Глава 26. Земли Лагеря Гоблинов (2)

Дубинки атакующих Гоблинов отскакивали, с шумом ударяясь об воздух. Это был Щит Великолепия во всей его красе, окружающий Хайрин, не оставляя ни одного просвета.

– Хайрин, сколько маны у тебя еще осталось?

Ян спросил, отражая атаки Гоблинов, что снова и снова без передышек бросались вперед.

– Думаю, я смогу продержаться еще минут десять! Не волнуйся обо мне!

План Яна оказался весьма успешным, так как Хайрин держалась гораздо дольше, чем он предполагал.

«А у нее неплохо получается. Хотя она все-таки является пользователем, чей уровень выше сорокового, видимо, я зря беспокоился».

По правде говоря, дело было не в том, что он зря беспокоился, просто ее роль была слишком уж проста.

Помимо усилений, которые она кидала на Лу и Яна, ей просто нужно было следить за своей шкалой жизни и сосредоточиться на щите. Эту работу мог выполнить даже человек, впервые играющий за Жреца.

Первоначально Жрецы были хорошо известны своим уровнем сложности, что был самым высоким среди прочих боевых классов. Ведь для того, чтобы хорошо делать свою работу, игроку необходимо было видеть все поле битвы и обладать умением его контролировать.

Убив очередного Гоблина, юноша взглянул на Лу.

Конечно же, волк летал по всему полю боя с сумасшедшей скоростью.

Грр-. Гррр-.

Гоблины-Воины обладали большей силой, нежели Гоблины-Скауты, однако Лу уничтожал их за пару ударов, они тут же превращались в серый свет и исчезали. Хоть защита и здоровье Лу были довольно низкими, а его полоска здоровья бегала вверх-вниз, словно выполняя акробатические трюки, у Хайрин в запасе имелось умение укрепления, поэтому опасных ситуаций не возникало.

Вы убили Гоблина-Воина. Вы получили 910 опыта.

Вы убили Гоблина-Воина. Вы получили 925 опыта.

Несмотря на то, что Хайрин делила весь опыт с Яном и Лу, он все равно получал невероятное его количество.

Уровень повышен! Вы достигли 27 уровня!

Всего через три часа после начала боя он поднял еще один уровень.

– Вот об этом я и говорю!

Ян почувствовал, словно у него открылось второе дыхание.

Задание Подавления Гоблинов можно было разделить на три части.

Первая – жестокое столкновение между солдатами карательных сил и Гоблинами-Воинами. Эта часть занимала около пяти часов при быстрой охоте, и около семи при долгой.

Если бы это заняло более семи часов, то можно было сказать, что задание провалено. Именно из-за первой части, несмотря на огромное количество опыта, задание на подавление Гоблинов не было популярно.

Сражаться без остановки в течение шести часов!

Игрокам, не ставившим своей целью прокачку через бесчисленные битвы, или не являвшимся извращенцами, нашедшими развлечение в охоте, этого задания стоило бы избежать.

После первой части следовала вторая, она была немного легче. За время битвы солдат с Главным Шаманом-Гоблином, игрокам нужно было найти всех прятавшихся Гоблинов-Рейнджеров, стреляющих в них, и убить их. Тогда эта часть могла считаться законченной.

И последняя часть, состояла в помощи солдатам в убийстве Главного Шамана-Гоблина; тогда задание считалось успешно завершенным.

В зависимости от того, сколько Гоблинов-Воинов игроки положили первой части, устанавливалась соответствующая сложность второй и третей частей.

Ян сжал кулаки.

– Я получу здесь, как минимум, тридцатый уровень.

Стремление к быстрому росту. И, основываясь на действиях Лу, можно было сказать, что его план должен был быть успешно выполнен.

Тем не менее, даже в такой ситуации, когда уже ничто не могло быть лучше, Ян по-прежнему был не удовлетворен. Он чувствовал сожаление из-за потери опыта с тех Гоблинов-Воинов, которых убивали бойцы карательных сил.

«Если бы только у Лу была какая-нибудь AoE-атака…»

Такие атаки приносили опыт даже в случае нанесения небольшого урона. Внезапно в уме Яна возник один монстр.

«Ах, почему я не подумал об этом раньше!»

Это не было охотничьим угодьем, однако существовало одно место, которое Магам необходимо было пройти, чтобы получить магию замораживания до того, как они достигнут сорокового уровня.

Бездонное озеро.

Бездонное озеро было огромным озером, которое простиралось за горизонт. В центре был небольшой остров изо льда. Об этом было хорошо известно, так как именно там можно было получить задание, которое позволило бы изучить магию замораживания.

