

--

Выражение лица Кирана становилось все более свирепым, как только Гухара впал в очередной период слабости. Он выпил еще одно зелье маны для новичков, чтобы поддержать ауру воина и усиленный взгляд, а затем бросился вперед с максимальной скоростью, на которую только был способен. В таком состоянии Гухара не мог получить аггро.

Поэтому Киран дал сигнал Аспайре и Альтаиру сбросить свои умения, как только они закончатся. Им нужно было убить Гухару до того, как она успеет восстановиться, и до того, как Шибак слишком сильно вмешается. Таким образом, поле боя стало хаотичным, наполненным жаром от заклинаний Аспайры и сильными потоками от атак Кирана.

Кроме того, после атак Альтаира в воздухе неоднократно раздавался жуткий свистящий звук. Тонкие лезвия не встречали сопротивления воздуха, что было еще одной причиной, по которой он обладал самой высокой скоростью атаки в ближнем бою в игре.

Шнк! Шнк! Шнк! Бах!

...Бум!

Здоровье Гухары резко упало, как открытый сливной кран, когда команда нанесла постоянный, подавляющий урон. Однако, в результате, выносливость Кирана и Альтаира резко снизилась, несмотря на уменьшенное потребление в подземелье.

'Возможно, будет трудно победить Шибак сразу после этого. В конце концов, он, как известно, очень суров к выносливости', - подумал про себя Киран. После этого он с холодным выражением лица поднял свой меч Novice Greatsword. Штормовой ветер окружил его оружие, и он обрушил его вниз, словно божественный указ божества.

Раздался ужасающий взрыв: прочность Новичка Великого Меча уменьшилась, а рука Кирана ужасно болела. Тем не менее, результат того стоил. Гухара, действительно сложный противник, пал под этим ударом!

□Система: Вы получили 9,000 опыта.□.

□Система: Вы повысили уровень! [Lv.13 → Lv.14]□

□System: Вы получили 5 нераспределенных очков атрибутов и 2 очка умений.□

□Система: Вы повысили уровень! [Lv.14 → Lv.15]□

□System: Вы получили 5 нераспределенных очков атрибутов и 2 очка умений.□

В то время как Киран получил 9 000 опыта с помощью Медальона роста, остальные члены его партии получили 5 500 опыта. В конце концов, они были ниже уровня Гухары. По крайней мере, раньше.

После убийства Гухары все в партии достигли 12-го уровня, но Киран попросил их повременить с применением очков атрибутов, пока они не увидят, какую добычу будут приносить эти монстры.

Тем временем Киран отступил от тела Гухары. Он даже не успел подобрать добычу, как Шибак издал оглушительный рев. Если бы этих боссов не убили одновременно, одного из них было бы сложнее победить. Если бы это был Гухара, то его умение активировалось бы быстрее, разворачивалось быстрее и наносило бы абсолютно разрушительный урон.

Исходя из возможностей своей партии, Киран понимал, что вероятность того, что кто-то кроме него и Альтаира сможет увернуться от поспешных атак Гухары, равна нулю.

Поэтому Киран с готовностью выбрал Шибак в качестве последнего противника. После этого кристаллическая броня, покрывающая тело Шибак, еще больше увеличилась.

Ее защитные свойства, несомненно, изменились. Но Киран с радостью справился бы с этим, чем с предыдущим сценарием. Несмотря на то, что 25% его выносливости мгновенно восполнились, Киран все еще оставался в раздумьях, сколько израсходовать против Шибак.

'В такие моменты лучше предпочесть класс первого уровня. Намного сильнее', - внутренне подумал Киран. Телосложение первоклассника должно было начать восстанавливаться, как только он перестанет делать изнурительные движения.

К сожалению, Шибак не дал команде более двух минут, прежде чем она повела себя необычно, бросившись на Кирана без каких-либо предварительных указаний. Хотя Киран отступил, Шибак сохранил те же показатели аггро, что и раньше. И единственным, кто начал атаку на этого монстра, был Киран.

