

Как неуклюжее чудовище, человек-ящер метнулся к Арнольду. Арнольд спокойно стоял и смотрел, как монстр постепенно приближается к нему, но, прежде чем он подошел слишком близко, болото вокруг покрылось ледяным туманом, заставив ящера остановиться. Его добыча исчезла прямо у него на глазах.

Вы использовали [ледяную вуаль] (ур: 5).

Точность (ACC) вражеских юнитов в пределах дальности действия навыка была снижена на 10% в течение 5 минут.

Ваше Уклонение (EVD) увеличилось на 10% на 5 минут.

Специальный эффект: [ты меня не видишь] действует. Ваше присутствие будет скрыто от вражеских юнитов, если вы не нанесете урона ни одной цели в течение 3 секунд. Вы можете вызвать этот эффект один раз в каждые 5 секунд, эффект будет нарушен, если на вас нападут.

Человек-ящер инстинктивно замахал руками, чтобы избавиться от тумана, но ничего не произошло, туман все еще был рядом и злил ящера сильнее, чем раньше.

Раздраженный внезапным появлением тумана, разъяренный ящер начал размахивать своим боевым топором, как разъяренный аллигатор, молотивший хвостом в надежде, что его атаки достанут человека.

Арнольд почувствовал себя немного грустно, глядя на растерянного монстра, поэтому пошел вперед и сильно ударил его по лицу. В тот момент, когда его кулак коснулся лица ящера, когти выскочили из его перчаток. Он ударил ящера в лицо не по своей воле, а потому, что это было единственное место, которое не было покрыто толстой броней. Когтям удалось глубоко поцарапать монстра по лицу и казалось, что его жесткая шкура не могла сравниться с костью Виверны.

Конечно, он уже активировал пару навыков заранее, чтобы еще больше усилить свою атаку.

Вы активировали [ярость берсеркера] (ур: 5)

Сила (STR) повышается на 150% в течение 20 секунд.

Вы активировали [быструю вспышку] (ур: 5)

Ловкость (AGI) повышается на 10% в течение 120 секунд.

Кроме того, нападение на человека-ящера также вызвало дополнительные эффекты его снаряжения.

Вы вызвали эффект: [коготь виверны] - когда цель царапают когти перчатки, она входит в отравленное состояние. Цель немеет и теряет видимость, в то же время теряя 5% от общего количества здоровья в минуту. Продолжительность может быть увеличена путем постоянного нанесения урона цели.

Вы вызвали эффект: [благословение королевы виверн] - урон, наносимый монстрам звериного типа, постоянно увеличивается на 10%.

Вы вызвали эффект: [благословение королевы виверн] - урон, наносимый монстрам звериного типа, постоянно увеличивается на 10%.

Эффект [благословение королевы] был вызван дважды, потому что и плащ, и перчатки имели один и тот же дополнительный эффект.

"Я не знал, что действие снаряжения может накладываться друг на друга. В любом случае, это хорошая новость!" - подумал Арнольд и снова исчез в тумане.

Хотя казалось, что Арнольд исчез в тумане, реальность была иной, ведь это потребовало бы от него оставаться незамеченным в течение 3 секунд, а после этого ему нужно было подождать еще 5 секунд, чтобы полностью стереть свое существование, пока он был внутри тумана.

Это должно было быть недостатком навыка, но Арнольд уже нашел лазейку, чтобы использовать его. Ключ был в том, чтобы использовать домен во время атак. Успешно поразив своего врага один раз, Арнольд быстро открыл портал в свою пустоту и проскользнул внутрь.

Как только он оказался внутри, все, что ему нужно было сделать, это дожидаться сброса эффекта, а затем выскочить из того же места, чтобы снова поразить свою цель. Таким образом, он мог гарантировать две вещи.

Во-первых, эта непрерывная цепь атак гарантировала, что отравляющий эффект [когтя Виверны] наносил непрерывный урон, до 5% от максимального ХП цели. И во-вторых, период перезарядки [ты меня не видишь] сократился на треть от его первоначального количества, поскольку время внутри пустоты шло быстрее.

Это, по сути, означало, что вместо того, чтобы ждать 8 секунд для вызова "невидимости", он теперь должен был ждать только чуть больше 2 секунд, чтобы вызвать ее. Но чтобы сохранить безопасность, он ждал в пустоте в течение 3 секунд вместо этого.

Вы нанесли 340 (+83) единиц урона своей цели.

Урон, нанесенный после снижения урона из-за защиты цели: 329 ХП

Ваши атаки также вызвали следующие эффекты:

* [Благословение королевы виверн]. Дополнительный урон: 33 ХП и

* [Благословение королевы виверн]. Дополнительный урон: 33 ХП и

* [Коготь виверны]: цель была [отравлена] и постепенно потеряет 850 ХП. В течение одной минуты.

Общий нанесенный урон: 395 ХП (+850 повреждений ядом)

Оставшиеся ХП цели: 16427/17000

Он ждал такого результата. Он знал, что его удары не смогут причинить большого вреда мини-Годзилле, и не надеялся, что это произойдет. Вместо того, чтобы непосредственно нанести урон монстру, он полагался на непрерывный яд, наносимый ящерице, чтобы прикончить его. Это был медленный, но устойчивый процесс.

Он уже знал, что это будет ужасно долгий бой, как только узнал, что огневые атаки не работают на ящерицу из-за типа брони и пассивных способностей, которыми он обладал. Но Арнольд не возражал. Если не появится больше монстров, он сможет позаботиться об одиноком ящерице. Но в случае, если монстры все-таки появятся во время боя, он, не колеблясь, сделает все возможное, независимо от того, насколько громкий шум произведет в процессе. А до тех пор красный ящер безраздельно владел вниманием Арнольда.

"Время вышло," - подумал Арнольд, выпрыгнул из пустоты и снова атаковал человека-ящерицу.

Человек-ящер полностью принял атаку, неспособный двигаться из-за статуса яда, и полностью сосредоточился на защите себя, но с таким большим телом, как у него, человек-ящер обнаружил, что почти невозможно защитить себя от Арнольда, который прыгал вокруг, как кролик, размахивая ножом.

С каждой атакой зрение ящерочеловека ухудшалось все больше, и онемение овладевало его телом, что также было вызвано дополнительным эффектом его перчаток. Это значительно облегчило жизнь Арнольда, так как теперь он мог непрерывно атаковать ящера, не беспокоясь о его защите. Благодаря непрерывным атакам, он в конечном итоге складывал эффект яда друг на друга. В течение шести-семи минут здоровье ящера начало уменьшаться с пугающей скоростью и упало с 15000 до 12800, затем 8550 и так далее.

Как только ХП монстра опустились ниже 2000, он внезапно начал выть. Это не был вой боли, а скорее мольба к своим сородичам о помощи.

"Черт побери!"

К тому времени, когда Арнольд понял, что происходит, и сумел убить ящера, он уже был окружен армией ящеролюдей... вокруг него собралось более 200 различных ящеров. Арнольд быстро осмотрел своих врагов, и, хотя в армии было около дюжины красных ящеров, к счастью, ни один из них не был одет в броню, подобную той, с которой он сражался несколько минут назад.

В обычных условиях он бы забеспокоился о своем благополучии и сбежал оттуда, но в его глазах это была прекрасная возможность закончить свой суб-квест "Охотник за головами" раз и навсегда. И он не собирался тратить ее впустую, прячась в норе.

<http://tl.rulate.ru/book/43842/1234518>