

После того, как Кантос был убит, проклятие несчастья утратило свой эффект. Группа с облегчением вздохнула, почувствовав, что бремя снято с плеч. Несмотря на то, что подпрыгивать так часто было не так уж и сложно, сражаться с боссами, находясь под проклятием, было бы совсем другим делом.

Теперь, когда Кантос мертв и проклятие снято, все были в хорошем настроении.

"Ещё одна часть комплекта снаряжения "Misfortune". Может ли быть, что каждый посланник несчастья уронит по одному?" Восточные ворота подулили, когда он проверял доспехи в руке.

"Если это так, то давайте не будем торопиться попасть в Рай Счастья", - сказал ХэдофГод.

"18 посланников, ах. Этого достаточно, чтобы сделать два комплекта экипировки "Misfortune", - был восхищен Цянь Сяоцянь.

"Неправильно. Если бы эти посланники могли передохнуть, то их было бы не двое", - покачал Хань Шень пальцем и поправил ее.

"Тогда почему мы ждем? Пойдем искать их!" Без проклятия несчастья Маленький Повелитель Цзяндун снова оживился.

Как и Коделанд, Кантос не уронил ничего примечательного, кроме двух "Золотых доспехов несчастья", которые были просто так себе. Как обычно, Толстяк убрал их всех в целости и сохранности.

"Айи", почему для экипировки этих "Вайолетовых снарядов" нужен 50-ый уровень? Это очень, очень далеко", - вздохнул Вест-врата.

-----

"Проклятый человек, Бог несчастья не отпустит тебя. Я, посланник несчастья, Надун, проклиная тебя. Я проклиная тебя, чтобы ты навсегда утонул в несчастье!"

В своем последнем крике ярости, громоздкий лысый человек с топором в руке упал с глухим топором, бросив кучу вещей, когда он упал.

День.

Системное уведомление: Посланник несчастья, Надун проклял тебя. Твой путь будет замусорен несчастьем на один час.

"Опять это. Разве разработчики не могут придумать что-то новое?" Все положили руки на лоб,

почувствовав головную боль от многократных "Проклятий несчастья", которые были наложены на них.

Почти месяц они ничего не делали, кроме как проводили время в Door of Misfortune. Помимо того, что они выходили из группы, чтобы заботиться о своих повседневных нуждах всякий раз, когда им приходилось выходить из игры с Пурпурным Колоколом, единственное, что группа делала, - это постоянно искала Посланников Счастья.

Надун был семнадцатым, кого они нашли. Еще один, и они бы убили всех 18 посланников на этой карте.

Когда они убили девятого посланника, они уже собрали полный комплект снаряжения Misfortune. Однако они его не оснастили, так что эффект от этого комплекта был еще неизвестен.

"Второму комплекту теперь не хватает только плаща. Давайте приложим все усилия, чтобы получить его и подготовиться к тому, чтобы потом войти в Рай Несчастья", - подхватил капли Толстяк и воодушевил.

Судя по информации, полученной от предыдущих 17 посланников, условие для вступления в Рай Счастья было действительно таким, как сказал Кантос: Они должны прожить в Двери Счастья целый месяц. До тех пор, пока игрок не умрет, он будет автоматически телепортироваться в Рай Счастья.

Это условие звучало очень просто. Игрокам нужно было только спрятаться где-то, чтобы пройти требования. Однако, тем, кто заходил на карту Door of Misfortune, часто было труднее оставаться на месте, чем бродить. Иногда им не везет, когда они ходят, но если они остаются в одном месте, чтобы пройти время, что бы найти их будет самым страшным существованием, что они могли себе представить.

Все проверили эту теорию и пришли к такому выводу. Следовательно, партия отказалась от любых уловок и покорно передвигалась по карте.

"Эта область - единственная, которую мы не искали, последний посланник определенно здесь", - проверил карту Толстяк. Все области, через которые они прошли, были освещены - все, кроме одного угла, который был еще темным.

"Поехали. Пройдет час, когда мы доберемся до него", все сели на свои горы и начали двигаться к последнему участку.

На данный момент Скелетный Дракон Толстяка уже не был единственной уникальной горой. Спустя почти месяц все перешли на гору Gold Boss, за исключением Пурпурного Колокола и Цянь Сяоцяня.

За это время, пока не было нормальной толпы, которую можно было бы размолоть, опыт, полученный от убийства боссов, все же составил приличное количество. Практически каждый в партии набрал более половины уровня.

Последняя территория была болотом. На расстоянии толстый отряд заметил огромного крокодилоподобного монстра, охотящегося за добычей.

"Глубоководный крокодил", Толстяк мгновенно узнал монстра. Это действительно был глубоководный крокодил, которого Фэтти наткнулся на болото Рейфов. Однако, этот был намного меньше, чем тот, который Лин Си покорил.

Глубоководный Крокодил Лидер

Золотой босс

Уровень: 50

Атакуй: 110 - 130

Защита: 120

Л.С.: 23,000

Навыки: Смертельная авария, слеза

Примечания: Мутировавший крокодил с острыми челюстями, когтями и способный двигаться с бешеной скоростью. Его любимое занятие - охота за добычей.

"Еще один босс. Если бы не тот факт, что выравнивание здесь слишком медленное, я бы с удовольствием оставался здесь на несколько месяцев", - воскликнул TheFugitive.

