

Глава 16

Руководитель группы сохранял спокойствие и принимал точные решения. Он спокойно приказал танкам отступить, когда почувствовал, что медведь использует навык.

Его товарищи по команде были поражены тем, как он мог быстро отдавать приказы команде. Полюбовавшись им, все они выложились на все сто.

Руководитель группы, Арон, улыбнулся, видя их полное сотрудничество.

Прошло совсем немного времени, прежде чем они нанесли последний удар, заставив медведя плакать от поражения, когда он потерял свою жизнь.

[Поздравляю с прохождением испытания уровня кошмара. Мы выпустим три объявления о сервере. Вы хотите скрыть свое имя?]

"В этом нет необходимости".

Арон не пытался скрывать это, поскольку знал, что все равно не сможет превзойти престиж игрока номер один.

[Объявление: Игрок Арон успешно прошел испытание на повышение класса уровня Кошмар. Как первая команда, прошедшая испытание Кошмара в "Тенсуре", каждый участник получит в награду увеличение характеристик на 5 и удачу на 2.]

Несколько игроков были поражены тем, как они смогли пройти уровень кошмара, поскольку некоторые из них даже не смогли встретиться с последним боссом. Поскольку он обладает огромными HP и защитой, но не сравнится с рыцарем-скелетом, с которым они могут нанести только 1-значный урон.

Однако их реакция была не такой, как когда было объявлено об игроке номер один, так как многие из них испытали ад уровня бездны. Ни один из них не прошел, поскольку ни у кого из них не было скрытой части, созданной разработчиками.

Команда разработчиков Atlas Corps разработала испытание, которое должно быть пройдено, когда игрок обладает определенной фигурой.

Легендарный класс.

Они специально создали уровень бездны для легендарных классов, чтобы использовать сопротивление аномальному статусу и другие способности легендарного класса. Они сделали это таким образом, поскольку разработали игру так, чтобы только игроки легендарного класса могли обладать Значком Героев, которым обладает один удачливый игрок.

Если бы игроки знали причину, они были бы в ярости от того, насколько неразумны были разработчики, но, к сожалению, никто из них не знал.

Арон и его команда радовались, наконец-то завершив его, несмотря на несколько неудач. На самом деле, все игроки в команде были первоклассными, поскольку обладали хорошим набором навыков, и ни один из них не был новичком.

Это было так, как если бы все хорошие игроки собрались в одну команду, поскольку все они сначала были одиночными игроками, но объединились во время испытания, поскольку они

были вторыми, кто покинул деревню новичков после Зефира.

Это означало, что все они были достаточно опытны, чтобы быть впереди миллиардов игроков по всему миру. Всем им понравилась их синергия.

Именно на этом испытании была сформирована лучшая гильдия на будущее.

Прежде чем они смогли взглянуть на добычу, все они исчезли с испытательного полигона и появились у своих инструкторов соответствующего класса. ****

Зефир все еще прогуливался со своим маленьким приятелем. Затем Зефир взглянул на него, который с любопытством наблюдал за всем, пока он лежал у него на голове. "Теперь, когда я думаю об этом, я не дал этому парню имени".

Затем Зефир на мгновение задумался, а затем остановился и немного поговорил со своим партнером. "Тетсуя, с этого момента я буду называть тебя Тетсуя или Тетсу".

[Вы хотите присвоить имени кьюби значение "Тецуя"?]

"Да".

[Имя кьюби было присвоено Тэцуя.] [Сходство с Тецуйей увеличилось на 5.]

Как будто ему очень нравилось его имя, Тецуя крепче сжал голову Зефира, как будто обнимал его. Зефир был рад увидеть его реакцию, а затем решил отправиться в дикую природу.

Зефир почти два часа бегал по окрестностям города Белого Тигра.

Благодаря своей ловкости и выносливости Зефир смог проехать около 15 километров, а его скорость была на уровне автомобиля.

Обладая сверхчувствительностью, Зефир почувствовал, что вокруг что-то есть, и решил поискать это некоторое время. Зефир доверял своей интуиции, поскольку его сверхчувствительность снова увеличилась после получения награды.

Затем Зефир увидел пещеру рядом с ручьем и решил зайти внутрь.

Затем он пошел и обнаружил, что сначала нужно плавать, прежде чем они смогут войти. Зефир был уверен, что это место станет достопримечательностью для туристов, если его обнаружат на земле.

