

Не смотря на то, что мы телепортировались на границу Пустынников, нам пришлось порядочно пройти. В конечном итоге, Том вышел из игры, сказав, что вернется через три часа. Из группы он не вышел, поэтому после входа будет знать в каком направлении меня искать.

Я же продолжил свое пешее путешествие. На моей карте были отмечены четыре огромных круга, обозначающих места обитания нужных мобов. Я шел к ближайшему кругу, помеченному серым цветом.

Идти по старой каменной дороге, сделанной в стародавние времена, а затем, почти заметной по песку, было романтично. На ум лезли мысли о великой империи построившей это. О множестве людей, которые принимали участие в строительстве. Но, в конечном итоге, все сводилось к одной мысли - Разработчики хорошо сделали свою работу.

Как и во всем БМ, дорога являлась безопасной от слабых мобов зоной. А эта дорога тянулась вдоль границы Песчанников, доходя до Гор Бездны, а оттуда куда-то вглубь. Но если на территории Песчанников мобы боялись подойти к дороге, то вот чем дальше я шел, тем больше становилось мобов, гуляющих неподалеку от дороги.

Отторженец Гор Бездны.

Уровень 66.

Умение - Аура Уныния.

Сам того не замечая, я дошел до нужного места. Это было подножье Гор Бездны, где по полупесчаной территории бродили странные существа, напоминающие людей. Единственное, что нас с ними различало, это лица. Вместо лица у Отторженцев был темный провал, в котором клубилась тьма.

«А вот и первое испытание.» - сжав посох, я посмотрел на моба в пятидесяти метрах от себя. - «Что-то я мандражирую...» - Вытянув посох в сторону моба, я скастовал ДУ и ТДУ один за другим.

-65234

-47420

- Эм... - я ошарашено смотрел на сундук, оставшийся от моба. - Крит от ДУ и обычный удар от ТДУ и моба нет?

Получено:

1\4 сердца Отторженного.

418 кредитов.

Тем временем, моя побирушка забрала дроп, пока я стоял в шоке.

- А...аха...хаха...ахахаха! - захлебываясь смехом, я схватил посох поудобнее, и отправился на геноцид мобов.

Криты вылетали почти каждый третий удар. Если крит выпадал на ТДУ, то моб умирал с одного удара. Если же на ДУ, то требовался контрольный от ТДУ. Именно в этой области, я осознал несколько вещей:

Первая - покупка побирушки, это самое выгодное мое приобретение! Отторженные не бродили кучками. Они были рассеяны по одному, и очень редко, когда их было двое рядом. Из-за этого приходилось постоянно менять курс движения, после убийства. Пока я шел в другую сторону, побирушка забирала дроп из сундука.

Второе - я силен! Горы были видны вдалеке, а я шел, как раз, ориентируясь на них. Уровень Отторженных рос, и чем ближе были горы, тем больший уровень становился. Час спустя, я все так же спокойно уничтожал за 2-3 удара мобов 75 уровня!

Третье - У меня афигенная магическая защита и у меня очень много хп! Подставившись под магический удар отторженного, я почти не почувствовал его удар! Отнятые 4 500 хп, меня даже не впечатлили! Срезанный на треть магический урон от мобов... При учете того, что у меня больше(!) 80к хп! БУАГАГАГА!

Обычные мобы мне не были ровней, проходя их как раскаленный нож сквозь масло, я добрался до территории элиток. Стоило сделать шаг, как пришло оповещение:

Вы вступили на территорию «Подножье Гор Бездны».

Скорость передвижения уменьшена.

Восстановление маны и жизни вне боя уменьшено в три раза.

Прочитав оповещение, я увидел первого элитного отторженца:

Старый Отторженец Гор Бездны. (Элита)

Уровень 78.

Умение - Аура Замедления Передвижения.

Эти элитки носили странные балахоны, от которых распространялась серая дымка, замедляющая все в радиусе 30 метров. Благодаря этой дымке от мобов, большая часть подножья была скрыта в дымке. Было сложно увидеть, что находится дальше 50 метров. Элитки показали себя во всей красе... Но, были все так же слабы! Успевая наносить мне 2-3 удара, от которых я терял около 20к хп, они умирали.

Благодаря наставлению и помощи дяди Грега, с выставленной на 100% чувствительностью, я смог обойти механику боли. А точнее, мы смогли немного изменить ее.

При получении единовременного урона от 1 до 10% моего хп, я чувствовал лишь легкие тычки. Это было больше похоже на дружеский удар в плечо.

При получении единовременного урона от 10 до 30% моего хп, были похожи на пощечины или болезненный щипок.

50-70% были болезненными ударами. Такие удары, ты получаешь неожиданно в драке. При попадании вся палитра боли растекается по всему телу волнами.

70-99% были равноценны сломанной кости. И чем больше был процент от 70, тем сильнее чувствовалась боль.

Благодаря этому, удары до 25 000 хп, я не особо сильно ощущал. Они лишь раззадоривали меня! Режим хардкора и адреналина, был выбран не мной, но я вкусил его, в полной мере

именно в этот момент. Бонусы от выставления максимальной чувствительности были. 10% к получаемому опыту и кредитам с убитых вами монстров. Бонус в 1% начинался с 91% порога чувствительности, а каждый последующий процент прибавлял и процент бонуса. Но, весь кайф игры можно было ощутить, только на 100%.

Порывы ветра. Далекие завывания мобов. Непонятный скрежет. Мерзкий или Потрясающий запах. Скрежет когтей. Шелест листьев. Все это можно было ощутить только на 100%.

«Находясь в группе мне было не так весело, как сейчас!» - с широкой улыбкой думал я, уничтожая очередного отторженного.

Решив поизощриться, я закинул в туман отравление. Спасибо практике у Камира, я теперь мог это делать по площади, а не наводясь на цель. Выскочившие из тумана пятеро отторженных, теряющих хп на ходу, меня раззадорили. Отбегая от них, а так же пользуясь преимуществом в дальности использования навыков, я стал убивать их по одному. Сработавшее умение «Бум», взорвало второго элитного отторженного, сняв с меня немного нагрузку. Пока mobs добирались до нужной дистанции, я смог убить троих. Приняв на грудь удары двоих, я кинул на них замедление, и побежал дальше.

Пробегая по территории тумана, я наталкивался на следующих отторженных, которые присоединялись к своеобразному паровозу. Один за другим, mobs умирали, а я закладывал вираж так, что бы побирушка могла собрать упавшие сундуки, но в тоже время цеплял новых элиток.

«А фармить это весело!» - думал я, смотря на выпадающие вещи и капающие кредиты. - «Квест потихоньку выполняется, я получаю кредиты и заряды для навыка! Как же весело играть!» - уничтожив последнюю элитку из паровоза, я присел отдохнуть.

Закинув все зеленые и синие вещи в заряды профессии, я восстановил ману и здоровье. Количество сердец было недостаточным для завершения квеста. Обычные отторженные давали мне 1\4 сердца. Элитки 1\2. Поэтому, мне придется уничтожить куда больше тысячи этих мобов, прежде чем завершить сбор сердец.

Но, не смотря на все это, с моего лица не сходила улыбка. Я чувствовал себя так впервые, после моего первого сражения с зомби в песочнице! Это неопишуемое чувство игры! Я играю в свое удовольствие!

Улыбаясь, я побежал на следующий круг, собирая за собой хвост из отторженных. Но, в этот забег, мне бы хотелось найти мини-босса. Ведь он обязательно должен быть среди элиток!