

Какова тогда пиковая сила этого мира? Разве великий светлый ублюдок не самый сильный человек? Есть ли в мире более сильные люди, существа?

Чувствую, что успокаиваюсь, когда Разум Геймера смывает всю тревогу из моей головы и дает мне возможность снова контролировать свои мысли и чувства.

Что ж, Смерть существует, так что думаю, мне просто нужно стать сильнее, и однажды, возможно, я смогу встретиться ... с ней. Если она цыпочка, что ж, так лучше для меня. Может быть, я даже смогу убедить ее заключить со мной сделку. Эй, если Певереллы могли, то почему я не могу?

Задание получено

[Танец со Смертью]

Вы хотите встретиться со Смертью? Конечно, почему бы и нет. Но существа, обладающие ее силой, просто так ни с кем не встречаются. Вы должны пробиться к ней и убедить заключить с вами сделку. В наши дни люди забыли о мужестве, необходимом для того, чтобы встретиться лицом к лицу с существом, подобным Смерти. Сможете ли вы доказать, что отличаетесь от них? Покажите миру свое мужество.

Цель - Отправиться в Гринготтс и потребовать то, что по праву принадлежит вам.

Награды - Новое имя и свобода от статуса безымянного, усиление Привязанности Смерти, ?.

Неудача - Застрясть как никто без имени и потерять шанс поговорить со Смертью, Уменьшение Привязанности Смерти.

Принять : Да/Нет.

«Ты серьезно?»

«Высшие существа, такие как Смерть, могут слышать людей, когда они думают о них. Мастер должен быть осторожен при использовании их имен, так как это влияет на привязанность и репутацию, приобретаемую с ними.»

Что ж.... дерьмо только что стало настоящим, но я все еще принимаю задание.

Давай посмотрим, что можно сделать, чтобы убраться отсюда к чертовой матери. Почти уверен, что в этом месте есть отслеживающие чары, так что, если я попытаюсь уйти без разрешения, меня найдут, бросят обратно сюда и запретят. Я не могу аппарировать, поэтому выйти из зоны действия щитов непросто. Стоит мне пересечь определенную черту, какая-

нибудь сигналка предупредит Ордер жареной индейки о моем побеге. Думаю, прежде чем куда-то идти, стоит немного прокачаться. В конце концов, личная сила обязательно поможет мне в моем побеге.

Время опробовать свое первое подземелье. Держа палочку в правой руке и надевая мантию-невидимку, я использую Создание подземелья [Нежить].

Передо мной появляется портал. Прыгнув внутрь, я перемещаюсь в умирающий город, как в тех ковбойских фильмах, где бродят зомби. Использование Наблюдения за ними показывает статистику нежити.

Зомби

Уровень - 5

НР - 250

Сохраняя подходящую дистанцию, кастую теневой шар на зомби, нанося приличный урон и сбивая более половины его НР. Он поворачивается в мою сторону и сокращает расстояние с очень медленной скоростью. Очевидно, то, что ты мертв, влияет на время реакции.

Быстрый второй теневой шар следует за первым и окончательно упокаивает нежить. Это привлекает внимание его «товарищей», но с такой скоростью мне придется ждать минуту после убийства каждого зомби. Трудности игроков низкого уровня-это то, что могут понять только геймеры.

Вероятно, в этом районе больше зомби, и привлечь их, вроде бы звучит разумно. В настоящее время я невидим, и хотел бы сохранить это на протяжении всего боя. Подобрал кусок сломанного забора, подхожу к жестяной вывеске возле бара... или к тому, что от нее осталось, и ударяю по ней изо всех сил.

Я продолжаю шуметь, пока не вижу более одиннадцати ходячих трупов собравшихся вокруг меня. Позволяю им всем приблизиться, и когда они находятся на расстоянии касания друг от друга, использую теневой шип. Это атака пронзающего типа, и для нынешнего меня, у которого нет никаких навыков ближнего боя, это лучшее, что я могу сделать. Надеюсь, он пронзит двух или более зомби и поможет мне сохранить как можно больше маны.