Зефир спросил Тецую, можно ли ему войти в воду, но он, казалось, не испугался в воде, чего Зефир и ожидал. Зефир нырнул и поплыл, пока не пересек границу и не вошел внутрь.

В тот момент, когда он вышел из воды, он был поражен сценой внутри пещеры. Пещера была полна синих кристаллов повсюду. Он был поражен удивительным зрелищем, так как не ожидал, что здесь будет такое место.

Тецуя чувствовал то же самое из-за того, что ему пришлось стать свидетелем такой невероятной сцены, родившись в тот же день.

[Вы обнаружили скрытое подземелье, "Пещеру Синего орихалка".] [Вы первый, кто сделал это открытие.] [Вы совершили достижение, которое нелегко выполнить. Будет предоставлена дополнительная карма.] [Вы приобрели 100 кармы.] [Вы приобрели 150 дополнительных карм.]

[Весь опыт, полученный в подземелье, будет удвоен в течение следующих 5 дней.] [Скорость выпадения предметов внутри подземелья также удваивается в течение следующих 5 дней.]

Затем Зефир небрежно взял кусочек кристалла и внезапно, [Вы приобрели голубую орихалковую руду.] "Хммм. Интересно."

Затем Зефир подобрал несколько руд, пробираясь глубже в пещеру.

[Вы приобрели голубую орихалковую руду.] [Вы приобрели голубую орихалковую руду.] [Вы приобрели голубую орихалковую руду.]

[Ты...]

Тетсуя также спустился и собрал немного руды, чтобы удовлетворить свое любопытство. Как только он подобрал руды, они исчезли и попали в инвентарь Зефира. Он был поражен, что Питомец также может выбирать предметы, но он не приказывал Тетсу собирать руды и просто позволял ему играть.

Всего Зефир собрал более 100 синих орихалковых руд, так как их количество продолжало увеличиваться, поскольку Тецуя с удовольствием собирал руды.

Зефир вздохнул о количестве и решил выковать меч и доспехи из руды, если встретит кузнеца. Незнание его решения приведет к созданию легендарного меча и набора снаряжения.

Зефир продолжал углубляться, пока не увидел книгу в углу. Его цвет был фиолетовым, от него исходила золотая аура. Аура напоминает ауру, исходящую от его легендарного меча.

Из любопытства Зефир взял книгу.

[Легендарный дневник Архимага]

Рейтинг: Легендарный [Дневник легендарного архимага Яна.]

У него не было другого описания, и он думал, что это обычный дневник, но он подумал, что это не имело бы смысла, если бы предмет был легендарным.

Затем Зефир спокойно прочитал книгу.

[Я достиг вершины магии, но столкнулся с большой проблемой. Моя продолжительность жизни была на исходе. Несмотря на то, что я легендарный верховный маг, я не могу избежать понятия продолжительности жизни. Я смирился со своей судьбой и решил иметь преемника. В ближайшее время я должен выбрать преемника, однако ни один из них не привлек моего внимания. В конце концов, я так и не смог определиться. Ну, в любом случае, у меня его нет. В настоящее время человечество живет в мире, поэтому я уверен, что нет необходимости спешить. Скоро, я уверен, когда-нибудь появится мой преемник.]

Прочитав книгу, Зефир закрыл ее, и она закончилась этим предложением. Внезапно перед Зефиром появилось уведомление.

[Приобретен второй класс "Легендарный архимаг".]

[Вы первый игрок, получивший два легендарных класса!] [Название "Путешествие в мифы" было приобретено!] [5 очков характеристик будут принудительно вкладываться в интеллект каждый раз, когда ваш уровень повышается.]

[Вы совершили достижение, которое нелегко выполнить. Будет предоставлена дополнительная карма.] [Вы приобрели 1000 кармы.] [Вы приобрели 1500 дополнительных карм.]

Разработчик игр тупо уставился на монитор. Выражение лица Кевина Льюиса было непостижимым, его глаза расширились. Затем, через некоторое время, в нем разом нахлынули различные эмоции.

"Хо-хо!"

Он глубоко вздохнул, пытаясь силой успокоить свои безудержные эмоции. Ему потребовалось некоторое время, чтобы успокоиться. Затем он обратил свое внимание на Дэна Сантьяго.
"Командир группы!"

Кевин Льюис пытался рассказать об этом своему начальнику, но тот его не слушал. Он стиснул зубы и позвал снова, на этот раз немного громче. "Лидер команды!"

