Глава 581: Зул'Фаррак

«Чем больше членов Пылающего Легиона ты убьешь, тем лучше будет следующее улучшение!»

Слова Ремулоса звучали соблазнительно, однако Лу Ли нужно было направляться в Гаджетзан…

Там его уже ждали его товарищи по команде, которые были готовы отправиться в Зул'Фаррак!

Однако перед этим им нужно было принять несколько квестов. Первый квест был у Кразека в Тернистой долине, который направил их к Тран'реку в Гаджетзане. Согласно словам Кразека, Тран'рек должен был доставить ему панцири скарабеев еще несколько недель назад!

Кразек: Он мой брат, поэтому я не хочу отправлять к нему сборщиков долгов. Пожалуйста найдите Тран'река, и спросите у него что происходит? Передайте ему чтобы он побыстрее прислал их, иначе я действительно сойду с ума.

Тран'рек также был гоблином.

Он сказал что панцири скарабея были достаточно твердыми, и поэтому подходили в качестве строительных материалов! Однако из-за того насколько они были ценными, скарабеи почти вымерли…

Затем Тран'рек сказал что в Зул'Фарраке было много скарабеев.

И их квест заключался в том чтобы за три дня собрать достаточное количество панцирей. В противном случае Тран'рек разобьет их головы.

Однако это была не шутка - штраф за провал квеста был смертью, что означало 5% опыта!

Затем Лу Ли и остальные приняли еще несколько квестов. Независимо от того давали эти квесты снаряжение или нет, одного лишь опыта было достаточно чтобы взять их...

От Гаджетзана до Зул'Фаррака был длинный путь, однако он был относительно безопасным, поскольку Песчаные Черви появлялись довольно редко.

Эта дорога была транзитным путем гоблинов, которые исследовали древние руины в поисках руды. Поэтому по пути было несколько странных устройств.

Эти устройства постоянно излучали ультразвук, который наносил большой урон Песчаным

Червям и удерживал их вдали от дороги.

Однако на всем пути также происходили ожесточенные бои, что полностью соответствовало видению игровой компании... Как только игроки получили доступ к этому месту, игроки Орды и Альянса всегда сражались друг с другом...

Поэтому Лу Ли и остальные не смели слишком выделяться... Если Лу Ли открыто объявит что он - Лу Ли, они вероятно не доберутся до своего пункта назначения... В конце концов в игре было бесчисленное множество игроков, которые хотели убить его...

Потому что умерев, Лу Ли мог дропнуть предмет!

В игре даже был один поклонник Без Печального, который настолько сильно поклонялся ему, что по несколько раз смотрел каждое видео с его участием...

Однако когда его спросили о том почему он находится в группе игроков которые хотели убить Без Печального, он невинно ответил: «Что плохого в том чтобы поклоняться кому-то, и убить его для получения его вещей?»...

Убив нескольких волн игроков, Лу Ли и остальные вскоре достигли входа в Подземелье. Там они встретили гоблина, который за две золотые монеты дал им бафф.

Бафф давал -20% урона Вуду.

Это был довольно хороший бафф, особенно против троллей!

Конечно было глупо думать что этот бафф поможет убить семью вуду-троллей. В противном случае многие команды не застряли бы на втором боссе...

«Кошмарная?» - выбирая сложность, спросил Бриз Лазурного Моря.

«Да!» - Лу Ли кивнул.

Зул'Фаррак не был особенно трудным подземельем. Лишь второй и последний боссы были сильными, и требовали чтобы все члены команды были 35-го уровня и выше.

«Хах, это будет весело.» - Бриз Лазурного Моря не боялся испытаний, и был еще смелее с Лу Ли!

Остальные члены команды тоже не особо волновались... Если это Лу Ли выбрал такую сложность, то это значит что они смогут пройти ее!

«Эй, эта команда не выбрала элитную сложность!» - увидев как Бриз Лазурного Моря сделал выбор, сказал маг стоящей позади их команды.

Руна которая означала Кошмарную Сложность, отличалась от той которая означала элитную сложность.

Между Кошмарной сложностью и Элитной сложностью также была геройская сложность. Большинство игроков пробовали пройти подземелье на Элитной сложности, а все остальные пробовали пройти на Обычной сложности.

Поэтому увидев что кто-то внезапно выбрал кошмарную сложность, окружающие были поражены.

«Не может быть! Как кто-то мог выбрать кошмарную сложность?» - сказал Паладин.

«Я видел это своими собственными глазами!» - усмехнулся Маг - «Я изучал Руны, и эта руна определенно означала Кошмарную сложность.»

«Может они выбрали эту сложность просто чтобы выпендриться? Я тоже могу выбрать кошмарную сложность.» - Паладин все еще был слишком упрям.

«Это были Лу Ли, Бриз Лазурного Моря и остальные! Это наемники Синь-Синь! Правящий Меч наконец-то начал проходить Зул'Фаррак.» - некоторые люди сразу же узнали Лу Ли и остальных.

Что касается Диких Боссов, то где-то 80% из них убивались несколькими большими гильдиями. Остальные 20% доставались разным счастливчикам.

Что касается приватных подземелий, то все они зависели исключительно от удачи.

С другой стороны, публичные подземелья отличались. В публичных подземельях Правящий Меч был доминантом!

«Лу Ли начал проходить подземелье!»

Эта новость быстро распространилась среди игроков.

Независимо от того были они частью Альянса или Орды, все бросили то что делали, и начали обсуждать контрмеры.

«Правящий Меч не может снова получить Первую Зачистку!» - заявил Пылевой Дракон – глава Кроваво-красного Военного Флага.

«Я верю в вас» - Без Печальный сказал членам гильдии Столица Славы.

http://tl.rulate.ru/book/4015/704456