

Хорошего чтения!!!

---

В это же время во всем «Glory World Online» появилось Мировое системное сообщение:

{Гильдия "Цвет неба" закончила зачистку единственного в своём роде «Секретного подземелья уровня "Асура"»

Репутация гильдии + 30000.

Каждый игрок вознаграждается - ???

Также они получают - ???

Каждый игрок получает 20 тысяч золотых монет.}

{Человек, возглавивший группу игроков гильдии "Цвет неба", убил создателя скрытого подземелья. Создателем этого подземелья был человек, получивший титул "Тот, кто в одном шаге от становления Легендой".}

{Мировое сообщение}

{Один из игроков убил человека, пребывавшего в шаге от звания ЛЕГЕНДЫ.}

{Сила этого игрока была поистине страшной, даже бесстрашный создатель подземелий, который прожил больше ста лет, и за это время пережил и поборол боль и страх смерти, испытывал ужас, когда смотрел в глаза этого человека. НЕТ! Монстра в человеческом облике!}

{Секретное подземелье больше нельзя зачистить, оно будет уничтожено после ухода игроков.}

На этом сообщении все закончилось. Оно вызовет такую бурю!!!

Когда глава и старейшины клана "Цвет неба" увидели эти сообщения, у них отняло дар речи. Они знали, что в подземелье можно войти только с первооткрывателем в роли командира группы, а ещё они знали что этот человек, перед тем как войти в подземелье, был на первом уровне.

Все находились в шоке. Немного подумав, они начали обсуждать всё это и поняли, что игрока с никнеймом Фантом (Фан) нужно заполучить любым способом. Гильдия являлась очень большой по сегодняшним меркам, имея второй гильд-уровень. Она вмещала в себя 50 тысяч игроков, большинство из которых были от 150 до 230 уровня. Некоторые старейшины и глава клана

были в шаге от 250 уровня.

- Если мы переманим этого монстра, это очень поможет нам. На первом уровне заставить босса уровня «Асуры» испытать ужас! Такое невозможно сделать, но ОН это сделал!

Они не знали как сильно он повысил уровень, так как распределение опыта между двадцатью игроками, могло быть разным. Да, они были в одной группе, но некоторые игроки имели бафф на опыт, который очень сложно получить. Этот Бафф дает всего-то прибавку в 10% к опыту, но всё же это очень большой прирост. Также, получаемый опыт немного зависел от пользы игрока в команде. Максимальный бонус к получаемому опыту - +5%, потому понять на каком уровне сейчас Фантом, просто невозможно.

- Я, как глава гильдии "Цвет неба", приказываю: сделайте всё возможное и невозможное, чтобы он захотел примкнуть к нам. Мы не можем отдать такого игрока в чужие руки. Также, у него имеется множество полезной информации. Та инфа, что он нам предоставил - просто поражает. Я отправил людей в зону с монстрами для фарма золота - там не было никого, значит эту информацию он не передавал никому помимо нас.

---

В подземелье.

---

Фан продолжал искать своих напарников, они были где-то под завалом камней, их ХП понемногу снижались. На индикаторе их значки мигали, значит они сейчас без сознания.

Фан посмотрел на две награды. Среди них был титул «Первопроходца» и медаль «Первопроходца»

{Титул «Первопроходец»

Титул могут получить только игроки, которые первые прошли скрытые подземелье с первой попытки. Повышает шанс выпадения предметов во время зачистки подземелий на 5%}

{Медаль «Первопроходца»

Эксклюзивная медаль, получение которой стоит многих жертв. Можно получить только при зачистке подземелья уровня «Асура» и выше. Медаль дает право участвовать в подпольных бессмертных сражениях.

Минимальный уровень вступления в мир подпольных сражений - 300-й}

У Фана пробежал холодок по спине, когда он прочитал информацию.

Это безумство! - подумал он. +5% к выпадению предметов из подземелий, это очень сильный прирост.

Его очень сильно поразила информация из «Медали первопроходца». В особенности, шанс участвовать в подпольных бессмертных сражениях. Он не мог даже представить, что это может значить. Теперь Фан понял, почему топ-игроки так сильно стараются найти подземелья уровня «Асура» и первыми их зачистить.

