил в ответ.

Пов! Пов! Кланг!

Начался очередной бой. Я знал, что все, что я мог сделать, это продолжать сражаться, и не отступать.

Я продолжал атаковать орка, не уклоняясь и не блокируя его, и каждый раз, когда он бил меня, наносил мне сильные удары.

Если у меня не было места, чтобы размахивать мечом, я бил по ноге орка или наносил удар головой в грудь.

Когда наши мечи соединились, я укусил за запястье орка. Я боролся так сильно, что чувствовал, что я больше не я.

За прошедшие восемь лет в качестве дэвы я никогда раньше не охотился и не боролся с такой свирепостью.

В школьные годы я, возможно, бегал с другими детьми-сиротами и попадал в беду, но я никогда не сталкивался с такими драками.

Я укусил и разорвал запястье орка, задаваясь вопросом, всегда ли у меня была эта способность насилия и смелости во мне?!

Я взревел, как будто зверь внутри меня проснулся. Красный Орк-Чемпион ответил своим ревом.

[HP: 257,789 / 622,500

Усталость: 31]

Я быстро взглянул на свое здоровье и усталость.

После целого часа борьбы у меня все еще было много здоровья и усталости.

"Фу. Пора заканчивать эту битву".

Босс оказался намного жестче, чем я ожидал.

Теперь я знал, что в одиночку убивать босса, требующего четырех человек, было нелегким и не самым мудрым решением. Но я не собирался отступать сейчас.

Я решил закончить бой сейчас, независимо от того, кто останется стоять.

«До этого я должен применить это слабое зелье здоровья, на всякий случай».

[Вы использовали слабое зелье здоровья.

Здоровье будет восстановлено на 10000 очков за 60 секунд.]

Это было всего 10 000 очков здоровья, и это заняло бы 60 секунд, но я применил его на всякий случай, если мне нужно дополнительное здоровье. Был также небольшой шанс, что я могу проиграть орку, и я бы хотел иметь лишний шанс на победу.

"Давайте закончим это!"

"Грр. Давай! Грр."

Я снова атаковал Чемпиона Красных Орков.

Двадцать минут спустя ...

«ХАХ... ХАХ...»

"Шшх... Бах..."

Произошло сотрясение, когда могучий орк упал, истекая кровью.

Спустя больше часа бой окончательно закончился!

[Вы подняли уровень.]

[Вы подняли уровень.]

:

:

[Вы подняли уровень.]

"Даааа! Я победил! Я убил соло босса!"

Сообщения о повышении уровня появились, когда красный чемпион орков упал на землю. Только тогда я понял, что выиграл бой.

Я рухнул на пол.

«Ух ты. 17 уровней одновременно! Думаю, это имеет смысл…»

В видео-рейдах, которые я смотрел, я заметил, что четыре участника всегда были на высоком уровне. Я уверен, что были некоторые противоположные ситуации, о которых я не знал, но согласно тому, что я слышал и наблюдал, рейды никогда не проводились людьми невысокого уровня.

Это была моя первая победа в битве с боссом, но теперь я точно знал. Боссов нельзя недооценивать!

«Это была огромная ошибка. У меня даже не было навыков, которые можно было бы использовать в рейде, и думать, что я могу выиграть только с помощью одной статистики, было глупо. Теперь я понимаю, почему для рейда нужны как минимум четыре человека».

[HP: 95,568 / 622,500

Усталость: 43]

Я открыл окно, чтобы показать свое здоровье и усталость, и с облегчением вздохнул, увидев их. Мне удалось выжить, оставив чуть более 95 тысяч здоровья!

Я встал и подошел к телу Легендарного Красного Орка, после того как оно исчезло.

"О, это аксессуар!"

Вместо тела Чемпиона Красных Орков были 100 000 золотых колец и пояс. Конечно, это была небольшая сумма по сравнению с тем, сколько труда я потратил на убийство босса.

Но вокруг пояса был голубоватый свет, говорящий мне:

«Качество превыше количества!».

