

Все ликовали, когда босс умер!

Было ясно, что это не финальный босс. Им потребовалось почти десять часов, чтобы добраться до этой точки, но почти половина этого времени была потрачена на перемалывание обычных наг. Тем не менее, было приятно пройти первую фазу Подземелья. После всего этого времени постоянных сражений с нагами все сильно устали.

Когда Апофис создал новую лестницу и спустился за добычей Королевы Наг, вся команда получила один и тот же предмет:



|| РАСХОДНЫЙ ПРЕДМЕТ

||[Название] : Рулетка судьбы

||[Ранг] : Легендарный

||[Описание] : Рулетка судьбы поворачивается. Что было, что будет и что есть сейчас, может еще ||пасть под тенью.

||[Эффект (1)] : случайное получение одного легендарного пассивного навыка, выбранного из всех ||доступных в игре.



Это была невероятная добыча! Это было намного лучше, чем упавшее снаряжение, которое со временем могло устареть, когда будут найдены лучшие альтернативы. Но пассивные навыки останутся полезными навсегда, так что всегда хорошо иметь еще один!

Апофис не терял времени даром и тут же активировал свою [Рулетку Судьбы].

Перед ним появилось подменю, отображающее огромное колесо рулетки, разбитое на тысячи крошечных частей, каждая из которых содержит легендарный пассивный навык.

Рулетка начала крутиться и метаться от одного навыка к другому. Апофис задержал дыхание, пока рулетка постепенно замедлялась, и через тридцать секунд остановилась.



|| ПАССИВНЫЙ НАВЫК

||[Название] : Призрак

||[Ранг] : Легендарный

||[Описание] : На время избавляет вас от тела, оставляя только дух!

||[Эффект (1)] : Вы входите в призрачное состояние, во время которого вы можете проходить сквозь ||физические объекты и игнорировать большинство атак. Вы по-прежнему можете использовать ||большинство навыков во время этого эффекта.

┌──────────┐

Апофис чуть не упал в обморок от изумления от этого совершенно невероятного навыка! Он не имел максимальной продолжительности и даже не потреблял Энергии?! Если это была только добыча с первого босса, что же ждет их в конце Подземелья? Награды за сложность Железный Человек были невероятными!

Казалось, что другие члены группы также были довольны своими пассивными навыками. Хотя это был изнурительный опыт, это было доказательством того, что их тяжелая работа и сильный стресс окупились.

Тем не менее, впереди у них все еще была оставшаяся часть Подземелья, и с этого момента все, несомненно, станет еще сложнее. Учитывая, как долго они сражались в Подземелье, группа согласилась сделать перерыв и немного поспать.

На самом деле это была прекрасная возможность сделать перерыв. Достигнув ранее 20-го уровня, каждый член группы разблокировал следующую эволюцию своего персонажа. Это дало бы огромный прирост силы и облегчило бы оставшуюся часть подземелья, но на прохождение ушло бы много часов.

Все поднялись по деревянной лестнице и вернулись к стене на случай, если другие наги нападут, пока они отдыхают.

Прежде чем принять решение о своей эволюции, Апофис потратил 50 очков навыков, чтобы улучшить свое "Пламя Бога Демона (ур. 2)".

┌──────────┐

|| НАВЫК

||[Название] : "Вечный огонь (ур. 3)"

||[Эспер]

||[Редкий]

||[Описание]: Пламя Бога Демонов воплотилось в свою вечную форму. Божественно красивое, но ||апокалиптически смертоносное.

||[Эффект (1)] : Ваши навыки, основанные на пламени, не требуют энергии.

||[Эффект (2)] : Никто, кроме вас, не может погасить ваше пламя или управлять им.

||[Эффект (3)] : Больше урона от огня, равное -10-кратному вашему Мироззрению.

||[Стоимость улучшения] : 100 очков навыков



Это было невероятно, но и ужасно! Апофис несколько секунд смотрел на новый бонус к урону. Так как он давал отрицательный множитель, это означало, что он получит штраф за урон за положительное мировоззрение, но бонус к урону за отрицательное!

В его нынешнем состоянии, при -100 мировоззрения, "Вечный огонь" давал ему 1000% бонус к урону от его навыков огня, а не фиксированный бонус к урону в 300%, который давал предыдущий уровень навыка.

Но если бы он вернулся к Нейтральному мировоззрению, а затем получил 10 положительного мировоззрения, этого все равно было бы достаточно, чтобы дать ему 100% штраф ко всему урону от огня... сведя его на нет.

Это заставит Апофиса остаться со злым мировоззрением, если он хочет сохранить свою силу. Он подозревал, что влияние его [Кольца Власти Бога Тзинча] стояло за тем фактом, что он получил этот Навык.

Что ж, пора подумать о чем-то более приятном. Пришло время развить его расу!

Система: Расчет вашего эволюционного потенциала...

Система: Пожалуйста, выберите один из доступных эволюционных путей.

Демонический человек (Легендарный) [Уровень эволюции 3]: "Бог Тзинч даровал сердца вечного огня своим самым верным ученикам, давая им невообразимую силу в обмен на их человечность".

Чистокровный Зетарк (Эпический) [Уровень эволюции 3]: "По всей галактике шепчутся, что величайшая из когда-либо существовавших империй может однажды возродиться снова. Может быть, это их время?"

Оба были отличным выбором, в зависимости от того, что считалось ценным.

Демонический человек имели гораздо более высокие базовые характеристики, чем даже Чистокровный Зетарк, но вынуждал игрока, выбравшего этот путь, иметь отрицательное мировоззрение и постоянно делать хаотичный и злой выбор. Это полностью искажало свободную волю игрока, наполнив его грубыми эмоциями и эгоизмом.

Так как он не хотел терять рассудок и свободную волю, Апофис легко выбрал Чистокровного Зетарка в качестве своей следующей эволюции. Даже если ему нужно было сохранить свое

злое мировоззрение, чтобы остался бонус к урону, ему не нужно было полностью сходить с ума.

Система: Эволюция завершится через 5 часов.

Делать было нечего, Апофис сказал всем вернуться через пять часов, а затем отключился.

<http://tl.rulate.ru/book/78694/2684158>