Я очень рад, что не прошел это подземелье только с моим классом Разбойник, это был бы кошмар. Из-за их повышенной координации и отсутствия точек критического удара уничтожать их одного за другим критическими скрытными атаками было нецелесообразно. Я, возможно, мог бы получить что-то подобное, убивая более опасных врагов, прежде чем дело перейдет в драку, но даже это не было гарантировано. К ведьмам просто так нельзя было подкрасться, по крайней мере, мне. Они были такими же, как в Left 4 Dead, а это означало, что они просто сидели неподвижно и плакали, пока их не спровоцировали. Но, видимо, их аггро не в том, что они вас замечают, потому что, судя по моему отсутствию скрытых атак против них, они всегда замечают вас, даже когда я пытался атаковать с расстояния. Думаю, у них сумасшедшее здравое мышление. Или, может быть, они просто всегда ожидают, что на них нападут? Я'

В любом случае, без дополнительного урона к моим атакам от [Край Бездны] и очень мощной, но очень дорогой дальней атаки [Луча Бездны] это подземелье превратилось бы в опасное утомление. Как бы то ни было, это все еще несколько опасно, и мой прогресс идет медленно, но это не так уж плохо. К счастью, если нет другого этажа, кажется, что подземелье довольно маленькое по сравнению с тем, что я нанес на карту до сих пор. Кажется, что качество важнее количества, редкое решение, когда дело доходит до армий нежити.

Что-то, что сделало мои классовые способности Мага Бездны более привлекательными, было новым аспектом моего перка [Прикосновение Бездны], которое я обнаружил.

Черта обновлена!

[Прикосновение Пустоты]

Ваша душа была отмечена временем, проведенным между мирами

Маски маны и использованием магии. Увеличивает эффекты магии Бездны на 100%.

Что поставило все мои навыки пустоты на довольно хороший уровень силы.

[Луч Пустоты] — Уровень 26 (91%)

Выпускает непрерывный луч Пустоты, наносящий 3055 единиц урона в секунду. Стоимость 1000 мп/с

[Чувство Пустоты] — Уровень 18 (66%)

Пустота — полная противоположность всему. Почувствуйте пустоту вокруг себя и почувствуйте, где ее нет. Дает полное представление о вашем окружении в радиусе 22,5 метра. Стоимость 180 мп/с

[Край Бездны] — Уровень 35 (70%)

Покройте край оружия или снаряда энергией Бездны. Добавляет 1586 единиц урона оружию. Применение стоит 1000 MP и длится 356 секунд или до тех пор, пока не будет вложено в

ножны.

Я разблокировал еще один навык Мага Бездны перед [Похищением Бездны], но еще не пробовал его. Это было то, что я предпочел бы практиковать в гораздо более безопасной обстановке и желательно с кем-то, кому я доверяю, присматривая за мной.

[Кровь Пустоты] — Уровень 1 (0%)

Позвольте Пустоте течь по вашим венам, жертвуя здоровьем ради увеличения производительности. Стоит 1000 HP/s, увеличивает все характеристики на 12. Максимальное количество HP/MP/SP не изменяется.

Навык, который мог бы убить меня всего за четыре секунды при таком ничтожном увеличении силы, не был чем-то, что мне очень хотелось попробовать. Но я подозреваю, что стоимость здоровья будет уменьшаться довольно быстро по мере повышения уровня, и прирост характеристик будет увеличиваться так же быстро. Но эти первые несколько уровней прокачки обязательно будут рискованными.

Я также получил еще два привилегии.

Перк, награждаемый за достижение 250 WIS

[Чувство опасности] — у вас появляется плохое предчувствие всякий раз, когда что-то плохое должно произойти.

Бонус за достижение 250 LUK

[Устройство для скребания билетов] — раз в неделю для вас будет происходить случайное чрезвычайно удачное событие.

Чувство опасности было хорошим, но до сих пор не очень полезным, так как все это подземелье было опасной зоной. Но это немного помогло бы во время внезапных атак или других моментов, когда моя бдительность ослабевает. Что касается перка LUK, я был просто взволнован, увидев, что произойдет.

Я достаю свой HuniePhone и смотрю на время. Пять утра, всего за пару часов до начала подготовки к школе.

Да, думаю, на сегодня хватит. Мне нужно перебрать свою добычу и, честно говоря, принять ванну и просто немного расслабиться и смыть запах этого подземелья со своего тела — звучит неплохо. Я возвращаюсь в безопасную комнату, которая находится всего в паре комнат, и использую [Проход в подземелье], чтобы вернуться домой.

Когда я снимаю свое боевое снаряжение и направляюсь в ванную, я оцениваю полученную добычу. Не считая материалов для крафта, какими бы интересными они ни были, например,

настоящий корень Нирна, у меня осталась приличная кучка вкусностей.

Карта сокровищ Карта

с изображением локации в разблокированном мире, дополненная крестиком и загадкой о местонахождении тайника с добычей и о том, как получить доступ к нему.

Это то, что меня очень интересует, поскольку тайник с добычей в этом мире обязательно будет хорошим. Но опять же, это может разозлить кого-то очень сильного, когда он обнаружит свои пропавшие вещи. Я рассмотрю его позже.

Камень Возвращения

Как бы вы ни старались избавиться от него, этот камень всегда будет возвращаться к вам.

...это оно? Просто камень, от которого я не могу избавиться? Я вытаскиваю его. Это обычный камень, даже не имеющий особенно интересной формы, и он едва больше мрамора. Я пожимаю плечами и прячу его в свой инвентарь, выбрасывая его из головы.

http://tl.rulate.ru/book/1182/31391