'Точно... Как я мог забыть? Убийство одного из них отменяет сброс аггро, который обычно происходит через две минуты', - подумал Киран и слегка застонал. Вместо отмены, значение аггро было применено принудительно.

'Придется обойтись...'

В настоящее время выносливость Кирана составляла около 58%. Он не был уверен, что этого будет достаточно, потому что, в отличие от Гухары, он будет наносить еще меньший урон. Это было похоже на борьбу с боссом, который становился сильнее поэтапно, но не полностью.

Киран сделал один большой шаг назад, уклоняясь от мощного удара Шибак. После этого он выполнил базовую атаку, от которой его глаза расширились от шока. Он, по крайней мере, ожидал, что его базовые атаки все же нанесут какой-то существенный урон. К сожалению, в реальности их положение было не столь приятным.

"О! Какого черта? Почему ты наносишь один урон?!" испуганно вскрикнул Ситик. Киран был основным уроном в их команде. Поэтому тот факт, что его базовая атака наносила один урон, поразил всю команду. Это вообще возможно?!

"Расслабься. Все не так плохо, как мы думаем. Все еще можно спасти. Единственное, что может пробить его защиту, это наши навыки", - сказал Киран.

Конечно, это -1 не означало, что разница между атакой Кирана и защитой Шибакы была одна. Пока он находился внутри деревни новичков, любой урон, нанесенный на единицу или меньше, сразу же округлялся до единицы. Это давало две возможности: либо разница была ровно единицей, либо десятичной дробью.

Киран мог убедиться в этом, только проверив свои догадки. Он добавил десять пунктов к Силе, в итоге превысив удивительное число 50. Аналогичным образом, его Сила атаки увеличилась до 142.

Киран снова ударил мечом.

-2 [Урон уменьшен на 20%].

На этот раз урон был незначительно выше, но это дало Кирану четкое понимание того, что произошло во время этого небольшого увеличения атрибутов. После учета роста его Силы Атаки и Ауры Воина, атака должна была нанести 173 урона чему-то с нулевой защитой. Поэтому Киран подтвердил его текущую защиту.

"Его защита составляет примерно 170. Альтаир, распредели свои очки атрибутов таким образом, чтобы твои умения комфортно преодолевали этот порог".

"А... так ты имеешь в виду сброс! Во что бы то ни стало, тогда я его сброшу!" Альтаир возбужденно ухмыльнулся. Его атаки и движений уже было более чем достаточно, так что он мог не тратить все очки атрибутов, полученные за последние повышения уровня, на Силу.

После этого Киран кивнул Альтаиру. "Просто сражайся со мной. У этого монстра нет никаких проблемных навыков, в отличие от его напарника. Так что все, что нам нужно делать, это остерегаться его обычных атак. Не обращай внимания на наши показатели агро. Я думаю, мы оба сможем уклониться от ответного удара".

В то же время Аспайра продолжала оказывать магическую поддержку со спины. Однако ее способности были невероятно истощающими. Всего один огненный шар истощал в четыре раза больше, чем Force Slash Кирана. Таким образом, за преимущество в количестве нанесенного урона пришлось заплатить.

К счастью, на данном этапе игры интеллект также определял размер запаса маны. Согласно знаниям Кирана, в данный момент действовало почти ноль способов увеличения запаса маны за пределами интеллекта. Чтобы получить эти знания, им придется посетить Башни магов и Круги колдунов.

Тем временем над головой Шибакы появилась череда безостановочных -1 и -2. Частые значительные значения урона от умений Кирана, Аспайры и Альтаира давали партии некоторое утешение.

Когда наступало время уклоняться, Альтаир или Киран двигались, когда атака нацеливалась на них. Хотя это была долгая, утомительная битва, требующая бесконечных атак, партии вскоре удалось победить Шибаку после изнурительного 10-минутного боя.

