

Глава 113: Легендарный бафф - Разбитая надежда

"Динь! "

"Поселение в подземелье в прогрессе....."

"Последний босс подземелья был убит, и условие освобождения было достигнуто!"

"Время завершения: 35 минут и 09 секунд. Вклад в подземелье: 74220. Рейтинг: первый."

"Окончательная оценка: Идеально!"

"Поздравляем с получением [Идеальный сундук с сокровищами многомерного подземелья – Ограничено первой зачисткой] x1".

Поселение было завершено, и Су Мин и Линь Инсюэ вернулись в пещеру Кошмара.

В следующий момент раздался непрерывный звук системного уведомления.

"Динь! Всемирное объявление:"

"Поздравляем игрока [Канг Хай] за то, что он во главе команды [Команда Канг Хай] успешно очистил подземелье сложности "Кошмар" [Город кошмаров]. Поздравляем их с получением награды за первое достижение зачистки многомерного подземелья: 200 000 очков опыта, 2000 очков репутации, 5000 золотых монет, +1 легендарное очко, +10 свободных очков атрибутов."

"....."

Первого прохождения многомерного подземелья было достаточно, чтобы Су Мин получил легендарное очко.

Теперь у него было 4 легендарных очка, и он был готов к легендарному испытанию Золотого уровня!

"[Канг Хай], я вернусь и сначала сдам квест на смену класса".

Линь Инсюэ сказала.

Она не могла дождаться, когда сменит класс на Алмазный класс [Убийца Лунной Тени].

"Подожди." Су Мин окликнул ее и спросил, "Ты ведь не ведешь сейчас прямую трансляцию?".

"Нет." ответила она.

Услышав это, Су Мин спросил:

"Можешь ли ты сказать мне, где ты взяла [Святой камень], который ты дала мне раньше?"

"Я взяла их из заброшенных церквей рядом с темным полем боя. Однако в то время я исследовала только две заброшенные церкви, поэтому я не знаю о других".

Линь Инсюэ не стала ничего скрывать и прямо рассказала ему все, что знала.

"Спасибо"

Су Мин торжественно поблагодарил ее.

Важность мифического класса для него была самоочевидна.

После этого Линь Инсюэ покинула Пещеру Кошмаров.

"Сначала я должен рассортировать урожай, а затем приступить к легендарному испытанию!"

Су Мин сказал себе и начал организовывать свой урожай.

Сначала он осмотрел предметы, брошенные клоном Повелителя Кошмара.

[Фрагмент ядра кошмара] X50, [Кольцо снов - золото], [Кинжал пожирателя снов - золото],
[Реликтовый камень] x3... ...

Теперь у Су Мина было в общей сложности 320 фрагментов Ядра Кошмара.

Однако на данный момент они его не волновали. Вместо этого он достал сундук с сокровищами из прохода в подземелье.

[Идеальный сундук с сокровищами многомерного подземелья – Ограничено первой зачисткой]

Качество: Специальный

Описание: После открытия получите одно случайное снаряжение 40-го уровня алмазного класса или случайный предмет эпического класса.

Требования для получения: Добейтесь идеального прохождения подземелья сложности "Кошмар" [Город кошмаров].

Су Мин намеревался открыть сундук с сокровищами, и больше всего ему нужен был свиток исцеления.

Тик..... Тик.....

Часы Судьбы начали работать.

[39], [48], [118], [152], [352].....

Появились бесчисленные обратные отсчеты.

Су Мин дождался, когда первый отсчет времени станет нулевым, и сразу же открыл сундук с сокровищами.

"Динь! "

"Поздравляем с получением: [Свиток Райского Рассвета - Эпический]!"

Он получил свиток навыка исцеления Эпического класса!

Самое главное, он мог объединить его с [Костным мозгом жизни Бога] и снова получить Легендарный бафф.

Су Мин уже видел силу Реинкарнации Жизни и Смерти.

Поэтому он с еще большим нетерпением ждал возможности получить еще одного баффа Легендарного уровня.

Поэтому он достал [Костный мозг жизни Бога] и использовал его.

"Динь! "

"Вы использовали [Костный мозг жизни Бога], и эффект следующего выпущенного навыка, который не превышает Эпический класс, будет увеличен в шесть раз".

На теле Су Мина появилось сверкающее сияние.

Затем он разорвал свиток.

Небо в радиусе тысячи метров излучало золотое сияние и постепенно сгущалось в иллюзорное изображение Ангельского города. Из города вылетели нити золотого света и упали на Су Мина.

+35 миллионов!

