

Глава 43.

Подземелье муравьеда. Это было специальное подземелье, которое было классифицировано как "мобильное" секретное подземелье. Это было подземелье, которое генерировалось в случайных местах в случайное время, поэтому Сан-хёк не знал точного места. Тем не менее, он знал условия для его появления.

"Мясо пустынного волка. Это был ключ к подземелью муравьеда."

Сан-хёк наполнил свой мешок мясом пустынного волка. Он не знал, где именно оно появиться, но было очень вероятно, что появится Муравьед Адского Огня, если он разбросает это мясо.

Подземелье Муравьеда было подземельем, которое находилось внутри огромного монстра, известного как Муравьед Адского Огня.

Муравьед Адского Огня был редким именованным монстром, и единственным способом победить этого именованного монстра являлась зачистка подземелье муравьеда, которое создавалось внутри его тела.

Причина, по которой Сан-хёк стремился к этому подземелью муравьеда, заключалась в том, что это было не одно подземелье.... их было около 10 и они обновлялись каждые три месяца.

И Муравьеды Адского Огня сбрасывали "Высококачественные камни повышения" с вероятностью 99%, поэтому не существовало более лучших именных монстров для фарма.

Сан-хёк разбросал мясо пустынного волка в тех местах, где часто появлялись муравьеды, и терпеливо ждал.

Поскольку здесь не было особых охотничьих угодий, не было и пользователей.

И примерно через 30 минут.

Что-то наконец попало на удочку.

Гул.

Одна из песчаных дюн внезапно стремительно обрушилась и образовалась большая яма. Волчье мясо, которое Сан-хёк положил туда, естественно, исчезло в этой дыре.

"Оно открылось!"

Сан-хёк без колебаний побежал к этой дыре, как только она открылась.

Путь в подземелье муравьеда был прост. Просто нужно было..... бросить свое тело в дыру.

В центре находился большой Муравьед Адского Огня, так что это может выглядеть как чрезвычайно опасная и даже самоубийственная вещь.

Вот почему многие люди долгое время не знали о существовании подземелий муравьедов. Они всегда пытались убить Муравьеда Адского Огня снаружи. Однако эта штука поглощала каждую направленную на нее атаку, поэтому ее когда-то даже называли непобедимым монстром.

Конечно, один из пользователей случайно упал в отверстие, и существование секретного подземелья было, наконец, раскрыто.

Естественно, Сан-хёк знал об этом подземелье, поэтому он мог без колебаний бросить свое тело и немедленно войти в секретное подземелье.

Вы вошли в тело Муравьеда Адского Огня. Внутри его тела находится подземелье, сделанное из искривленного пространства.

Тайное подземелье "Подземелье муравьеда" было обнаружено.

Подземелье муравьеда будет связано с пространственным путешественником "Бессмертный".

Вы можете зарегистрировать до двух пользователей в этом подземелье.

Возможно, из-за того, что подземелье было внутри тела монстра, масштаб не был таким большим. Конечно, тот факт, что внутри монстра есть такая вещь, не имеет никакого смысла, но система просто сделала это разумным, сказав, что оно сделано из "искривленного пространства".

Войдя в подземелье, Сан-хёк первым делом проверил информацию о нем. В своей предыдущей жизни, он только слышал о нем, но никогда не испытывал, поэтому важно было уточнить все, пока он находился в безопасном месте.

Секретное подземелье [Подземелье муравьеда] > С-ранг<

- Привязан к пространственному путешественнику " Бессмертный'

- Зарегистрированные Пространственные Путешественники [Бессмертные], [Пусто], [Пусто]

: Специальное подземелье, созданное внутри тела Муравьеда Адского Огня. Для зачистки этого подземелья победите редкого именного монстра Муравьеда Адского Огня.

- Бонус карма : +10%

- Награда за прохождения подземелья : Нет

- Награда за полное прохождение подземелья : Вы можете приобрести камень повышения высокого класса с очень высоким шансом и можете приобрести много других предметов высокого качества.

- Время реактивации подземелья после очистки: 1 минута.

- Продолжительность подземелья: 24 часа.

- Максимальное количество посещений: 40 раз.

"Все так, как я и думал."

Сан-хёк кивнул головой, и на его лице появилось радостное выражение.

"Тогда, может быть, мне начать поскорее?"

Сан-хёк выбрал в префиксе "Первый Посетитель", а в постфиксе - "Первый Охотник на Гигантов" и вошел в подземелье.

Подземелье муравьеда оказалось не таким длинным, как ожидал Сан-хёк. Это был одинаковый по структуре путь длиной всего 800 м, поэтому ему просто нужно было убить всех врагов, когда он проходил мимо.

Монстрами, которых в подземелье муравьеда было больше всего, были Гигантскими Скорпионами и Пустынными Огненными Волшебниками. Монстры, называемые Песчаными Солдатами, появлялись время от времени, и это была самая сложная вещь для охоты.

