

"Динь~ Транзакция завершена успешно. Поздравляем! Вы получили 30 золотых монет, 100 камней усиления 1-го уровня и свиток умений [Цепь молний] 1!" Закончив сделку, Ангел Шторма нетерпеливо надел Серебряный Лучный Вереск, повернулся и выпустил [Огненную Стрелу] в первого встретившегося воина 11-го уровня из группы игроков «Мир Королей», которые выскочили из леса.—376 критических попаданий! У воина были сбалансированные атака и защита. 348 очков урона не убили его мгновенно, но сократили его здоровье до менее чем одной пятой! Кроме того, огненная стрела лучника имела эффект непрерывного горения, аналогичный огненному таланту «Пылающий Посох» Чжан И. Она наносила 10% начального урона в секунду, то есть 35 очков урона от горения, в течение 5 секунд. В итоге, воин «Мира Королей», которого стрела Ангела Шторма не смогла убить мгновенно, сгорел заживо, не успев даже выпить зелья! Глядя на нанесенный им урон, Ангел Шторма не мог поверить своим глазам: — О боже! Этот урон просто чудовищный! Ведь раньше Ангел Шторма мог нанести максимум 70-80 очков урона. После смены оружия на Серебряный Лучный Вереск урон удвоился! Этот урон действительно был очень высоким, настолько, что Чжан И пожалел, что продал этот лук Ангелу Шторма. Ангел Шторма в приподнятом настроении держал в руках Серебряный Лучный Вереск с талантом пробивания брони в 35 очков, и безжалостно расстреливал игроков «Мира Королей» в лесу! В этот момент ни один игрок «Мира Королей» не мог выстоять перед уроном Ангела Шторма. По сути, одна стрела могла обездвижить игрока с полным здоровьем, а вторая — убить. Если же попадание было критическим, то смерть наступала мгновенно! С эффектом пробивания брони в 35 очков даже рыцарь был перед Ангелом Шторма слаб, как бумага! Ведь Ангел Шторма изначально был номером один в рейтинге 886-го региона, а также капитаном семьи Шторма. Он обладал выдающейся силой. После получения Серебряного Лучного Вереска, который считался волшебным оружием на ранних этапах игры, он был подобен тигру, получившему крылья! А Чжан И, получив [Цепь Молний], сразу же ее выучил. "Динь~ Поздравляем с освоением нового умения [Цепь Молний]!" Зеленые умения занимают 2 ячейки умений, а игрок получает одну ячейку умений каждые 3 уровня. Сейчас Чжан И 11-го уровня, у него 3 ячейки умений. Помимо занятой [Огненным Шаром], у него было 2 ячейки умений, как раз подходящих для изучения [Цепи Молний]. Овладев новым умением, Чжан И нетерпеливо захотел его опробовать. Выбрав рыцаря «Королевства Славы», который стоял перед ним в зоне досягаемости, Чжан И взмахнул посохом и выпустил Цепь Молний. Бах! Фиолетовая молния ударила, попав прямо в рыцаря. Затем молния отскочила от рыцаря и поразила остальных двух игроков «Королевства Славы», находившихся рядом с ним. Поверх голов троих игроков пробежала волна огромного урона. —136!—167!—159! Вау! На поле зажглись два белых света. Помимо первого рыцаря, пораженного молнией, два оставшихся мага и лучника, которых выбросила цепь молний, были мгновенно убиты! Это групповое умение в сочетании с супер высокой атакой Чжан И было просто потрясающим! Таким образом, Ангел Шторма с помощью Серебряного Лучного Вереска переломил ход битвы, а с помощью Чжан И начал постепенно поворачивать ситуацию в свою пользу, ведя игроков семьи Шторма к победе! Всего два человека могут изменить судьбу групповой битвы сотен людей. Звучит как фантастика, но на ранних этапах игры с топовым снаряжением это действительно возможно! Ангел Шторма, как лучник, теперь был подобен мобильной башне, которая наносила урон. По сути, две-три стрелы могли убить человека сразу, и под плотной защитой более чем десятка высокоуровневых рыцарей семьи Шторма, игроки «Мира Королей» не могли даже подойти к нему. В то время как семья Шторма и «Мир Королей» яростно сражались, Чжан И незаметно отступил с поля боя. По сравнению с бессмысленной командной битвой, у Чжан И было более важное дело. Игроков «Мира Королей» можно было спокойно оставить на откуп семье Шторма. Он верил, что Ангел Шторма, оснащенный мощью Серебряного Лучного Вереска, не позволит игрокам «Мира Королей» уйти легко. Покинув Лес Гоблинов, Чжан И, следуя карте, потратил полчаса на дорогу к кладбищу, усеянному могилами, расположенному к югу от города Надежды! Оглядываясь вокруг, даже днем кладбище было мрачным, как ночью. О кладбище не

было никакой информации на игровой карте Апокалипсиса, в отличие от других мест. Причиной того, что Чжан И смог его найти, была, разумеется, память о прошлой жизни. Через восемь лет он до сих пор помнил его очень хорошо, потому что это кладбище было особенным. Здесь находился скрытый подземелье драконов! В мире Апокалипсиса подземелья можно разделить на обычные и скрытые. Встречаются их так же редко, как скрытые задания. Пройдя скрытое подземелье, игроки могли получить невероятно щедрые награды. Чжан И помнил, что игроки, которые нашли и прошли скрытое подземелье драконов в прошлой жизни, были не из безопасной зоны 886, а из мощной команды из соседней зоны 885. Это было связано с тем, что местоположение кладбища располагалось ровно между зонами 885 и 886. Говорили, что игроки, которые прошли это скрытое подземелье в прошлой жизни, не только получили сверхредкого монстра, но и кучу топового снаряжения, предметов и огромные деньги. Чжан И не интересовали другие вещи. Больше всего он желал получить монстра. Поэтому в этой жизни Чжан И должен был обогнать команду из зоны 885 и пройти это скрытое подземелье первым. Сверхредкий монстр, который был наградой за прохождение этого подземелья, был особенно важен для Чжан И, укротителя. Конечно, Чжан И не планировал проходить подземелье прямо сейчас. Потому что он вспомнил, что команда, которая прошла это подземелье в прошлой жизни, состояла из 100 человек, из которых в итоге выжило меньше 10, и еле прошли подземелье! А Чжан И не собирался делиться наградой за это скрытое задание ни с кем. Он хотел получить все награды этого скрытого подземелья сам! Поэтому Чжан И должен был заранее составить идеальный план. Цель этой поездки была предварительно изучить, к какому уровню относится это подземелье, чтобы потом составить целевую стратегию. Только что Чжан И переступил порог кладбища, как сверху раздался холодный системный сигнал — "Динь~ Система уведомляет, что вы вошли на карту высокого риска [Гробница Драконьего Императора]. Угроза смерти от этой карты превышает 1000%. Система рекомендует незамедлительно оставить [Гробницу Драконьего Императора] и подождать, пока ваш уровень значительно повысится, прежде чем продолжать исследование!"