Предметы 1-3 ранга не сияли таким светом.

Предметы ранга 4-6 сияли голубоватым светом; Предметы 7-го ранга светились оранжевым, 8-9-го ранга светились красным, а 10-го ранга светились фиолетовым.

Эти огни иногда называли обычными, волшебными, редкими, уникальными и легендарными. Дэвы называли их белыми, синими, оранжевыми, красными и фиолетовыми. Их настоящие названия были предметами 1-го ранга, 2-9-го ранга и 10-м рангом.

Так же, как была разница в цветах между Рангами предметов, также была разница в значении рангов. Например, хотя между значениями элементов 1, 2 и 3 ранга не было значительного разрыва в значениях, разрыв между значениями элементов 3 и 4 ранга был намного больше. То же самое относится к значениям между рангом 4 - 5 и рангом 6 - 7. (то есть чем больше цифра ранга предмета, тем большая разница между ними)

Вот почему получение предмета, по крайней мере, 4 ранга, считался довольно удачным моментом.

Пояс, сияющий синим светом, означал, что он имел ранг с 4 по 6.

«Я не ожидаю 6-го ранга. Я буду более чем доволен 5-м рангом. При этом это аксессуар. Они самые дорогие и самые труднодоступные из всех типов оборудования».

Я наклонился и поднял сияющий синий пояс.

" Идентификация!"

[Рубиновый инкрустированный пояс племени красных орков (уровень 6)

Самым ценным камнем красного племени орков является красный рубин. Племя Красных Орков считает, что они рождены от рубинов и что они возвращаются к рубинам после смерти. Более благородные и сильные представители племени заставляют своих мастеров выбирать рубины высшего качества для использования.

Мастер из племени Красных Орков обработал этот пояс с особой тщательностью.

Увеличение скорости атаки на 5%

Увеличение Силы на 200

Увеличение Живучести на 200

Увеличение точности на 3,7% (впервые данный стат появился)

Вероятность критического удара увеличена на 2,4%, критического урона увеличена на 80%

Сопротивление магии огня увеличено на 12%

Восстановление здоровья увеличено на 50 очков

Увеличение маг. защиты на 150]

"Вот это да!"

Это был первый синий предмет, который я нашел после моего возвращения, и я совсем не ожидал получить 6-й ранг. 5 Ранг был бы уже потрясающим.

Кроме того, это было низкосортное подземелье. Кто бы мог ожидать ранг 6? Я стоял там с широко открытым ртом и читал метку ранга 6 рядом с названием пояса.

В моей прошлой жизни мне удавалось использовать предмет 6 ранга, хотя это был всего лишь часть доспеха.

Мне никогда не приходилось пользоваться, не говоря уже о том, чтобы видеть, 4 или 5 ранга синие аксессуары. Из всех видов оборудования аксессуары были самыми редкими, что делало их самыми дорогими.

Маленький, обычный аксессуар был бы намного дороже, чем оружие того же ранга.

В моем случае, когда я пытался найти оборудование, чтобы увеличить магию огня, у меня не было другого выбора, кроме как выбрать оружие вместо аксессуара.

"Должно ли... Быть так много статов на поясе?"

Пояс был практически заполнен до краев разными статами.

«Даже если отбросить Силу и Живучесть, Точность и Критический уровень выше, чем у моего великого меча. Пояс сильнее, чем великий меч! Он даже увеличивает мой Критический урон на 80%!»

У босса, с которым я только что сражался, было огромное количество здоровья и пассивная способность, которая медленно восстанавливала его здоровье, когда он получал урон.

Высокий уровень критического удара и критический урон будут жизненно важны для борьбы с боссами. Нормального физического урона было недостаточно.

Это было не только против боссов: они также были необходимы для борьбы с другими дэвами и божествами. Вы нуждались в точности, шансе Крита, Критическом уроне и Проникновении, и чем они выше, тем лучше!