Также его удивила информация "Можно получить только при зачистке подземелья Уровня «Асура» и выше", это подтверждало мнение о том, что уровень «Асура» - не самый страшный уровень сложности.

Только что пройденное подземелье было 230 уровня, рассчитанное на 20 игроков. Но это подземелье не идёт ни в какое сравнение с подземельем, которое сейчас считается «Неприступным адом». Такое название подземелье получило от гильдий, которые сейчас называют «Монстрами». Подземелье было рассчитанным на тысячу игроков, его не могут пройти даже сильнейшие игроки в игре. Что уж говорить о каких-то там слабаках. Если уровень «Асура» это ещё не всё, что будет на уровнях сложности, которые выше «Асуры»? Подземелья на десять тысяч, сто тысяч, или может миллион человек? УЖАС!! Это представить сложно, но если такое всё-таки случится, это будет АД среди адов.

Как известно, гильдии имеют свои ранги - от первого до десятого уровня. На данный момент, самая большая гильдия достигла только третьего уровня, и это от первого запуска «GWO».

С каждым новым гильд-уровнем, гильдия делает неопиcуемый скачек во всём. Вместимость гильдии, её влияние, ресурсы, сила.

Уровень гильдии начинается с нулевого. При нулевом уровне гильдия вмещает 10 тысяч игроков и может иметь только одну резиденцию в одном месте.

На первом гильд-уровне, вместимость гильдии увеличивается на 10 тысяч, позволяется разместить свою резиденцию в другом городе или королевстве, а также можно начать постройку дополнительных зданий, которые увеличивают работоспособность гильдий.

Второй уровень гильдии, может вместить в себя 50 тысяч игроков.

Гильдия третьего уровня может иметь 100 тысяч игроков, дополнительные постройки повышаются в уровне, а увеличить мощь гильдии помогут дополнительные гильд-квесты и другие возможности.

Повышать уровень гильдий очень сложно, и на это хорошо указывает то, что со времён запуска игры, до третьего гильд-уровня добралось меньше пятнадцати гильдий.

Прошло немного времени, как Фан наткнулся на тела двоих игроков. Они были довольно далеко от места где Фан видел их до столкновения с боссом. Игроки были прижаты камнями. Он сильно помучился, но ему всё-таки удалось достать их из-под камней.

- Очнитесь уже!

Он начал трясти их, чтобы они пришли в себя. Через, минут так пять, они открыли глаза и посмотрели на стоявшего перед ними игрока, как на призрака:

- Ты... ты жив, как? Как ты смог? Чтобы выжить, мы использовали сильнейшие в игре защитные навыки, и то оказались... а ты! Как...

Их глаза округлились, когда они посмотрели на уровень Фана и увидели число 101. Они протёрли глаза чтобы прийти в себя, но число никуда не исчезло. Над головой у Фана был сто первый уровень.

- Почему у тебя сто первый уровень? У тебя ведь был сорок второй. И тут перед их глазами начали всплывать сообщения:

{Гильдия "Цвет неба" закончила зачистку единственного в своём роде «Секретного подземелья уровня "Асура"»}

Репутация гильдии + 30000.

Каждый игрок вознаграждается - Титулом первопроходца

Также они получают - медаль первопроходца

Каждый игрок получает 20000 тысяч золотых монет }

{Человек, возглавивший группу игроков гильдии "Цвет неба", убил создателя скрытого подземелья. Создателем этого подземелья был человек, получивший титул "Тот, кто в одном шаге от становления Легендой".}

{Мировое сообщение}

{Один из игроков убил человека, пребывавшего в шаге от звания ЛЕГЕНДЫ.}

{Сила этого игрока была поистине страшной, даже бесстрашный создатель подземелий, который прожил больше ста лет, и за это время пережил и поборол боль и страх смерти, испытывал ужас, когда смотрел в глаза этого человека. НЕТ! Монстра в человеческом облике!}

{Секретное подземелье больше нельзя зачистить, оно будет уничтожено после ухода игроков.}

Их глаза расширились от увиденного. Двое игроков сидевших перед Фаном, с шоком смотрели, то на него, то на сообщение перед собой.

- Ты победил босса!! У него ведь было семь с чем-то миллионов ХП! Как ты смог НА СОРОК ВТОРОМ УРОВНЕ ЭТО СДЕЛАТЬ!?!

