Ушел в сторону я как раз вовремя, так как в то место, где я прятался, попала цепь, которую нес зомби, и, черт возьми, она разбила деревянную тележку, за которой я находился, одним ударом. Тележка, возможно, была старой и прогнившей, но это не тот удар, который мне хотелось бы испытать на своём теле. Быстро применив Связывание тенью на зомби, я вижу, как он пытается вырваться на свободу, для этого его Сила должна быть около 80. Да, определенно не хочется принимать его удары, если можно этого избежать.

Я запускаю в него все заклинания, которые у меня появились к этому времени, и после залпа из пяти Шаров Тени и двух Шипов Тени, возобновляю Связь с Тенью как раз вовремя, когда она начинает распадаться.

Требуется еще два Теневых Шипа, чтобы покончить с ним. А ведь дальше враги будут становиться все сильнее. Эта тактика перестанет работать достаточно скоро, когда у врагов будет больше сил, чем у моего нынешнего противника.

Даже этот Зомби-Бандит смог бы разорвать мою Тень довольно быстро, если бы не перк Гения, дающий мне двойной прирост статистики.

Игра будет становиться все сложнее, я должен изменить свой план охоты.

Зомби дает мне приличную добычу – кристалл статистики Удачи, комплект сапог для снаряжения и, что это еще.

Билет Гача

Позволяет Геймеру вытянуть предмет из Гача. Это может быть что угодно - от медной монеты до легендарного оружия или навыка.

У меня смешанные чувства по поводу этого. Я потратил достаточно денег на онлайн-игры гача, поэтому отношусь к ним настороженно, но мне нужно получить всю возможную силу... не говоря уже о том, что сейчас я не трачу на это никаких денег.

Попробуем.

Кольцо Верховного мага

Увеличивает регенерацию МР на 25%, повышает Интеллект на 50 и дает пользователю возможность удалять любые заклинания, проклятия или зачарования с чего угодно и накладывать их еще три раза в день.

Вау, у этого колечка огромный потенциал, если его правильно использовать. Давайте посмотрим на сапоги и узнаем, что они дают.

Сапоги стремительности

Увеличивают Ловкость на 20 и дают пользователю навык [Ноги перышко].

[Ноги перышко] (Актив)

Увеличивает Ловкость на 50% в течение 20 секунд. Время перезапуска 10 минут.

Я снаряжаюсь в оба предмета и использую кристалл Удачи.

Зомби-бандит действительно дал мне приличный опыт, позволив получить более одного уровня. Предполагаю, что его ранг Ветерана имеет к этому какое-то отношение.

«Да, мастер. Существа высокого ранга обладают большей силой, чем показывает их статистика.

Это заключается в следующем.

Обычный – Без Бонуса

Ветеран – 2-кратный бонус к статистике

Элита - 4-кратный бонус к статистике

Чемпион – 6-кратный бонус к статистике

Абсолютный чемпион – 8-кратный бонус к статистике

Божественный Чемпион – 10-кратный бонус к статистике.

Более того, разные расы имеют разные множители характеристик. Например, для Человека (Магически одаренного) 10 Интеллекта могут дать только 250 МП, но для кого-то вроде Дракона это будет 1000, и даже больше для драконов более высокого уровня.»

Хм, понятно.

Гарри Джеймс

Уровень -12

Класс – Умбрамант – 12/100 уровень [53%]

Раса – Человек (Волшебник)

Ранг - Смертный

Мировоззрение - Истинно Нейтральное

HP - 200 [40 в минуту]

MP – 4500 [812,5 в минуту]

SP - 200 [40 в минуту]

Сила – 10

Выносливость – 20

Ловкость – 35

Интеллект – 180

Мудрость – 130

Харизма – 10

Удача – 15

Приобретен Навык

[Глаза тьмы] (Актив)

Может использовать любые тени в пределах определенного диапазона заклинателя и задействовать их для слежки.

Диапазон Интеллект х 1 м.

Стоимость 100 МП.

Приобретен Навык

[Теневые кинжалы] (Актив)

Призывает 5 кинжалов, сделанных из теней и тьмы, чтобы обрушить их на цель.