Однако Сан-хёк обладал естественным врагом Песчаных Солдат - "воздушной бомбой". Одна воздушная бомба единичной стоимости мгновенно убивала песчаного солдата.

В конце подземелья был псевдо-именованный монстр, гигантский муравей-зомби. На самом деле, имя действительно звучало страшно, но это было совсем не страшно.

18 минут.

Это было время, которое потребовалось Сан-хёку, чтобы очистить подземелье муравьеда.

"Если я привыкну к нему, я думаю, что смогу сделать это за 15 минут."

Закончив темницу, Сан-хёк слегка кивнул головой и улыбнулся.

Сложность самого подземелья муравьеда была не такой уж и тяжелой.

Проблема была в том, что он должен был очистить его 40 раз, чтобы очистить его полностью и победить Муравьеда Адского Огня.

"Еще 39 осталось! Давай сделаем это."

Самым трудным в охоте на муравьеда, нет, на Муравьеда Адского Огня, было ограничение по времени.

Сан-хёк легко очистил его благодаря своим характеристикам и навыкам, но нормальным пользователям потребовалось бы 30 минут, как минимум, и в группе должно было находиться как минимум два игрока.

Если подземелье муравьеда не будет очищено 40 раз за 24 часа, Муравьед Адского Огня просто исчезнет в песке. Как только это случится, все пойдет прахом. Даже если кусок мяса пустынного волка вернет его, подземелье муравьеда будет инициализировано с самого начала.

На самом деле, подземелье муравьеда не было таким прибыльным подземельем. В действительности, было очень мало вещей, которые можно получить, учитывая, что это было секретное подземелье С ранга.

Тем не менее, полная очистка подземелья и убийство Муравьеда Адского Огня все это перевернет.

Редкий именованный монстр Муравьед Адского Огня был очень "сочным" монстром.

Мало того, что он сбрасывал много предметов, но их качества также было первоклассным. Сверх того, камень повышения высокого ранга падал почти со стопроцентной вероятностью.

Итак, он должен был убить Муравьеда Адского Огня, очистив подземелье все 40 раз.

12 часов 41 минута.

Сан-хёк гриндил в этом подземелье без единого мгновения отдыха. И в конце концов..... он убил 40-го гигантского муравья-зомби и, наконец, победил Муравьеда Адского Огня.

Вы очистили подземелье муравьеда.

В тот момент, когда Сан-хёк очистил подземелье муравьеда, подземелье исчезло, и Сан-хёк был выброшен, и в то же время Муравьед Адского Огня, скрывающийся в песке, был вытащен наружу.

Затем он рухнул и умер.

Было довольно странно видеть редкого именного монстра, который умирал, не нанося урона, но ничего не поделаешь, так как это был единственный способ убить его.

Сан-хёк взял предметы, которые были сброшены с этого парня и закончил.

"После небольшого отдыха..... давай сделаем это еще раз."

Сан-хёк планировал последовательно убить 10 Муравьедов Адского Огня, вернуться через 3 месяца и снова убить 10 в то время. Он планировал монополизировать подземелье муравьеда прежде, чем это станет известно другим.

Сан-хёк продолжал гринд в течение десяти дней подряд, отдыхая три часа в день. В результате ему удалось зачистить все десять подземелий, по одному в день. Поскольку он прошел все десять, ему теперь нужно было ждать еще три месяца, чтобы они снова появились, поэтому пока ему не нужно было беспокоиться о Муравьедах Адского Огня.

Таким образом, Сан-хёк получивший десять высококачественных камней улучшения отправился в Мелодию.

У него была одна цель..... модернизировать свое главное оружие - кнут из Десяти Тысячелетней Золотой Кости.

В настоящее время он улучшил кнут только до безопасного значения +3, если бы он продолжил дальше с обычными камнями улучшения, то мог бы уничтожить кнут.

Прибыв к единственному улучшающему НПС «известного» класса, который существовал только в Мелодии, Сан-хёк проверил высококачественный камень улучшения, который он получил.

Высококачественный камень улучшения [специальный расходный предмет]

- Камень, обладающий таинственной силой. Такое чувство, что благодаря ему может произойти что-то удивительное.

[Основной эффект] Улучшение предмета.

[Специальный эффект] В отличие от обычных камней улучшения, этот содержит специальную энергию, которая позволяет предмету не сломаться при улучшении до +6.

[Бонусный эффект] Иногда..... он может улучшить предмет на +2, а не +1 из-за эффекта "двойного улучшения".

С достаточным количеством камней улучшения он мог безопасно перейти на +6.

"Есть бонусный эффект при +5..... Я хочу, чтобы он поднялся как минимум до +5....."

Улучшения предметов отличались от улучшений навыков, и по мере продвижения улучшения основные характеристики предмета увеличивались. Конечно, дополнительные эффекты от улучшения так же присутствовали. Значения +5, +7, +9 и + 10 давали бонусные эффекты.

