

Глава 2. Глобальное обновление (2)

Бам!

Острый, пронзающий все на своем пути снаряд, испускающий голубое свечение, разорвал воздух с подавляющей мощью.

Огр издал громогласный клич, прежде чем упасть на землю, когда стрела, наполненная ледяным воздухом, с идеальной точностью пронзила его лоб.

Вы убили огра. вы получаете 5,910 опыта

Циньсун, нет, Ян, выдохнул и медленно подбежал к труп.

- Хорошо... я становлюсь быстрее.

Как только рука Яна коснулась Огра, тот вспыхнул серым и исчез.

Вы получили 745 золотых монет

Вы получили "Толстую кожу Огра"

Подтвердив всплывшее системное сообщение, юноша открыл свой инвентарь.

- Мне следует отдохнуть, как только наберу 100,000 золота...

Сейчас он охотился на горе Клик, в народе прозванной "Землей Огров" из-за огромного количества этих созданий, непрерывно возникающих в этих местах.

Для Яна, достигшего 93 уровня, Огры, имевшие уровни в районе 80, должны были быть легкой добычей - если бы он охотился в группе. Даже самым высокоуровневым персонажам несладко приходилось в этих охотничьих угодьях, рискни они сунуться туда в одиночку. Дело было в том, что огры обладали большим объемом жизненной силы и повышенным уроном по сравнению с другими монстрами.

Поставив целью поднятие уровня, гораздо выгоднее вступить в группу; но перед Яном сейчас стояла совершенно иная задача. По его мнению, это место было оптимальным, чтобы насшибать золотишка.

Игра «Кайлран» имела свою развитую систему обмена игровых денег на реальные. То есть, можно как купить внутриигровую валюту за реальные деньги, так и обменять заработанное в игре на вонь. С тех пор, как система стала столь же понятной, как и обычные банки мира, товары в Кайлране почти не отличались от покупок в обычной жизни. В настоящее время обменный курс наличных к золоту был 1:2, а с каждого огра падало около восьмисот монет. В переводе на реальные деньги - около 1600 вон за монстра. При своей скорости Ян с легкостью

убивал за час по 100 огров, что было эквивалентно работе, за которую платили 200,000 вон в час.

Первоначально он собирал деньги для погашения студенческих кредитов; привычка осталась: всякий раз, когда он здесь бывал, он как минимум час занимался гриндром.

- Едем дальше, видим мост...

Убедившись, что он извел всех монстров в округе, Ян направился напрямик в другое охотничье угодье. Скорость охоты, значительно возросшая благодаря "Темному Составному Луку", что он получил в Драконьем Рейде на прошлой неделе, не могла не радовать.

Ян

Уровень: 93. Опыт: 79,954,300/98,500,000 (81.2%)

Раса: Человек

Класс: Лучник (Умелый Стрелок)

Титул: Охотник на драконов

Слава: 158,920 (Если ваша Слава <0, то она превратится в Бесславие)

Сила: 150 (+75)

Ловкость: 275 (+305)

Интеллект: 75 (+25)

Выносливость: 105 (+137)

НР: 12,420 (+5,600)

МР: 3,725 (+2,215)

Еще раз взглянув в системное окно, Ян покачал головой.

- Хах... Я вырос лишь на 6%, несмотря на огромное количество огров, которых я убил на прошлой неделе.

Речь шла об опыте. Как только игроки перешагивали порог в 90 уровней, им требовалось приложить невероятное количество усилий для поднятия хотя бы еще одного.

- Не то, чтобы я охотился на них ради повышения уровня, но это уже ни в какие ворота.

Ворча, Ян начал сканировать окрестности на предмет присутствия монстров, используя специальный навык Лучника - Соколиный глаз. Секунду спустя он заметил нечто странное.

«Что за черт? Неужели вокруг горы Клик завелись еще монстры Героического Ранга, помимо Короля Огров?»

С помощью Соколиного глаза можно было определить месторасположение монстров, а также их уровень, на определенном расстоянии от игрока. А вот чтобы выяснить, что это за фрукты, необходимо было их найти и увидеть собственными глазами.

- Героический Ранг... Черт, а это рискованно.

Единственным известным монстром Героического Ранга на горе Клик был Король Огров, имевший 95 уровень. Ян уже убивал Короля Огров до этого, но не в одиночку же.

- Что же делать?..

