"Ох..." Ван Юй вздохнул с облегчением, так-как квест Шторма не пересекалось с ним.

Но он был удивлен последней частью их разговора, и подумал про себя: "Они потеряли цель своего квеста когда я прибыл, это совпадение..."

"Братец Бык, а какой у тебя квест?"

"Я должен убить босса, Короля Каменный Големов."

"Это хорошо, это хорошо." Шторм также успокоился. Увидев силу Ван Юя, если бы их квесты пересекались, то он должен был отказаться от него.

"Раз так, то нам стоит идти вместе. Мы можем помочь друг другу." Предложил Ван Юй.

У группы Шторма был только один танк, и если они снова столкнутся с рыцарями-гномами, у них будут проблемы. Ван Юй с другой стороны боялся, что снова заблудится, так как был незнаком с этой местностью.

"Спасибо Братец Бык!" Ответил Шторм с благодарностью.

"Этот туман должен быть ключом для нашего квеста, но в чем подвох." Сказал Ван Юй.

"Тут должен быть вход. Так-как гномы охраняли эту местность, то он должен быть не далеко."

Как только Шторм закончил говорить, маленький лучник в группе крикнул: "Босс Шторм, впереди кажется проход."

"Ох? Пошли посмотрим!" Группа сразу же направилась в указанную лучником сторону. Они пришли к двум большим деревьям, между ними был темный проход похожий на дверь.

"Пошли внутрь!" Сказал Ван Юй направляясь в проход.

"Это похоже на подземелье..." Фыркнул Шторм. Опыт с рыцарями-гномами заставил его сильно пострадать, он больше не осмеливался действовать вслепую.

"Все хорошо, я войду первым." Сказал Ван Юй и сразу же вошел в проход. Шторм был впечатлен мужеством Ван Юя, поэтому стиснул зубы и последовал за ним.

Зайдя в проход, они увидели свет и почувствовали облегчение.

Все ожидали, что внутри прохода будет темно и жутко, так как вход был закрыт туманом, но в реальности все было по другому.

Внутри прохода тоже был лес, но, в отличие от проклятого леса снаружи, деревья здесь были низкими, чтобы яркий солнечный свет освещал все вокруг. Все чувствовали себя расслабленными от атмосферы.

Для жителей Города Эльфов, постоянно живших в тени, такое зрелище было редкостью. Пока все наслаждались захватывающим дух видом, вдруг пришло системное уведомление.

"Системное уведомление: Вы обнаружили скрытое одноразовое подземелье, Луч Чудес."

"Скрытое одноразовое подземелье... О Боже, мы нашли золотой клад!" Все в группе Штормы были рады увидев уведомление.

"Перерождение" была игрой с открытым миром, в которой игрокам было очень много свободы и пространства для исследования. Помимо сюжетных квестов и основных подземелий каждого города, существовали и скрытые подземелья.

Эти скрытые подземелья появлялись случайным образом и были одноразовыми событиями. Тем не менее, в нем было огромное количество сокровищ, и сколько их мог найти игрок, зависело от его удачи.

Однако эти подземелья встречались крайне редко, шанс напороться на них составлял менее 0,01%. Судя по всему, за полгода бета-тестирования только один из 20 000 игроков обнаружил спрятанное подземелье, и этот игрок за одну ночь прославился. Это происшествие вызвало бурную дискуссию, а о скрытых подземельях ходили легенды и по сей день.

Чтобы они столкнулись с таким удивительным событием, группа Шторма имела полное право быть взволнованной.

Скрытые подземелья позволяли игрокам делать все, что они хотели, в отличие от обычных подземелий, где игрокам давали задание чтобы пройти подземелье.

Кроме названия подземелья, в интерфейсе была только возможность выйти из подземелья, и больше ничего.

"Это подземелье довольно крутая..."Сказал Ван Юй не обнаружив дополнительных квестов.

"Да, игроки должны сами полностью исследовать данные подземелья." Ответил Шторм.

"Это похоже на деревню." Ван Юй осмотрел окрестности и указал на область прямо перед ними.

Видимость в Лесу Страны Чудес была хорошей, хотя у Ван Юй не было зрения, как у лучников с "Орлиным глазом", этого было достаточно, чтобы разглядеть деревню издалека.

"Да!" Сказал мелкий лучник: "Это деревня."

"Пошли проверим там!" Они направились в сторону деревни.

Хотя деревня казалась им близкой, но только после того, как они двинулись, они поняли, что подземелье необычайно огромно, и повсюду таится опасность.

Не успели они уйти далеко, как встретили засаду группы гномов-мушкетеров. Они были медленными и имели мало здоровья, но их мушкеты наносили безумный урон.

Сразу же гномы-мушкетеры начали полномасштабную атаку на Команду Шторм и они не смогли вовремя среагировать. К счастью, Ван Юй вовремя пришел на помощь, уничтожил несколько более слабых гномов и спас Команду Шторма от уничтожения.

Хотя гномы-мушкетеры были сильными врагами, с них падала отличная добыча. Помимо пары серебряных сапог 35-го уровня, десять мушкетеров даже уронили пистолет, который был второстепенным оружием.

Второстепенное оружие встречалось редко, несмотря на то, что ранг пистолета был только серебряный, ребята из Команды Шторма не могли налюбоваться на пистолет в руках Ван Юя.

Группа продолжила свой путь и убила еще две волны гномов-рыцарей и гномов-мушкетеров, а

также три волны патрулей гномов, прежде чем, наконец, достигла входа в деревню.

Как и ожидалось, скрытые подземелья были потрясающими. Из семи волн элитных монстров, с которыми они столкнулись, выпало в общей сложности семь предметов серебряного ранга.

В конце концов, любой игрок, имевший полный набор серебряного снаряжения, был известным экспертом. Даже боссы в обычных подземельях не гарантировали экипировку серебряного класса, не говоря уже о простых миньонах.

Из-за таких фантастических дропов, все в группе Шторма захотели сразиться с боссом.

Убив последний патруль гномов, группа подошла к въезду в деревню, и вдруг всем на глаза попалась темная фигура.

"Черт, это Йода! Он спрятался в скрытым подземелье!" Крикнул Шторм указывая на Йоду.

"Вор Йода (LV35) (Серебряный) (Элита)"

ОЖ: 300 000

ОМ: 5000

Умения: Карманная кража, Картечь, Ускорение, Ядовитый Клинок

Группа сразу же организовала формацию, и командой Шторма Лучники начали атаковать его.

http://tl.rulate.ru/book/13243/1865408