Честно говоря, высококачественное улучшение не позволит предмету сломаться или опуститься ниже, но процент успеха не изменился.

Начиная с +4, шансы на успешное улучшение были чрезвычайно низкими, поэтому было вероятно, что он не достигнет +5, даже потратив все 10 камней повышения высокого класса.

"Давай просто продолжим и дойдем до +5."

В прошлой жизни Сан-хёку не везло с улучшением предметов. Ему не везло до такой степени, что его называли неудачливой рукой. Он сломал так много оружия из-за проклятья неудачи...

Дошло до того, что менеджеры мастерской запретили ему это делать.

"Фууух....."

Сделав глубокий вдох, он обратился к НПС и дал ему один камень повышения высокого класса и кнут на +3.

Он мог бы поторопиться, отдав ему все 10 сразу, но неудачные события в его предыдущей жизни заставили его воздержаться от этого. На самом деле, он был в совершенно другой

ситуации, чем в предыдущей жизни, так что не нужно было так нервничать по поводу результата улучшения..... но реагировало его тело, а не разум.

"Ас-Салам, во славу Господа!"

Улучшающий НПС произнес странное заклинание и попытался усовершенствовать предмет.

Вспышка!

Свет распространился от его руки.

Сан-хёк хотел, чтобы свет просочился в кнут из Десяти Тысячелетней Золотой Кости. Если свет просочится в предмет, усиление будет успешным, и если свет рассеется наружу, тогда усиление потерпит неудачу.

Паааа, тссссс!

"Сработало!"

Возможно, из-за его отчаянного желания или просто удачи, свет успешно просочился в оружие.

"Попытка успешна. Мне нужно больше камней, если вы хотите продолжить."

В этот раз Сан-хёк дал НПС три высококачественных камня улучшений. Поскольку он преуспел примерно в 50% шансе на повышение с +3 до +4, он достигнет своей цели, если он успешно сделает +5.

Вероятность перехода к +5 от +4, Как известно, составляет около 20%. Это была гораздо лучшая вероятность, по сравнению с 10% шансом от +5 до +6, но это определенно не являлось высоким процентом успеха.

Было довольно удачно, что НПС, находившийся в Мелодии, не имел никаких штрафов. Обычные НПС с более низкой ценой имели гораздо более низкий процент успех.

"Ас-Салам, во славу Господа!"

В очередной раз свет распространился из рук и моментально.....

Пссссс, паа!

...рассеялся.

"Тц...."

Сан-хёку стало горько, но он ожидал этого и продолжал спокойно наблюдать.

"Ас-Салам, во славу Господа!"

НПС продолжил свою попытку.

Вспышка..... Псссссс, паа!

Снова свет рассеялся.....

"Ас-Салам, во славу Господа!"

Вспышка..... Псссссс, паа!

И ещё раз.

Три неудачи подряд.

Три камня высокого качества исчезли в одно мгновение. Высококачественные улучшающие камни не существовали на рынке прямо сейчас, поэтому они были буквально бесценны.

Учитывая, что средняя цена высококачественных улучшающих камней составляла от 150 до 200 тысяч золотых, Сан-хёк только что взорвал 8 миллионов вон (8 000 долларов США) за 10 секунд.

"Уф..... "

Сан-хёк глубоко вздохнул и успокоил свое сердце.

"Ты знал, что это будет нелегко."

Депрессия Сан-хёка не имела особого смысла, учитывая, что в его банке было более 10 миллионов золотых. Он еще раз напомнил себе о реальности и отдал НПС оставшиеся 6 камней усиления.

"Я иду ва-банк! Поехали!"

Сан-хёк смело ставил все и следил за результатом.

"Ас-Салам, во славу Господа!"

Вспышка, свет снова распространился.....

Пааа, тсссс!

...и просочился в предмет.

"Наконец-то!"

Сан-хёк сжал кулак и кивнул.

Глядя на кнут золотой кости +5, НПС посмотрел на Сан-хёка и спросил.

"Осталось пять камней усиления. Вы собираетесь продолжать?"

"Да, я хочу продолжить."

Сан-хёк кивнул в ответ. Поскольку он пришел сюда, с мыслями, что он должен потратить всю десятку, то он не собирался останавливаться сейчас.

"Ас-Салам, во славу Господа!"

Процесс усиления продолжался, как и желал Сан-хёк.

Свет вспыхнул в его руке еще три раза, но все три раза свет рассеивался.

Сейчас у него оставалось еще два камня улучшения.

Хотя на Сан-хёка не оказывалось давление с тех пор, как он достиг +5, он все еще хотел сделать предмет +6, если это было возможно.

"Ас-Салам, во славу Господа!"

Однако 9-й свет отличался от предыдущих.

"Радужный свет! Двойной улучшающий эффект!"

Сан-хёк широко раскрыл глаза, пытаясь разглядеть радужный свет.

Глаза Сан-хёка выглядели более отчаянными, чем когда-либо прежде.

<http://tl.rulate.ru/book/23225/577255>