

Уворачиваясь от когтей кричащей ведьмы, я проклинаю глупость своего прошлого. Я вонзаю свой нож, лезвие которого покрыто чернильной тьмой, в глаз кричащей нежити и вздыхаю с облегчением, благодарная, что она попала в критическое место.

Мое облегчение длится недолго, так как я вынужден прыгать вверх, а чувство обреченности сползает по моей спине. Я прыгаю к потолку и цепляюсь за него с помощью [Подъема паука]. Подо мной банши выпускает мощную волну звуковой энергии, стирающую с лица земли то место, где я только что стоял.

Уже есть два скелета, один с посохом, а другой с луком, которые смотрят на меня. Я взрываю банши [Лучом Бездны], даже когда падаю с потолка, чтобы уклониться от приближающегося заклинания и стрелы. Луч разрывающей энергии реальности расплавляет банши всего за пару секунд, но забирает с собой половину моей шкалы МР. Но я не беспокоюсь, потому что у [Void Edge] на моем ноже еще есть пара минут, и этого должно быть более чем достаточно, чтобы закончить зачистку комнаты.

Когда я приземляюсь, и банши растворяется в клочках ничего, я ненадолго использую [Чувство пустоты], чтобы получить изображение комнаты, не оглядываясь по сторонам. В комнате два скелета, которые стреляли в меня в потолок, еще два скелета с обнаженными мечами и поднятыми щитами приближаются ко мне с противоположных сторон, а в углу комнаты стоит упырь, ожидающий возможности наброситься на меня.

Гуль меня не беспокоил, так как с ним тоже можно было справиться критическим ударом, в отличие от скелетов и банши, у которых не было критических слабых мест. Я выключаю [Чувство пустоты], моя МР становится неудобно низкой, примерно на отметке 1/3.

Определившись с планом действий, я достаю еще один клинок, свой костяной кинжал, который я подобрал в обычной версии этого подземелья, и также использую на нем [Край Бездны]. Я бросаюсь на одного из воинов-скелетов, ставя другого между собой и магом-скелетом, а себя приближая к гулю. Мои ножи, лезвия которых используют силу самой Бездны, с небольшим усилием прорезают поднятый щит, и шквалом порезов воин-скелет рассыпается на куски, больше не оживляясь.

Я поворачиваюсь спиной к гулю, используя [Обнаружение], чтобы следить за его атакой. К сожалению, это не так легко клюет, но я этого и не ожидал. Полдюжины комнат назад они перестали быть такой легкой приманкой.

Я бросаюсь на другого скелета-воина, уклоняясь от стрелы скелета-лучника, и применяю к нему то же самое. Когда воин умирает, даже не пытаясь дать отпор, скелет-маг стреляет в меня лучом тошнотворной зеленой энергии и [Обнаружение] предупреждает меня о том, что упырь выбрал этот момент, чтобы броситься на меня.

Я ухмыляюсь прекрасной возможности опробовать свое новое умение. Активировав [Чувство Бездны], чтобы получить необходимую мне точность, я убираю костяной кинжал и активирую свой новый навык [Похищение Бездны], покрывая мою теперь уже пустую левую руку

непостижимой тьмой. Я держу эту руку на пути луча некротической энергии, даже когда моя правая рука перехватывает прыгающего гуля с ножом в глазу.

Упырь немного дергается, когда умирает, но мое внимание больше сосредоточено на атаке магов-скелетов. Я бросаю [Чувство пустоты] и смотрю на свою статистику. Я получаю урон, когда луч попадает в мою руку, но не так сильно, как следовало бы. И более того, мой МР на самом деле растет.

[Похищение Бездны] — Уровень 15 (53%)

Прикоснитесь к всепоглощающим свойствам Бездны. Окуните одну или обе руки в голодную Пустоту. В настоящее время может истощать: Магию, Выносливость

Я ухмыляюсь. Я нашел мой новый любимый навык. Когда луч останавливается, и маг-скелет в шоке отступает на шаг, я использую этот новый МР, чтобы взорвать лучника, направляющего на меня выстрел с [Лучом Бездны], превращая его в грудку костей, когда я приближаюсь к магу. Он пытается убежать, но я хватаю его покрытой пустотой рукой и смотрю, как высасываю из него МР.

«Правильно, сукин сын», — говорю я ему. «У меня есть новый трюк, и я иду за тобой».

У скелета нет выражения лица, которое я могу прочесть, но по мере того, как его движения становятся все более безумными, я могу сказать, что управляющий им некромант напуган.

Я довольно быстро понял, что нежить в этом подземелье не похожа на безмозглых оживших трупов в обычном подземелье. Они были слишком скоординированы. После того, как я относительно легко зачистил первую комнату, я заметил, что нежить в соседней комнате на самом деле стоит на страже. И по мере моего продвижения они, казалось, учились, не попадаясь на те же уловки, что и те, что были в предыдущей комнате. В сочетании с их безупречной координацией, которая слишком быстро адаптировалась для общения с другим, я понял, что на самом деле это могло означать только одно. Их контролировал непосредственно некромант.

Пожирая остатки маны скелета-мага, превращая его из ожившей нежити в грудку костей, я расслабляюсь. Мой МР был примерно на двух третях и быстро заполнялся, поскольку моя естественная регенерация МР работала.