"Хорошо, проклятое состояние изнашивается. Давайте сначала убьем этого босса, а затем пойдем искать последнего посланника несчастья", - сказал Толстяк.

С силой группы, простой Золотой босс не был ни в коем случае сложным. Все атаковали вместе, и прежде чем босс узнал об этом, примерно через десять минут этот свирепый крокодил превратился в кучу вещей.

"Кеке", больше людей. Добро пожаловать, добро пожаловать," низкий голос, эхом прозвучавший в воздухе. Все лица изменились. Толстяк быстро разграбил все предметы и занял боевую позицию, готовый приветствовать противника.

Из разреженного воздуха возникла полоска тумана. Когда туман рассеялся, на его месте появился NPC, одетый во все черное с головы до ног и идущий с волшебной тростью в руке.

"Позвольте представиться. Этот скромный - посланник несчастья, Севик. Добро пожаловать в

Дверь Счастья", - элегантно говорил NPC, одетый в черное.

"Севик, хех," Толстяк усмехнулся.

"Что смешного, молодой человек?" Севик ласкал свою волшебную трость.

"Гроссмейстер, мы хотим попасть в Рай Несчастья". Не подскажете нам дорогу, пожалуйста?" Толстяк спросил с улыбкой.

"Рай несчастья"? Это нежелательное место. Почему ты хочешь туда поехать?" Вместо того, чтобы упоминать какое-либо условие, Севик ответил на другой вопрос.

"Ходят слухи, что Рай Счастья запечатал набор Божественной экипировки Бога Счастья". Мы хотим пойти туда и попытаться счастья", - ответил Толстяк.

"Набор снаряжения Бога Счастья?" Севик, похоже, переживал некоторые воспоминания о тех словах. Спустя долгое время он наконец-то заговорил: "Верно, комплект снаряжения несчастья запечатан в раю несчастья. Любой, кто войдет в это место, имеет право попробовать получить комплект снаряжения Misfort".

"Тогда могу я спросить, как мы можем войти в Рай Счастья?" Услышав это, игроки обменялись взглядами между собой. Если бы NPC дал им честный ответ, то они могли бы просто оставить его в живых. Если же он этого не сделал, то во втором комплекте экипировки "Рай несчастий" оказалось, что у них не хватает последнего предмета.

"Хе-хе", - мягко посмеялся Севик. "Рай Счастья" находится внутри нации Бога Счастья. Нормальный человек не может войти. Если ты действительно хочешь войти, состояние очень тяжелое".

"Насколько сурово оно может быть? Разве не условие, чтобы остаться в живых в Двери Счастья на целый месяц?". Толстяк спрашивал, недоверчиво.

"Остаться в живых только на один месяц дает вам право попытаться войти. Однако, сможешь ли ты попасть внутрь в конце всего этого, остается неясным, - терпеливо объяснил Севик.

"Так много работы?" Все помяли брови.

"Это не должно быть настолько хлопотно, если мы говорим об этом", - засмеялся Севик. "Как посланник несчастья, я, естественно, имею возможность напрямую впускать людей без необходимости проходить испытание."

"Посланники несчастья имеют на это право?" Толстяк тут же поставил под сомнение: "До этого

мы встречали нескольких посланников несчастья. Почему они не сказали?"

"Их? Что они знают?" Севик, не скрывая этого, выразил свое презрение: "Они стали посланниками только из-за повышения". Они ничего не знают о делах, связанных с раем несчастья". Это уже достойно похвалы, если они даже знают, как туда попасть".

"Тогда, гроссмейстер, каково ваше условие, чтобы впустить нас?" Толстяк сделал глубокий вдох и спросил.

"Вам нужен комплект снаряжения "Удача", а мне, - подымал палец Севик. "Мне нужно, чтобы вы приобрели для меня только один предмет из Рая Счастья."

"Какой предмет?" Толстяк тут же спросил.

"Сердце", - сказал Севик. "Оно находится внутри Большого Зала Счастья, ты естественно наткнешься на него. Мне нужно только это сердце."

"Ладно, договорились," Толстяк кивнул.

"Очень хорошо. Молодой человек, я жду, что вы принесете мне то, что мне нужно", - кивнул Севик. Не задумываясь, он взмахнул волшебной тростью. Мгновенно волшебное образование появилось перед всеми.

Формирование излучало серовато-белый свет и было достаточно большим, чтобы вписаться в отряд.

"Что теперь? Хотим ли мы войти?" Толстяк спросил через чат вечеринки. Несколько посланников несчастья, с которыми мы познакомились, были экспертами в обмане игроков. Кто знает, доставит нас этот Севик в Рай Счастья или нет? Что, если в конце концов это окажется сюжетом, а на самом деле нас телепортируют в логово какого-нибудь монстра, чтобы мы умерли?

"Я не думаю, что он лжет", - заметил восточный ветер, после некоторых раздумий.

"Кто знает? Хорошие лжецы очень хорошо маскируются, чтобы выглядеть наоборот, - сказал Хэдф-Год.

"Чего тут бояться? Не похоже, что простое волшебное образование может убить нас всех", - чихнул маленький повелитель Цзяндун. "Я пойду первым в разведку. Вы, ребята, можете пойти после."

Бросив эти слова, Маленький Повелитель Цзяндун вошел в строй: "Старик, пошли меня туда".