"Хм, что?" "С ним случилось что-то плохое". "Что ты имеешь в виду?"

Дэн остался в замешательстве и попросил еще раз уточнить. "Легендарный архимаг".

Дэн был очень удивлен его словами. Он стоял и смотрел на монитор расширенными глазами, как будто увидел очень смешную вещь.

Затем он откинулся на спинку стула и вздохнул. Пока он все еще был в глубокой задумчивости, Кевин спросил его: "Обладать двумя лучшими легендарными боевыми классами, легендарным предметом и легендарным домашним животным. Не будет ли нарушен баланс игры?"

Затем Дэн снова взглянул на монитор и слабо ответил. "В мире нет такого понятия, как баланс и равенство. Талантливые и удачливые люди только увеличат разрыв."

Кевин не упрекал, поскольку то, что сказал Дэн, было абсолютной правдой. Затем он поднял глаза и подумал о том, что произойдет в будущем. ****

Зефир уставился на уведомления, которые все еще не прекращались.

[Легендарный Верховный маг] [* 300% дополнительного урона при атаке магией. 1 * 50% регенерации маны в секунду. 2 * Потребление маны уменьшено на 50%. * уменьшение времени восстановления на 10 секунд.]

[Поскольку в настоящее время вы находитесь на уровне 0, в настоящее время доступен только элемент огня.] [Сгенерирован навык "Огненный шар".] [Сгенерирован навык "Огненный разряд".] [Сгенерирован навык "Адский огонь".] [Сгенерирован навык "Огненный шторм".]

[Огненный шар Ур.1] Рейтинг: Эпический [Бросьте большой огненный шар, нацеленный на цель. Урон, наносимый врагу, составляет 110% от магической силы заклинателя.

Тип: Активный Уровень владения навыком: 0% Потребляемые ресурсы навыков: 50 МП

Время перезарядки: 10 секунд.]

[Огненный болт Ур.1] 1 Ратин: Эпический [Бросьте огненный заряд, нацеленный на цель. Урон, наносимый врагу, составляет 120% от магической силы заклинателя. * Цель будет оглушена на

2 секунды.

Тип: Активный Уровень владения навыком: 0% Потребляемые ресурсы навыков: 150 МП Время перезарядки: 30 секунд.]

[Адский огонь Ур.1] Рейтинг: Уникальный [Разыгрывайте и призывайте адское пламя. Он сжигает и очищает злых существ. Урон, наносимый врагу, составляет 140% от магической силы заклинателя.

Тип: Активный Уровень владения навыком: 0% Потребляемые ресурсы навыков: 250 МП
Время восстановления: 1 минута.]

[Огненный шторм Ур.1] Рейтинг: Уникальный [Разыгрывайте огненный дождь в течение 20 секунд в указанной области. Урон, наносимый врагу, составляет 150% от магической силы заклинателя.

Тип: Активный Уровень владения навыком: 0% Потребляемые ресурсы навыков: 500 МП Время восстановления: 2 минуты.] [Путешествие к мифам] [* Ты легендарный, превосходящий легенду. Ты живой миф. * Ты сияешь среди легенд. Наносит 10% дополнительного урона всем уникальным или более высоким классам. * Наносит 15% дополнительного урона демонам, архангелам, драконам, другим трансцендентам, уменьшает урон на 15%. * Сила атаки умений против демонов, архангелов, богов, драконов и других трансцендентных существ увеличится на 50%.]

Зефир посмотрел и некоторое время молчал, размышляя, был ли этот день его счастливым днем. Он только что случайно получил легендарного питомца, голубые орихалковые руды, второй легендарный класс и удивительный титул.

Затем Зефир пробормотал без выражения. "Похоже, я образец удачи или госпожа удача задирает передо мной юбку или что-то в этом роде".

"Верно, Тетсу?"

Куооh

Тецуя ответил Зефир в очаровательной манере. Зефир, который уже был Святым Мечом, также стал Легендарным Архимагом. Игрок, который сейчас является сильнейшим фехтовальщиком и сильнейшим магом.

Как человек из современного мира, Зефир был немного взволнован тем, что мог использовать как искусство владения мечом, так и магию одновременно. Именно в этот момент Святой Меча нынешней эпохи стал еще сильнее, чем Святой Меч прошлого.

Демоны, вкусившие отчаяния от Святого Меча прошлого поколения, испытают еще большее отчаяние от нынешнего Святого Меча.

<http://tl.rulate.ru/book/82491/2589576>