Юноша задумался. За исключением областных боссов, что время от времени появлялись в специально отведенных местах, крайне редко можно было встретить монстра Героического Ранга. Кроме того, бытовало мнение, что с монстров Героического Ранга, появляющихся в случайном месте, падают весьма стоящие предметы.

- Ай, будь, что будет. Поехали!

В случае его смерти весь опыт, собранный в течение целой недели, потратился бы впустую, но отказаться от такого хорошего шанса? Это было не в его духе. Убедившись, что все умения перезаряжены и готовы, Ян осторожно двинулся к отмеченной точке. Несколько секунд спустя, двуглавый монстр, в три раза больше обычного огра, попал в его поле зрения.

- Что за черт, таких же вроде не было?

Столь редкий и интересный монстр, к тому же, неизвестный ранее... Как тут не возжелать битвы с ним? Лучник спокойно принес несколько ловушек и установил их в соответствующих местах. Ловушки были дорогими и перезарядке не подлежали, потому он хранил их специально для подобных случаев.

- Тч, чтобы использовать их так скоро...

Рано или поздно он бы так и так их использовал, но сейчас Яна душила жаба. Ловушки-то были лучшие, по 50,000 за каждую.

- Ну, если выпадет хотя бы одна часть комплекта Воина-Огра, то инвестиции окупятся.

Даже ботинки, являвшиеся самой дешевой экипировкой из этого сета, стоили 1300000 золотых. Выбить что-то из него было равноценно выигрышу в лотерее. Закончив размещение ловушек, Ян поднял лук и прицелился в голову Огра.

Было использовано умение "Захват Уязвимой Точки". Уязвимая точка цели будет подсвечена

Точность выстрелов увеличена на 40%, шанс критического удара увеличен на 37%

При поражении уязвимой точки будет нанесено дополнительно 255% урона

Умение "Смертоносная Стрела" было активировано.

При поражении цели, она будет замедлена на 10 секунд, а также уменьшится её выносливость.

Стрела оставила руку Яна и вонзилась точно в цель. Присутствие юноши более не могло оставаться незамеченным. Двухголовый Огр разразился громким ревом, исполненным ярости, и бросился на противника. Глаза стрелка расширились от удивления: несмотря на свои габариты, монстр двигался необычайно быстро.

- Черт, какая скорость! Он определенно отличается от ему подобных...

Как правило, все огры, включая Короля, были довольно нерасторопны – отличительная особенность расы. Однако Героический Ранг играл свою роль: этот индивид сильно отличался от собратьев. Ян как-то даже растерялся. Непрерывно используя умения, он осыпал монстра градом стрел, стараясь заманить его в ловушки.

Пум- Пум- Пум-

Был ли тому причиной яд, периодически отнимающий у монстра НР, или непрерывные атаки, но выражение лица Огра исказилось. Уже почти заманив его к нужному месту, Ян, используя свои быстрые рефлексy, побежал и забрался на дерево, прежде чем снова натянуть тетиву.

Умение "Взрывная Стрела" было активировано

При попадании стрела взрывается, нанося дополнительные 300% урона

Стрела, покинувшая левую руку Яна, играючи поразила уязвимое место Огра, что все еще было подсвечено красным, благодаря умению "Захват Уязвимой Точки". Даже с учетом того, что Лучники были способны повышать точность атак путем использования умений, мастерство стрельбы Циньсуна было достойно восхищения.

Бум!

Стрела, попавшая Огру в грудь, взорвалась, вынуждая его немного отпрыгнуть назад.

Урон от Критического Удара и Захвата Уязвимой Точки, наряду со взрывом, увеличил урон от одного выстрела в двенадцать раз. Этого было достаточно, чтобы остановить монстра даже

Героического Ранга. Да только продлился эффект недолго: Огр вновь бросился на Яна, замахиваясь на него дубинкой. Последовал удар. Дерево, на котором сидел юноша, с громким треском накренилось. К счастью, лучник успел спрыгнуть. Холодная дрожь прошла по всему его телу, когда он увидел мощь этой атаки.

– Черт, да я ж умру всего от одного попадания!..

Ян судорожно сглотнул. Ему стоило быть еще более осторожным. Пока он уворачивался от атак Огра, тот, наконец, наступил на очередную ловушку. Клацнула сталь, монстр взревел от боли.