Наносит [(Интеллект x 1.5) + Урон от оружия] магический урон цели.

Стоимость 125 МП

Приобретен Навык

[Теневая бомба] (Актив)

Создает взрыв тени и тьмы, который поглощает цели в пределах её досягаемости.

Наносит [(Интеллект x 5) + Урон от оружия] магический урон цели.

Радиус действия 5 м от эпицентра.

Осматривая городскую площадь, я больше никого не нахожу в этом районе, похоже, мини-босс появляется после зачистки территории.

Двигаясь дальше к окраине города по железнодорожным путям в сторону шахты, замечаю что-то движущееся в её тени. Задействовав Глаза Тьмы и Наблюдение, обнаруживает, что это тень.

Тень

Уровень-14

HP-500

Пробуя Теневую Походку, я перемещаюсь к ней. Она не может почувствовать меня под мантией-невидимкой, и я намерен в полной мере воспользоваться этим фактом. Жду пока несколько из них соберутся в одном месте и убедившись, что они все в пределах досягаемости атаки, бросая Теневую бомбу.

Все Тени испаряются в прекрасном взрыве темноты. Я почти уверен, что Дамблз сейчас сказал бы что-то вроде: "Гарри, мой мальчик, я боюсь, что ты темнеешь".

Овцы, без сомнения, поверят всему, что выйдет из любой дыры этого идиота. Выкинув ненужные мысли из головы, я иду дальше в шахту. Стоит быть внимательнее, и не использовать слишком часто Теневые бомбы. Свод шахты может быть слаб, и я не думаю, что переживу, если он обрушится на меня.

Идя в спокойном темпе, я вскоре выхожу в небольшую пещеру. Потолок здесь намного выше, а стены намного дальше. Внутри меня встречает скелет, сидящий на каменном троне.

Ковириан, Лич

Уровень – 25

Ранг – Элита

HP – 3000

МП – 5000

Это первый монстр элитного уровня, с которым я столкнулся, и он может использовать магию. По крайне мере индикатор МП говорит именно об этом. Я должен все спланировать так, чтобы меня не задели его атаки. Мой HP все еще низок, и я не могу позволить себе попасть ни под одно из его заклинаний. Не хочу даже представлять, какой это нанесет ущерб.

Прячась под мантией-невидимкой, я подкрадываюсь к нему поближе, но стоило мне подойти на определенное расстояние, как он повернулся в мою сторону. Это может быть магический навык восприятия или умение чувствовать жизнь. Быстро накладываю на него Связывание тенью. Это враг магического типа, надеюсь, его Сила будет слабее, чем мой Интеллект. Сразу после произнесения заклинания, я делаю шаг вперед и рублю его кинжалом Марии.

Из-за высокой магической стойкости Лича против заклинаний темного типа, продолжительность Связывание тенью уменьшается на 50%.

ЧЕРТ … используя Теневую Походку почти инстинктивно, я убираюсь с пути черного луча магии, устремившегося ко мне. Он ударяется о стену позади меня и оставляет после себя кратер размером с взрослого человека. Это еще одна проблема, я не могу позволить, причинить ему слишком большой сопутствующий ущерб пещере, иначе потолок просто рухнет, и моя игра закончится.

Он призывает группу из 5 скелетов на помощь, пока я был отвлечен повреждением стены. Это дерьмо выходит из-под контроля.

Призванный Скелет

Уровень – 10

HP – 450

Снова используя Связывание тенью, а затем Теневую бомбу в толпу скелетов, прежде чем они разойдутся в стороны.

Скелеты взрываются, и краем взрыва задевает Лича, нанося серьезный урон. Его сопротивление магии действительно хорошее, и это заставляет меня атаковать физически. Обновляя Связывание тенью на нем, я приближаюсь к нему с помощью Теневой походки, и наношу удар кинжалом. На этот раз активируется паралич. Воспользовавшись этим как шансом, рублю его еще дважды и возобновляю Связывание тенью на нем. После заключительного раунда Лич, наконец, умирает … или умирает снова? Не знаю, и это немного сбивает с толку.

http://erolate.com/book/2677/64172