«Я видел несколько полезных поясов, которые увеличивали довольно много характеристик, но я никогда не видел пояса 6-го ранга сильнее, чем этот».

Излишне говорить, что я никогда не видел пояса более высокого ранга с подобными характеристиками.

Дзынь, дзынь!

Когда я восхищался моим новым поясом 6-го ранга, пришло предупреждение.

[Вы только что победили босса 47-го подземелья низкого уровня.

В качестве награды вам будет предложено 4 случайных сундука.

У этих случайных сундуков есть шанс получить золотые кольца, редкие предметы или вообще ничего.]

Поскольку подземелье Бухан-Маунтин требовалась команда из четырех человек, чтобы бросить вызов боссу, появлялось четыре случайных сундука. Если бы было всего восемь членов, то было бы восемь сундуков.

"О! Это должно быть так!"

Эти случайные сундуки имели довольно плохую репутацию.

Случайные сундуки могли вообще не иметь ничего, иметь предметы 8-10 ранга или другие столь же редкие сокровища.

Именно из-за этих случайных сундуков крупные гильдии делали все возможное, чтобы монополизировать подземелья и убийства боссов.

Они искали все низкоуровневые, средние и высококачественные подземелья. Но в основном они хотели подземелья низкого качества.

Когда вы убили босса из любого подземелья, случайные сундуки, которые вы получили впоследствии, были такими же, как и в любом другом подземелье.

Победа над боссом в высококачественной темнице не означала, что вы получаете лучшие предметы из случайных сундуков или что у сундуков больше шансов на хороший дроп. Они были везде одинаковы.

«У меня уже есть, наверное, лучший пояс 6-го ранга, так что можно ожидать, что еще одно чудо из случайного сундука будет невозможно? Нет! Я должен быть самым удачливым парнем на Земле! Никому не повезет больше, чем мне! "

Я посмотрел на ремень.

«Я, вероятно, получил этот пояс только потому, что моя удача не имеет себе равных».

Я подошел к четырем случайным сундукам, которые появились в комнате босса и стоял перед самым левым сундуком.

«Фух. Пояса более чем достаточно. Все, что еще может быть добавлено к этому моменту, просто добавит к нему. Мне не нужно мучатся из-за этого. Я собираюсь просто открыть их все один за другим!»

Я никогда не открывал случайный сундук в прошлом! Это было достаточно очевидно, так как я даже не участвовал в рейде на боссов. Не поэтому ли я больше нервничал, чем, когда боролся с боссом?

Когда я открыл самый левый сундук с щелчком, я был удивлен.

"Здесь ничего нет".

Внутри ничего не было. Ни единого золотого кольца!

Я вздохнул.

«Все в порядке. У меня еще есть три, чтобы открыть. Другие получат только один сундук на человека, так как они должны будут собрать полную группу, но я получу лишних три!»

Я открыл второй и третий сундуки.

"Ха ... Я уже использовал всю свою удачу?"

В этих двух сундуках тоже ничего не было.

"Я действительно только что получил три пустых сундука подряд?"

Золотые кольца имели самый высокий шанс появиться в случайных сундуках. Сундуки с золотыми кольцами появлялись чаще, чем предметы.

Если бы я получил три сундука с золотыми кольцами подряд, я бы разозлился, но три пустые сундука подряд не разозлили меня. Я был ошеломлен.

Я повернулся, чтобы посмотреть на последний сундук.

"Там не может тоже быть пусто, верно?"

Я нервно открыл оставшийся случайный сундук.

Как только я открыл его, раздался другой звук!

Я вышел из комнаты босса после проверки того, что было в последнем сундуке, в безопасную комнату.

"Это было весело!"

День был тяжелый, но этот небольшой промежуток времени был гораздо более волнующим, чем предыдущие восемь лет, которые я провел как дэв.

Никто не мог представить кого-либо, кто бы соло убивал босса подземелья того же уровня. Я имею в виду, если этот человек был на более высоком уровне, это была бы другая история...

