Глава 38: Пассивное перерождение 1.

Расправившись с капитаном стражи, компания хоть и осталась разочарованной слабыми дропами, продолжила зачищать мелких монстров.

На все потребовалось около двух часов. За это время большинство членов группы подняли уровень, а опыт Чжан Шаня перевалил за отметку в 200 000.

— Я так устал. Это подземелье, похоже, предназначено для фарма опыта. Иначе зачем в нем столько мелких монстров?

— Наверное.

— И при этом заходить в него можно всего раз в неделю. Мало! Как тогда качаться?

— Может, мелкие монстры в подземелье — это для развлечения? Основная цель для хардкорщиков — босс подземелья.

— Точно. Казуалов в игре все еще большинство. Им тоже нужно оставить возможность для развития.

"Проблема в том, что боссы подземелья не выдают хороших вещей. Они все мусор. От них нам мало пользы. Если так будет продолжаться боюсь, что никто не захочет приходить и зачищать подземелье."

"Возможно, причина такой плохо добычи в том, что подземелье слишком легкое. Мы выбрали обычный режим, поэтому добыча была уменьшена на несколько уровней."

"Да, должно быть, так."

"Ха-ха, тогда все легко. В следующий раз выберем сложный режим."

"Идиот, ты знаешь, насколько сложен сложный режим?"

"Что может быть в нем такого сложного? Разве нужно не просто убивать монстров, чтобы добраться до босса? Ну, самое худшее — это сложный босс."

"Ты собрался сражаться с боссом в сложном режиме? Ты ведь даже монстров победить не можешь. Я слышал, что в сложной режиме все монстры в ярости. У них очень сильная атака, и они очень быстро бегают. Они могут убить человека за один-два удара."

"Правда? Сложный режим настолько сложен? Как мы сможем его пройти?"

«Он не хочет нас пропускать. Иначе почему бы его называли режимом лимита?»

«Бл*дь, это же режим извращенца» 1

«Ладно, давай не будем пока говорить о режиме. Где наш босс-хранитель? Почему он ещё не

появился? Не может же быть, что мы зачистили подземелье, расправившись всего лишь с мелкими монстрами, так ведь?»

«Да, прошло уже некоторое время. Почему босс ещё не появился? Давайте поищем его»

Все в первый раз зачищали подземелье Нового Мира. Никто не знал, какой это режим. Может, босс появится после того, как будут убиты все мелкие монстры.

Вполне возможно, что босс где-то прячется. Они не видели его только что, и могли бы просто поискать его.

А что касается заявления, что они зачистят подземелье после того, как разделаются с монстрами, то это была просто шутка. Когда они зачистят подземелье, появится уведомление.

Все разбежались и принялись внимательно осматриваться.

Подземелье было совсем не маленьким. Сорок человек, разбежавшись в разные стороны, не смогут быстро обследовать всю карту.

Чжан Шань наугад выбрал направление. Бегая, он внимательно всматривался в маленькую карту в поисках красных точек.

Не прошло и двух минут, когда он заметил слева на карте красную точку.

Неужто это босс? Он осторожно подошел и обнаружил, что это просто мелкий монстр.

Черт побери, кто только что расчищал тут мелких монстров? Одного недобил и даже не предупредил.

С двумя выстрелами он убил монстра, и тут прозвучало оповещение.

Системное оповещение: В связи с большими потерями среди демонической милиции, жрец племени демонов соберет гвардейцев, чтобы спуститься и выяснить причину.

Системное оповещение также сообщало координаты места, куда спустился босс-страж.

“Наконец-то босс повстречался с нами. Не означает ли это, что локация издевается над нами? Мы так долго ждали, и теперь из-за этого все наши люди разбежались”.

“Какое отношение это имеет к локации? Остался маленький монстр, которого я только что забил. Уведомление прозвучало лишь после того, как я убил его” – высмеял Чжан Шань.

“Кто только что был слепым и не заметил, что остался монстр”.

“Граждане, давайте закончим обсуждение. Все отправляемся в место, указанное в сообщении. Те, кто прибыл первыми, не действуйте самостоятельно, держитесь в отдалении. Не умирайте по чистой случайности”. Шторм Мира помешал всем обсудить проблему с не замеченными монстрами.

Карта была огромной. Не заметить случайно монстра несложно.

Когда Чжан Шань подбежал к указанным координатам, там уже было практически все остальное население гильдии.