Активирована продвинутая замедляющая ловушка

В течение десяти минут скорость цели будет снижена на 30%

Если прибавить эффект от Смертельной Стрелы, общее замедление достигло отметки в 40%. Огр стал двигаться заметно заторможенней, и Ян снова натянул тетиву.

Умение "Спешка" было активировано

На 15 минут ваша скорость возрастет на 50%

Шустро отскочив, Ян выпустил три стрелы в мгновение ока и бросился прочь – противник вновь настиг его. Юноша глубоко вздохнул и принялся дразнить Огра, сохраняя дистанцию. Со стороны выглядело, будто бы лучник с легкостью его дурачил, однако это было далеко не так. Его метод охоты на Двухголового Огра был столь же опасен, как ходьба по канату над бездонной пропастью. Всего один удар был способен отправить его на тот свет...

Лучник, равно как и маг, являлся невероятным трудным классом для игры в одиночку. Причиной тому было то, что они становились совершенно беспомощными, когда монстр подходил вплотную. После затянувшейся игры в кошки-мышки с двуглавым, перед глазами Яна всплыло системное сообщение.

Оставшееся время активации умения "Спешка" достигло одной минуты

Ян тихо простонал. Как только действие этого умения закончится, сложность битвы многократно возрастет. Неважно как, но ему необходимо все закончить за одну минуту.

«Осталась всего одна ловушка. Оглушающая...»

Мысли закрутились в уме Яна в неистовом вихре. Решившись на атаку, он бросился вперед, надеясь, что победитель определится за короткий промежуток времени.

– Иди сюда, ты, долбанный кусок дерьма!

Провоцируя противника, Ян продолжал выпускать стрелы одну за другой, и, как только эффект замедления сошел на нет, Огр безрассудно бросился на него. И тогда...

Чул-кук!

Послышался звук активации последней ловушки.

Активирована продвинутая оглушающая ловушка

В течение следующих пяти секунд цель будет ошеломлена и беззащитна

В тот момент, когда ловушка сработала, Ян припал на одно колено, принимая более устойчивое положение.

Захваченный Огр, не двигаясь, стоял в неудобной позе, и юноша, подняв свой лук, прицелился в подсвеченную красным уязвимую точку.

Умение "Укрепление Критического Удара" было активировано

Если атака будет критической, то шанс уклонения увеличится на 300%

Умение "Снайпер" было активировано

В течение следующих десяти секунд вы лишаетесь возможности двигаться

Весь урон увеличен на 400%.

Умение "Снайпер" было активировано

В течение следующих десяти секунд вы лишаетесь возможности двигаться

Весь урон увеличен на 400%.

Умение "Концентрация" было активировано

С оттянутой тетивой, урон от выстрела будет увеличиваться пропорционально времени концентрации. (Макс. увеличение: 500%)

Ян использовал все умения усиления и укрепления, которыми обладал в данный момент.

- Теперь все зависит от единственного выстрела!..

Он был уверен, что, если стрела попадет в уязвимую точку Огра, тот рухнет замертво. Даже если он и не умрет, то, по крайней мере, это приведет его в полумертвое состояние. После активации умения "Снайпер" больше не было пути назад. Если его выстрел не будет идеальным или же Огр освободится от состояния ошеломления, то Ян еще в течение 5 секунд будет совершенно беспомощен, будучи прикованным к земле корнями. Отсчитывая секунды, Ян увеличил свое умение Концентрации до максимума и выпустил стрелу. Раздался звук разрезаемого воздуха, и в тот же миг Огр был освобожден. Однако, прежде чем он успел сделать хоть шаг, стрела уже достигла его сердца.

Тудум!

Стрела, полная силы Яна, глубоко вошла в тело. Все последующие атаки попали в то же место. Силы покинули Двуглавого Огра, и его тело начало заваливаться назад. Тяжелый удар сотряс землю вокруг, когда громадная туша рухнула. Всплыло системное сообщение, весьма приятное Яну.

Вы убили Двуглавого Огра

Вы получили 98,500 опыта

Ян тяжело выдохнул. Он наконец убил этого монстра после получасовой битвы.

Неудивительно, что лучник был полностью истощен.

– Надо бы посмотреть, что там из тебя выпало...

Тот самый момент, напряженность которого превышает даже финальный выстрел!.. Ян положил ладонь на труп Огра.

Редактировала Nai

<http://tl.rulate.ru/book/3842/235650>