В среднем они наносили всего 800 единиц урона, иногда меньше, когда атака попадала в кристаллическую броню, а не в затвердевшую плоть. Атаки ослабевали еще больше, когда Прочность иногда вызывала Блок, который сводил на нет весь урон, наносимый заблокированной атакой.

Это был эффект, который Киран иногда просто презирал. Но этот эффект становился еще хуже с Боссами, которых превозносили как суперзверей по сравнению с обычными монстрами.

Но разочарование Кирана было смыто, когда он получил опыт от Шибакы. Хотя он был ниже, чем тот, что он получил от Гухары, этого все равно было достаточно, чтобы Киран смог перейти на следующий уровень.

□Система: Вы получили 8 500 опыта.□

□Система: Вы повысили уровень! [Lv.15 → Lv.16]□

□System: Вы получили 5 нераспределенных очков атрибутов и 2 очка навыков.□

После этого Киран быстро подбежал к луту с обоих мини-боссов. С первого взгляда он заметил несколько предметов, мерцающих слабым фиолетовым свечением. Это свечение символизировало наличие редких предметов среди кучи награбленного. Первым делом Киран собрал монеты, и сделал это быстро, в общей сложности набралось не менее 5 серебряных монет.

Затем он проверил предметы на наличие тяжелой брони. К сожалению, выпал только один необычный тяжелый доспех 10-го уровня. Тем не менее, этого хватило, чтобы поднять защиту Кирана на 9 пунктов, до 70.

Большинство предметов было предназначено для танка. Здесь был редкий щит Lv.15 и даже изобилие пластинчатых доспехов. Одним из редких предметов был редкий пластинчатый топ 10-го уровня. Как только у них появится возможность, Киран, несомненно, выставит эти предметы на продажу.

Затем Киран нашел последний редкий предмет - кольцо.

□ Кристаллическое кольцо (аксессуар)

Ранг предмета: Редкий

Уровень предмета: 15

Здоровье +60

Защита +15

Способность предмета ?Закаленная кожа? - Активация этой способности снижает получаемый урон на 10% на 20 секунд. Эту способность можно использовать только раз в 30 секунд.

□□e□□□□□□□□.c□□

Описание: Кольцо, выточенное из кристаллического материала, способствующего стабильности. Носитель связан улучшенной защитой. □

Кольцо было преимущественно серого цвета, но по всему внутреннему пространству имелась темно-желтая гравировка. В целом, Киран усмехнулся, ведь благодаря этому кольцу ему не нужно было тратить безумное количество очков атрибутов на жизненную силу и выносливость.

□Имя: Aatrox

16-й уровень (Опыт: 120/15,000)

Класс: Воин

Титул(ы): Нет

-----

[?Stats?]-

□□□ewe□□□v□□l.□□□.

Здоровье: 300/300 (0,2 HP реген/сек)

Мана: 130/130 (0,15 МР реген/сек)

Выносливость: 37/119 (0,1 реген выносливости/сек)

Сила атаки: 142

Защита: 85

-----

[?Атрибуты?

?Сила: 55 (43 + 12 + 0)

?Интеллект: 20 (20 + 0 + 0)

?Ловкость: 40 (37 + 3 + 0)

?Выносливость: 23 (13 + 10 + 0)

?Контроль: 30 (30 + 0 + 0)

?Жизнеспособность: 28 (18 + 10 + 0)

?Восприятие: 50 (50 + 0 + 0)

[Unassigned Stat Point: 10]

[Очки навыков: 8] □

В идеале, партия хотела бы восстановить всю свою выносливость. Однако ровно через 10 минут после убийства Шибакса множество высоченных деревьев упало, и по всему лесу прокатилась сильная дрожь.

Одновременно с этим тяжелые шаги быстро приближались к группе. Вскоре перед ними появился медведь ростом более 4 метров со злобным видом.

Наконец-то они добрались до последнего босса подземелья!

<http://tl.rulate.ru/book/77448/2988062>