На этом острове появлялись монстры, Ледяные Големы, уровень которых был равен уровню Медведей-Полумесяцев, однако их было немного, и было довольно утомительно на них охотиться. Поэтому никто не использовал эту локацию в качестве охотничьих угодий.

«Как только закончу задание, обязательно поймаю одного».

Вспомнил юноша об умении Ледяных Големов – «Ледяной Волне», Магической AoE-атаке, обладающей довольно большой дальностью. Это было умение в форме ударной волны, и его урон был не таким уж и большим. Тем не менее, его польза могла быть просто невероятной, так как оно способно было замедлить одновременно множество врагов.

К тому же, здоровье Ледяных Големов было высоким, поэтому, если позаботиться обо всех магических атаках, основанных на огне, то он смог бы стать прекрасным танком. Решив, какого питомца он поймает следующим, Ян почувствовал себя сильнее.

Благодаря невероятным действиям Фамильяра и его хозяина, первая часть задания была пройдена очень быстро, за рекордные четыре часа.

Рукин испытывал невероятно глубокое недоумение.

– Что за черт, этот парень! Его питомец никак не мог достичь такого уровня, чтобы охотиться здесь…

Он совсем забыл о битве и просто стоял, рассеянно уставившись на красного волка.

С целью поднятия уровня он пришел сегодня в Каньон Сомюр с мыслями о том, чтобы монополизировать квест по подавлению Гоблинов, для этого он даже привел двух членов гильдии, что потребовало немалых усилий. Тем не менее, темп охоты двух других людей был сопоставим с темпом их группы, в которой двое были на пятидесятом уровне.

Рукин был в ярости.

– Судя по боевой силе волка, он должен быть шестидесятого уровня… Какого черта…

Он окончательно выдумал для себя объяснение.

– Я уверен, он использовал артефакт, позволяющий призвать Специального Фамильяра!

Его предположение имело смысл.

В Кайлране существовали артефакты, обладающие запечатывающей магией, позволяющей призывать монстров. Вот почему, еще до того, как класс Призыватель появился, появлялись игроки, призывающие монстров.

Однако, даже если это был артефакт, в котором был запечатан низкоуровневый монстр, то из-за своей редкости, он обладал невероятной ценой. По этой причине обычные игроки никогда даже не видели ничего подобного.

Сходя с ума от своих мыслей, Рукин дрожал от переполнявшей его жадности. Когда первая часть задания была закончена, он подозвал двух коллег.

– Фалкон, Миллун. Подойдите сюда на секунду.

– Зачем, Рукин, что случилось?

На вопрос Миллуна Рукин ответил тихим голосом:

– Вы видели монстра, которого использует тот игрок, да?

– Я видел, ты говоришь о красном волке, да?

– Да, что вы думаете об этом?

Миллун с недоумением ответил вопросом на вопрос.

– Думаем о чем? Он, должно быть, Призыватель.

Рукин разочарованно покачал головой, смотря на Миллуна, и продолжил.

– Нет, ты видел, как он дрался, да? Если это Призыватель, который способен тут охотиться, то он должен иметь уровень около сорокового… Однако, если смотреть на силу волка, разве не выглядит так, словно он обладает шестидесятым уровнем?

Фалкон и Миллун молча слушали Рукина, и он продолжал.

– Как давно появился класс Призывателя, как он мог получить уже пятидесятый уровень? Не важно, как сильно он бы старался, он смог бы добраться только до двадцатого, никак не выше.

Когда он закончил излагать все эти размышления, глаза Фалкона и Миллуна сузились. Потому что, в отличие от младшего, они убивали Гоблинов, особо не думая.

– Ох! Теперь, когда я думаю об этом, ты прав!

– Без шуток, это правда, я просматривал недавно форум и думаю, что самые высокие уровни среди Призывателей – семнадцатый-восемнадцатый!

Глаза Рукина засветились.

– В таком случае, что это за волк, которым управляет тот игрок?

Фалкон спокойно сказал:

– Случаем не… артефакт, обладающий магией призыва монстра?..

Миллун был удивлен, и Рукин кивнул.

– Верно, я тоже так думаю.

Рукин осмотрелся вокруг.

Теперь, когда первая часть задания завершена, и судя по тому, как Гоблины-Лучники разбегались во всех направлениях, на подходе была вторая.

– На первый взгляд, этот Жрец совсем не знает, что делать. И, если не считать волка, то парень с посохом тоже не особо силен. Его оружие – посох, тем не менее, он сражается вблизи. Выглядит так, будто он не обладает какой-либо магией.

Фалкон и Миллун поняли, к чему ведет Рукин.

Редактировала Nai

http://tl.rulate.ru/book/3842/247514