+35 миллионов!

+35 миллионов!

.....

"Динь, поздравляю с получением 1 слоя баффа [Разбитая надежда]".

"....."

Через пять секунд Су Мин собрал 5 слоев баффа.

Он открыл панель баффов, и появился дополнительный значок баффа.

В центре этой иконы находился человек, его тело было крепко зафиксировано золотой цепью.

[Разбитая надежда]

Качество: Легендарный

Слои: 5/5

Эффект 1: После атаки противника запечатывает эффект баффа, эффект восстановления крови, эффект воскрешения, эффект защиты от смерти и эффект перемещения противника. Время запечатывания достигает 10 секунд, а атака обновляет время запечатывания.

Эффект 2: Когда юнит со злым умыслом пытается навредить пользователю, используя любой талант, умение, предмет или снаряжение, процент успеха равен 0%.

Бафф действует неограниченно долго и не может быть удален.

Этот бафф был очень сильным, и его действие было таким же, как и его название: он полностью разрушал надежду противника на спасение.

Самым важным было ключевое слово "эффект".

Например, будь то эффект вспышки от снаряжения, умений, талантов или реквизита, все они будут запечатаны.

Что касается второго эффекта, то он также значительно повышал живучесть Су Мина.

"С этим баффом мои способности стали более обширными".

Су Мин был очень доволен.

Затем он закрыл панель баффов.

"Далее, пришло время открыть Легендарный вызов" - подумал Су Мин.

У Су Мина было всего два требования к Легендарному вызову золотого уровня.

Во-первых, его уровень вызова должен быть класса Алмаз.

Во-вторых, эта единица должна обладать способностью ветра.

Как только он это подумал, [Часы Судьбы] начали работать.

[19]

Начался обратный отсчет.

19.....15....10....

3, 2, 0!

В тот момент, когда таймер обратного отсчета стал равен нулю, Су Мин быстро нажал кнопку [Легендарный вызов].

Легендарные очки -4!

[Текущее местоположение: Мир Хаоса - Легендарный Храм, 4 этаж]

"Динь, три устройства вызова выбираются случайным образом...".

В следующее мгновение расцвел золотой свет!

"Динь, жеребьевка прошла успешно. Пожалуйста, выберите соперника для вашего Легендарного вызова Золотого уровня".

Перед Су Мином проплыли три карты кристального цвета.

Пророк Шторма - Розель, LV38, Алмаз.

Охотник за ветром - Ной, LV38, Алмаз.

Мечник ветра - Брей, LV38, Алмаз.

Все три карты имели алмазный ранг!

Первый был магом, второй - лучником, а третий - воином.

Су Мин начал проверять их информацию.

Согласно старому правилу, он должен выбрать Розелла.

Однако одно из умений мечника Ветра Брэя привлекло его внимание.

"Я выбираю №3 Мечника Ветра Брэя!"

Су Мин принял решение со скоростью света.

Как только он сделал выбор, свет в храме вспыхнул, и на месте появился бледный мужчина средних лет в зеленых одеждах.

[Мечник Ветра Брэй - Алмаз].

Уровень: 38

Титул: Лорд

НР: 8,2 млн / 8,2 млн

Атака: 80000

Защита: 4100/2100

Навыки: Армия шторма LV6, Меч ветра LV6, Клинок шторма LV6, Вспышка ветра LV5, Сверхскоростная стойка LV5

Аура лорда: в радиусе действия +20% ко всем атрибутам дружественных юнитов ниже его титула.

Грех: 25820

Хотя он был Алмазным Владыкой 38 уровня, его атрибуты были не так высоки, как у [Клона Владыки Кошмара].

Самой главной причиной было то, что сложность кошмарного подземелья усилила босса.

Су Мин выбрал его из-за его навыка [Армия Шторма].

Он мог вызывать группу штормовых мечников для атаки и нанесения урона ветром. Их здоровье и сила атаки зависели от мастера.

Как магические существа, призванные этим умением, они могли пользоваться бонусом к эффектам от баффа, таких как [Разрушение мороза], [Запрет снаряжения] и [Свет Распада].

Он особенно подходил для Су Мина.

В этот момент Брэй сделал свой ход.

"Авантюрист последнего поколения, атакуй! Победи меня, и ты получишь доступ к моим способностям или талантам".

Брэй взял в руки тонкий меч и с улыбкой сказал.

"Хорошо".

Су Мин посмотрел на него.

Битва между ними вот-вот должна была начаться!

<http://tl.rulate.ru/book/63416/1866796>