

Не смотря на то, что мы телепортировались на границу Пустынников, нам пришлось порядочно пройтись. 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 заметенной песком, 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 mobs 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 побирושка 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 mobs 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 поизощряться, 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 $1\frac{1}{4}$ сердца. Элитки $1\frac{1}{2}$. 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 неопишное 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!