К Фану обратилась хиллер команды, её имя в игре было «Лист жизни».

Шокированные лица постепенно становились всё ярче. Теперь они улыбались, смотря на Фана.

- Это секрет, и я не могу его раскрыть. Давайте лучше найдём остальных, я не вижу их тел.

Было известно, что после зачистки комнат боссов и т.д., игроков, которые умерли во время сражения, можно было воскресить после зачистки подземелья.

Девять минут. Было потрачено девять минут, чтобы найти все тела. Они были разбросаны в разные стороны порывом ветра, который произошёл, сами знаете от чего.

Воскрешать союзников может только класс целителей, потому первое что нужно сделать, это возродить трёх умерших целителей.

После этого дело пойдёт быстрее.

Так и сделали. «Лист жизни» быстренько воскресила других целителей. Через несколько минут все стояли с полными ХП, их было девятнадцать. И все смотрели на меня. После возрождения они также видели Мировое сообщение. Выражения их лиц были бесценными.

- Уходим отсюда!

Фан подошёл к полуразрушенным большим воротам с древними письменами и поднёс к ним свою руку. Двери окутал свет. Мгновение, и команда стоит на зелёной поляне, окруженной высокими деревьями. Неподалёку было озеро, через которое они вошли в подземелье. Вода начала быстро убывать, а через миг

и вовсе исчезла. На месте озера появился магический круг высокого ранга, который покрыл яму землёй. Момент, и вместо озера без воды была поляна, укутанная травой.

Нету больше озера. Фан посмотрел на команду и присел на землю.

- Садитесь, сейчас будем делить снаряжение, выпавшее из босса.

Все сели и начали смотреть на Фантома. Он сразу же отключил "Хладнокровие". Лицо Фана залилось краской, он ещё раз взглянул на всех и спросил:

- Почему вы так смотрите! Не смотрите на меня так, это смущает!

С красным лицом проговорил он, отчего все сразу отвели свои глаза в другие стороны.

После прекращения сверления взглядами он почувствовал облегчение.

- В общем, из боса выпало 42 предмета. Сейчас я поделюсь информацией в групповом чате.

Когда Фан отправил информацию, все сразу же начали смотреть на снаряжение, которое выпало из босса. Всего игроков было двадцать, а выпавших вещей - сорок две единицы.

Из всего что выпало, было: семь видов оружия, тринадцать вещей экипировки, семь навыков, одна книга. Всё остальное было ресурсами.

Все начали рассматривать вещи. Из всех вещей, Фана заинтересовали только пять: два навыка, книжка, оружие и один элемент снаряжения.

[Навык "Удар подземелья не полный (часть 1/4)" - ничего не известно. Соберите все 4 части, разбросанные по десятках, а может и сотнях подземелий. Чтобы изучить навык, нужно собрать все четыре части]

[Навык "Скоростной шаг" - позволяет пользователю за один шаг преодолеть любое расстояние в вашем поле зрения.

Изучить могут все.

Мана потребляется в зависимости от расстояния, на которое перемещается пользователь.

Перезарядка 1 час 20 минут.]

["Книга-Дневник" - дневник, написанный человеком, который всю свою жизнь был в шаге от звания легенды. Книга написана на древнем языке. В ней описана жизнь "Даноса IV", его страдания и одиночество.]

["Куб создания" - оружие - ????

Могут пользоваться только Легенды.

Только для - ???

Уровень - ???]

["Мантия из синими камнями" - ???

Могут использовать только - ???

Уровень - ???]

- Я знаю что хочу взять.

Я кинул информацию о четырёх вещах. Все сразу удивились.

- Фан, из 42 предметов ты выбрал эти? Есть ведь предметы, которые тебе больше подойдут. Почему именно они, о которых нет никакой информации?

- А что если ты выберешь их, а пользоваться не сможешь!

Все согласились.

- Мне они понравились. И еще вот это!

Все сразу расстроились. Навык "Скоростной шаг" ведь.

- Я хочу его и эти четыре предмета.

- А, это?

- Я думал, что ты его не заметил.

- Что? Конечно заметил! Этот навык ведь самый лучший из всего, что здесь есть. Вы ведь не забыли!? Что я первый выбираю себе вещи, которые выпали из босса?

--Я беру эти пять.

...

<http://tl.rulate.ru/book/41243/1048778>