«Похоже, я хорошо продвигаюсь».

Почти незащищенная рука, которую я использовал, чтобы заблокировать гигантский клинок Красного Орка, очень хорошо заживала. Там уже была почти не видимая рана.

Хотя я ничего не мог поделать с гигантскими пятнами крови на себе.

«Бойцам действительно нужна Живучесть...»

Высокая Живучесть означала, что я уставал медленнее, а отдых работал быстрее. Это также сделало бы мое тело более прочным. Более прочное тело означало, что травмы и негативные эффекты статуса не будут наносить такого большого урона. Конечно, я уже был невосприимчив ко всем негативным статусным эффектам...

Дзынь, Дзынь!

Когда я вышел из комнаты с боссом, прозвучало еще одно сообщение.

[Вы получили благословение за победу над боссом 47-го подземелья низкого уровня.

Благословляющий эффект:

Предоставлено умение «Создать кристалл безопасности» на 30 дней. (Через 30 дней этот

навык будет удален.)

Умение «Создать кристалл безопасности» не потребляет очки умений.

Охотьтесь на полевых монстров в течение 30 дней, и Кристалл Безопасности накопит очки опыта. В 1-й, 10-й и 30-й день кристалл примет форму, и вы сможете получить Кристалл безопасности.

Вам будет запрещено входить в другое подземелье в течение 30 дней.]

"О! Это верно".

Я забыл о благословении подземелья.

Благословение подземелья было дано всем участникам рейда, которые успешно победили босса подземелья.

Как говорится в сообщении, благословение наложило тридцатидневное ограничение на вход в другие подземелья, но выдавало кристалл, который создавал безопасную зону для более безопасной охоты на полевых монстров.

Эта идеальная безопасная зона сделала невозможным нападение друг на друга, находясь в зоне.

Зона имела площадь 327 квадратных метров, что увеличивалось по мере того, как люди ее использовали.

Можно подумать, что в этом не было никакого смысла, поскольку дэвы больше не боялись смерти, но были и другие способы применения кристалла безопасности.

Защитные кристаллы можно было использовать и в подземельях. В среднем, чтобы добраться до комнаты босса, потребовалось более нескольких дней, чтобы сражаться и убивать монстров.

В этих подземельях большая группа двигалась вместе и попеременно сражались по очереди, чтобы другие могли отдохнуть, но рано или поздно все уставали.

Комфорт от того чтобы не беспокоиться о нападениях монстров, обеспечиваемых безопасной зоной, был абсолютно незаменимым.

Разведывательная группа Африки и Экспедиционная группа Амазонки рассчитывали на безопасные кристаллы, чтобы вытащить их из тяжелых ситуаций, когда они были окружены монстрами.

Конечно, для создания безопасной зоны потребовалось около часа после использования кристалла. Использование кристалла в середине боя было просто расточительным.

Даже не дэвы смогли получить эффекты безопасной зоны, созданной безопасными кристаллами, и многие из них искали их, когда была возможность.

«Ну, главная причина, по которой эти кристаллы так популярны, - это Магазин».

Магазины покупали всевозможные предметы, которые монстры роняли.

Не имело значения, были ли предметы дешевыми или были просто предметами добычи,

которые монстры роняли: Магазины купили их все.

Цена каждого отдельного предмета была невелика, но Магазины все еще покупали их, и стало нормой собирать все выпавшие предметы из монстров.

Единственное, от чего работники магазина сходили с ума - это безопасные кристаллы.

Эти сотрудники относились к обычным продажам товаров с небрежностью и отчужденностью, но, когда кто-то пришел, чтобы продать защитный кристалл, все они наполнялись до краев улыбками и гостеприимством.

Они даже покупали бы безопасные кристаллы по более высокой цене, покупая за гораздо большую цену, чем обычно.

Менеджер магазина даже мог бы пожать руку и лично поблагодарить человека, продающего кристалл.