Бросаю несколько камней на жестяную вывеску, я привлекаю их внимание именно к ней, одновременно пронзая теневыми шипами.

После повторения этого процесса до тех пор, пока жестяная доска не рассыпается под ударами камней и зомби, что составляет добрых два часа, нежити в окрестностях почти не остается.

А я получаю приличное количество добычи и повышение уровня.

Во-первых короткий кинжал, который выглядит так, как будто создан для ассасина и имеет классный эффект.

Кинжал Марии

+50 урона в ближнем бою и шанс вызвать паралич на пять секунд.

Это дает мне приличное оружие ближнего боя...что ж, все же лучше, чем быть с пустыми руками, так как я не уверен, что смогу использовать палочку для атак вблизи. По крайней мере, не буду беззащитен, когда у меня не останется маны, чтобы атаковать магией.

Во-вторых я получаю 2 кристалла статистики Выносливости и 1 кристалл статистики Ловкости. Выносливость никогда не повредит. Я всегда буду рад дополнительным HP и SP.

Кристалла статистики Выносливости

Используйте, чтобы получить +5 к Выносливости

Кристалл статистики Ловкости

Используйте, чтобы получить +5 Ловкости

Применив их на себе, чувствую, как мое тело немного усиливается. Хотя и не намного, но это в два раза больше моей первоначальной Выносливости.

Гарри Джеймс.

Уровень -7

Класс - Умбрамант - 7/100 уровень [16%]

Раса - Человек (Волшебник)

Ранг - Смертный

Мировоззрение - Нейтральное

HP - 200 [40 в минуту]

MP - 2000 [400 в минуту]

SP - 200 [40 в минуту]

Сила - 10

Выносливость - 20

Ловкость - 15

Интеллект - 80

Мудрость - 80

Харизма - 10

Удача - 10

При достижении 5-го уровня я также получил некоторые новые навыки от умбраманта.

Приобретен Навык

[Связывание тенью] (Актив)

Парализует цель. Объект может освободиться, если его Сила больше, чем Интеллект заклинателя.

Затраты - 50 очков маны / мин.

Приобретен Навык

[Прогулка по тени] (Актив)

Телепортируйтесь на небольшие расстояния между тенями.

Диапазон Интеллект x 1 метр.

Затраты - 50 очков маны.

Я провел здесь приличное количество времени. Если правильно помню, при входе в подземелье было около полуночи, так что у меня есть еще около трех часов, прежде чем кто-нибудь меня побеспокоит. Если продолжать оттачивать навыки, то надеюсь, что дальность Теневой прогулки окажется достаточной, чтобы совершать телепортацию на короткие расстояния и выбраться из этого гребаного зоопарка.

Планируя продолжить охоту, я замечаю определенные изменения в окружающей обстановке. Здесь очень тихо ... слишком тихо.

Звук того, как что-то волочат по земле, заставляет меня повернуться в определенном направлении. Выглядывая из-под своего укрытия, я замечаю зомби крупнее среднего, волочащего что-то похожее на металлическую цепь, проржавевшую по краям ... черт возьми, это зомби-байкер без байка.

Наблюдение показывает, что я почти угадал.

Бандит-Зомби

Уровень -15

Ранг - Ветеран

НР - 3000

Ранг Ветерана должен что-то значить, если судить по его уровню и соотношению НР. Окей... значит подлое нападение.

Следуя своему беспроблемному методу охоты, я использую Теневой шар на зомби, но он удивляет меня тем, что его не останавливает удар, и вместо этого он начинает бежать в моем направлении. Стоит признать, его скорость довольно высока для нежити. На самом деле быстрее, чем моя текущая скорость, хотя и не намного. Кристалл статистики ловкости получен в удачное время.

<http://tl.rulate.ru/book/2677/63952>