«Что за чертов священный огонь... Этот старик с каждой минутой кажется все более подозрительным», — подумал Ван Чжи Фань, глядя на хмурого старика с большим тесаком в руках. Хотя он все еще не мог найти явных доказательств нечеловеческой природы противника, но на духовном уровне уже ощущал его ненормальность. Казалось, старик соответствовал описанию безумного древня, за исключением слова «дерево».

«Эй, старик, чего ты так напрягся? Твои старые кости зачесались и хотят размяться со мной?» — холодно обратился Ван к стоящему перед ним старику. Раз тот не проявлял дружелюбия, то и Ван не собирался быть любезным. Конечно, эти слова были также попыткой проверить свои предположения.

«Ты! Немедленно уходи отсюда, не мешай мне зажечь священный огонь! Иначе я не буду с тобой церемониться!» — старик, услышав слова Вана, ничуть не испугался. Его тон был довольно жестким, но он все еще не проявлял явных нечеловеческих черт.

«Ха! И что ты мне сделаешь, старый хрыч?» — ситуация дошла до точки кипения, и Ван решил больше не тянуть с проверкой. Он решительно применил к старику свою Ледяную сущность, но особенно тщательно контролировал силу, используя ровно столько, чтобы заморозить обычного низкоуровневого игрока, не причинив вреда его жизни.

Он сделал это на случай, если перед ним не замаскированный босс, чтобы избежать случайного убийства. В противном случае, учитывая нынешнюю враждебность подземелья к нему, Ван с трудом мог представить, какой противник мог ждать его в наказание.

Однако в момент атаки Ван мгновенно определил ключевую информацию — старик перед ним действительно не был человеком! Он понял это по реакции тела противника на замораживание. Сила тела старика совершенно не соответствовала человеческой, а распределение воды внутри организма, которую легче всего заморозить, сильно отличалось от человеческого!

«Так ты и правда не человек... Тогда умри!» — убедившись, что противник не человек, Ван больше не колебался. Он мгновенно высвободил Ледяную сущность на полную мощь, полностью заморозив пытавшегося вырваться старика в ледяную статую. Затем он заставил крошечные кристаллы льда внутри тела противника резко разлететься, подобно фейерверку, уничтожив его окончательно.

Этот простой, но эффективный способ атаки Ван уже давно отточил до совершенства. Он отлично подходил для целей небольшого размера и был практически мгновенным убийством.

В момент, когда старик превратился в ледяную пыль, перед глазами Вана появился долгожданный список наград.

□Пожалуйста, выберите награды за прохождение подземелья (максимум 3 предмета)□

□Обычные (вероятность выпадения 98%):□

□...□

□Карта класса Стрелок (обычная)□

□При использовании человеком, не являющимся игроком, превращает его в игрока класса Стрелок 1-го уровня системы Стрелков.□

□Карта класса Мечник (обычная)□

□При использовании человеком, не являющимся игроком, превращает его в игрока класса Мечник 1-го уровня системы Воинов.□

□Карта класса Жрец (обычная)□

□При использовании человеком, не являющимся игроком, превращает его в игрока класса Жрец 1-го уровня системы Жрецов.□

...

□Высокие (вероятность выпадения 1%):□

□...□

□Карта класса Лесной посланник (высокая)□

□При использовании человеком, не являющимся игроком, превращает его в игрока класса Лесной посланник 1-го уровня системы Призывателей.□

□Карта класса Носитель священного огня (высокая)□

□При использовании человеком, не являющимся игроком, превращает его в игрока класса Носитель священного огня 1-го уровня системы Жрецов.□

□Семя древня (высокое)□

□При посадке этого семени оно вырастет в саженец и превратится в древня в течение базового года роста. Древень обладает низким интеллектом, сохраняет верность вам, его сила медленно увеличивается с возрастом и имеет предел силы обычного дерева.□

...

□Редкие (вероятность выпадения 0,01%):□

□Маска безумного древня (редкая)□

□Надев эту особую маску, вы можете замаскироваться под любое существо, чьи размеры не отличаются от ваших более чем на 25%. Только навык Обнаружения 10-го уровня может раскрыть вашу маскировку.

Длительное ношение этой маски может привести к психическим отклонениям. Рекомендуется игрокам с 10 очками Духа носить не более 0,5 часа в день, с 15 очками — не более 1 часа, с 20 очками — не более 2 часов, с 25 очками — не более 5 часов. При достижении 30 очков Духа негативные эффекты можно игнорировать.□

□Любовь леса (редкая)□

□Уровень всех лечебных божественных заклинаний носителя увеличивается на 3.

Расход всех лечебных божественных заклинаний носителя уменьшается на 20%.□

□Злоба леса (редкая)□

□При использовании носителем лечебных божественных заклинаний на врагов эффект лечения преобразуется в урон, равный утроенному значению лечения.□

□Семя гигантского древня (редкое)□

□При посадке этого семени оно вырастет в саженец и превратится в древня в течение базового года роста. Древень обладает более высоким интеллектом, чем обычные, сохраняет верность вам, его сила медленно увеличивается с возрастом и имеет предел силы на 50% выше, чем у обычного дерева. Кроме того, в процессе роста могут произойти непредсказуемые мутации.□

«И это все? Высшие награды только редкого уровня? Просто издевательство!» — в отличие от прошлого раза в подземелье Драконьей вершины, где от наград разбежались глаза, Ван обнаружил, что на этот раз уровень наград был ниже, а выбор меньше. Самые высокие награды были лишь редкого уровня, который в прошлом подземелье был базовым.

«Может, это из-за того, что босс был только 6-го уровня? Но учитывая, что этот босс мог маскироваться и обманывать людей, сложность должна была быть как минимум 10-го уровня...» — в этот момент Ван ощутил новый вид злого умысла подземелья по отношению к нему. Оно больше не создавало сложных подземелий, пытаясь его убить, опасаясь, что если не убьет, то только сделает ему одолжение. Вместо этого оно устроило такое утомительное и неблагодарное испытание, чтобы просто позлить его, чтобы даже после прохождения он не чувствовал особого удовлетворения.

«Хм... Если не получается жестко, то пробуете мягко, да? Посмотрим, сколько опыта я получил...» — он открыл свою личную панель игрока и проверил графу опыта. По сравнению с 11 очками опыта после прошлого подземелья, на этот раз его опыт увеличился всего до 46. Прогресс можно было назвать крайне медленным, что означало, что ему нужно пройти как минимум еще два таких подземелья, чтобы достичь 6-го уровня.

«И это после всех моих волнений перед входом в подземелье... Хотя нельзя исключать, что на этот раз подземелье намеренно усыпляет мою бдительность, чтобы в следующий раз, когда я расслаблюсь, ударить по-настоящему...» — ворча про себя на странное устройство подземелья, Ван завершил выбор наград.

Он не колебался при выборе, сразу выбрав три из четырех редких наград, взяв все, кроме «Злобы леса».

Причина, по которой он не выбрал «Злобу леса», заключалась в том, что он знал — это снаряжение предназначено для игроков класса Жрец. А жрецов на форуме было крайне мало, их обычно целенаправленно обучали только в крупных командах. Поэтому снаряжение для жрецов обычно трудно продать, и его приоритет при выборе был низким. Достаточно было взять «Любовь леса», эффект которой больше соответствовал роли жреца.

(Конец главы)

<http://tl.rulate.ru/book/113507/4600238>