Если кто-то продает несколько безопасных кристаллов в магазин, менеджер иногда приглашает их на аукционы, разрешает им использовать хранилище бесплатно или дает скидки в магазинах и особенно заботится о них.

«Эти вещи были довольно дорогими».

Защитные кристаллы продаются по чрезвычайно высоким ценам. Никакие другие предметы не стоят так дорого, как кристаллы.

Помимо продажи редких предметов 6 ранга и выше, самым быстрым способом заработать золотые кольца было собрать как можно больше защитных кристаллов и продать их.

Магазины были не единственными покупателями кристаллов. Были и другие покупатели, которые покупали кристаллы по более высоким ценам, чем магазины. Этими покупателями были большие и богатые гильдии.

«Было так много родителей с детьми, которые стали дэвами».

Были бесчисленные родители, чьи дети были еще несовершеннолетними.

Сколько они потратят на защитный кристалл, чтобы защитить своих детей? Эти родители будут тратить каждую копейку на них!

Уважаемые гильдии, члены которых имели детей или членов семьи, которые еще не стали дэвами, но хотели создать безопасные зоны для них. Гильдии хотели, чтобы с ними ничего не случилось.

Можно также сказать, что безопасные кристаллы были созданы для тех немногих дэв, которые намеревались охотиться на обычно избегаемых полевых монстров.

Самое большое различие между полевыми монстрами и монстрами подземелий состоит в том, что охота на монстров подземелий дает вдвое больше опыта, предметов и золотых колец.

Кроме того, полевые монстры сражались друг с другом, и всякий раз, когда полевой монстр убивал другого монстра или дэва, этот монстр получал опыт и повышал свой уровень, чтобы стать еще сильнее.

У монстров, которые прокачались, также улучшаются его характеристики, и попытка сражаться с этим монстром, принимая его за обычного монстра, может означать смерть!

Охота на монстров в подземельях, а не полевых монстров, сэкономила время и энергию.

Тем, кто стал сильнее от победы над монстрами, следует продолжить обучение с полевыми монстрами и начинающие должны использовать подземелья, чтобы быстро расти. Если вы будете охотиться на полевых монстров, которых обычно избегают, вы получите компенсацию за «полезные предметы». Это было то, что большинство людей говорили, верно?

Это была самая правдоподобная теория. Но проблема была в том, что это была только теория.

Большие гильдии, в руках которых находились подземелья, делали почти все, что в их силах, чтобы не потерять свои подземелья.

Поскольку крупные гильдии и влиятельные люди имели монополии на подземелья, они были единственными, кто мог получать благословения, а нормальные люди никогда не имели возможности получить защитный кристалл.

То же самое и для меня. Вот почему благословение подземелья полностью ускользнуло от меня.

"Кстати... У меня может быть благословение подземелья, но, как и где я собираюсь использовать это?"

Оставалось еще семь месяцев до появления полевых монстров. Это означало, что у меня не было способа правильно использовать благословение, и я не смогу войти в подземелье еще тридцать дней.

Пока не было полевых монстров, поэтому мне нужно было охотиться на монстров подземелья, чтобы прокачаться, но похоже, что я ничего не смогу сделать в течение месяца!

Я вздохнул.

«Я не думал об этом. Я не смогу войти в подземелья на горе Сорак и на острове Чеджу».

Поиск большего количества подземелий имел приоритет над прокачкой.

Я хотел использовать все бонусы, которые я мог получить из подземелий, и открыть их как можно больше!

«Похоже, все, что я могу сделать в течение месяца, это ничего, кроме как открыть подземелья».

Я нашел ровное место на полу безопасной комнаты и сел.

Камни в середине комнаты теперь светились синим светом. Число 177 было написано в середине драгоценных камней.

Счетчик отсчитывал от 180 минут, после чего всех в безопасной комнате телепортировали ко входу в подземелье.

«Хорошо. Давайте отдохнем три часа сейчас...»

http://tl.rulate.ru/book/20084/419059