Неподалеку из воздуха возник алтарь. Предводитель племени демонов, Верховный жрец, привел четверых охранников, чтобы охранять алтарь. Обстановка была точно такой же, как видел Чжан Шань в Бо Ван Уэстленд.

Когда все собрались, Шторм Мира сказал: "Все, держитесь подальше, сначала дайте Шесть Гуань сразить врагов и повысить уровень. Не делите его опыт."

Хорошо.

Чжан Шань медленно подошел к алтарю. Теперь у него появился навык "Орлиный глаз", который увеличивал дальность атаки на 20%, что значительно облегчало заманивание охраны.

Выстрел привлекал внимание одного охранника, и его тут же хватал детеныш панды. Чжан Шань легко расправлялся с ним, вставал и снова убивал. За каждого убитого охранника он получал 100 000 опыта.

Что касается снаряжения, то оно было не особо ценным. Один предмет был синим, а другой зеленым. Никто не знал, захочет ли кто-нибудь его, даже если выставит на аукцион.

"Черт, у этих стражников что, две жизни?" Некоторые люди вчера вышли из игры рано и не видели предыдущего боя Чжан Шаня. Поэтому они удивленно спросили.

"Да, у стражников есть пассивный навык под названием "Перерождение". Две жизни, какой глюк! К счастью, он не очень сильный, иначе его было бы нелегко получить".

"Брат Шесть Гуань, если ты сможешь выбить этот пассивный навык, то станешь человеком с двумя жизнями", — сказал Тысяча Миль Езды Верхом в шутку.

"Я не смею даже об этом думать. Не каждый босс так щедр, как король дикого кабана, который после смерти дает мне пассивный навык".

"Нужно мечтать. Кто знает, может быть, мечта сбудется".

"Это не мечта, это явь".

Перерождение — пассивный навык стражника. Конечно, Чжан Шань испытывал зависть. Кто бы не хотел иметь еще одну жизнь? Однако выбить ее на самом деле было невозможно. Всего было только четыре монстра, и в подземелье можно было входить только раз в неделю.

Ключ был в том, что он собирался достичь 20 уровня. Если он снова войдет в подземелье, он сможет войти только на второй этаж платформы подавления демонов. После того, как эти четыре монстра будут убиты, он, возможно, больше никогда их не увидит.

Ему было суждено никогда не получить Rebirth, загадочный пассивный навык.

Он не хотел говорить об этой грустной теме, поэтому он продолжал заманивать другого стража, чтобы повысить свой уровень до 20. Это было более надежно.

...

Очень скоро еще один страж потерял две жизни. Дропы все еще были мусором, но он, наконец, достиг 20 уровня.

Системное уведомление: Поздравляем с достижением 20 уровня.

Системное объявление: Поскольку игрок, Шестигуаньский Бодхисаттва, достиг 20 уровня, система осады демонов была активирована.

Каждую субботу в 8 вечера полководцы под командованием Бога Демонов будут вести свои войска на штурм всех второстепенных городов. Игроки могут получить награды за оборону городов. Всех желающих добро пожаловать.

Игрок Лю Гуань Бодисаттва первым достиг 20-го уровня. Была активирована система нападения демонической осады. Награды: +1 очко навыка, +100 очков милосердия.

Системное уведомление: твой талант пассивного короля был активирован в результате убийства стражей-демон-жрецов. Ты автоматически получишь пассивный навык Возрождение.

Неплохо. Первый, кто достиг 20-го уровня, смог активировать навык. Это был бесплатный балл навыков. Теперь он накопил пять баллов навыков.

Хм? Что-то не так. Похоже, было три уведомления.

Блин, он и правда получил пассивную способность Перерождение?

Его удача бросала вызов небесам. Это уже нельзя было назвать удачей. Это можно было назвать только невезухой.

Может быть, пассивный навык босса было легче получить? Он убил почти 10 000 монстров, прежде чем смог получить пассивный навык у кролика. И это считалось большой удачей.

...

Он также убил тысячи монстров, чтобы получить пассивное магическое сопротивление обычных демонов, но ничего не получил.

Однако босс был другим. Тяжёлый Удар короля дикого вепря был получен с одного удара. Перерождение охранника было получено после убийства шести монстров.

Казалось, шанс активировать босса талант существенно увеличился.

Может быть, это потому, что пассивку босса легче получить. Похоже, ему придётся сражаться с большим количеством боссов в будущем и наносить последний удар.

Он должен был пытаться чаще в будущем.

<http://tl.rulate.ru/book/70492/3708698>