

Глава 210: Соединение Шести Городов.

"Вперёд!", – Чжан Ян отдал приказ двигаться вперёд сразу после того, как все члены группы получили свои благословения.

Пон! Пон! Пон!

Примерно в десяти метрах от того места, где они сейчас стояли, густой туман стал рассеиваться, являя им гуманоидного каменного гиганта тёмно-красного цвета, высотой в десять метров, может быть, даже выше. Каждый шаг его заставлял землю дрожать.

[Ядовитый Огненный Гигант] (Элитный, Стихийное Существо)

Уровень: 54

ОЗ: 1 000 000

Защита: 600

"Заряд!", – громко крикнул Чжан Ян, вытаскивая свой топор и толкая противника плечом, чтобы проверить его силу.

"Ао....", – яростно проревел Ядовитый Огненный Гигант, замахиваясь своими гигантскими кулаками на Чжан Яна.

- 2 267!

Всего лишь одним своим ударом, он забрал шестую часть здоровья Чжан Яна, об этом не стоило даже упоминать! Надо учитывать, что текущее значение показателя Защиты Чжан Яна достигало четырёхсот двадцати единиц, вместе с поглощением урона в шестьсот очков! Вот почему базовый урон монстра был уменьшен с примерно четырех тысяч урона до двух тысяч!

Члены группы ополчились на монстра, встав в круг, один за другим, они принялись активировать свои атаки против Ядовитого Огненного Гиганта.

У Ядовитого Огненного Гиганта был всего лишь один навык с AoE эффектом опрокидывания, за которым следовала горящая ударная волна, наносившая четыре тысячи очков урона всем целям в радиусе двадцати метров. Однако с Аурой Чжан Яна, количество жизней всех игроков превысило четыре тысячи, совершенно точно не нужно было беспокоиться о том, что кто-то умрёт.

В общей сложности, DPS всей группы достиг отметки в двести тысяч урона, потребовалось меньше минуты, чтобы уничтожит Ядовитого Огненного Гиганта с миллионом очков здоровья. Быстро уничтоженный монстр, взорвался, распавшись на несколько каменных глыб, и дропнув кусок кроваво-красного кристалла.

Чжан Ян, расширив глаза, мгновенно поднял с земли этот кристалл.

[Огненный Кристалл] (Специальный Предмет)

Применение: 1 Огненный Кристалл можно разделить на 10 Осколков Огненного Кристалла.

Вэй Янь Эр и Хань Инь Сюэ, посмотрев друг на друга, обменялись зловещими улыбками.

По мере продвижения группы вперёд, они убили ещё четырёх Ядовитых Огненных Гигантов. Вэй Янь Эр и Хань Инь Сюэ фактически начали состязаться с Чжан Яном за Огненные Кристаллы. Эти Кристаллы падали не каждый раз, но шанс их выпадения всё равно был довольно высок, и из пяти монстров выпадали четыре Огненных Кристалла. Хань Инь Сюэ и Вэй Янь Эр смогли урвать по одному для себя.

Эти две девушки тут же гордо заулыбались. Они понятия не имели о том, для чего же нужны были эти Огненные Кристаллы, но увидев лицо Чжан Яна, обе пришли к выводу, что эти Кристаллы, должно быть, очень ценные!

Геометрия Земель Ядовитого Огня походила на длинное извилистое змеиное тело, имевшее форму спирали, с семью боссами на трёх завихрениях спирали. На первом завихрении располагалось четыре босса, в то время как на втором всего лишь два, на третьем и последнем находился финальный босс – Рошан Медный Молот. Предыстория подземелья заключалась в том, что небольшое количество dwarфов, предав свою расу, украв священные реликвии своего рода, в конечном итоге предложили себя демонам, став их клыками и когтями.

Чжан Яну и банде понадобилось не очень много времени, чтобы добраться до входа в эту спираль. Он был похож на змеиную пасть, два Ядовитых Огненных Гиганта охраняли вход, в то время по обе стороны дороги была лава, жар заставлял языки пламени касаться краев. Если игроки попадут в эту область, они будут получать пять тысяч огненного урона в секунду! Кроме того, две конечные точки тела змеи находились очень далеко друг от друга, по крайней мере, в сотнях метров. Проплыть все подземелье, чтобы добраться прямо до босса, казалось, было невозможно, по крайней мере, на данном этапе.

Группа, высвободив свою мощь, уничтожила двух монстров в кратчайшие сроки. Всего за полчаса они добрались до первого босса, с десятками [Огненных Кристаллов] в своих рюкзаках.

Чжан Ян и другие основные члены его группы экипировали несколько предметов Желто-Золотого Оборудования. Несмотря на то, что это был Смертельный Режим, их снаряжения превращало его в прогулку по парку.

Остальные игроки были тщательно отобраны из основной боевой силы Гильдии, с хорошим осознанием боя, и, самое главное, умением работать в команде и способностью выполнять приказы. Кроме того, эти игроки прошли это подземелье на Среднем и Трудном Режиме сложности, обладая определёнными знаниями, касающимися понимания боссов, их навыков и привычек. Всё путешествие было похоже на ломание сухих веток и палок, за короткий промежуток времени они уже добрались от первого до шестого босса, уничтожив их!

С первого и второго боссов выпало только оружие с ограничением по классу, а начиная с третьего босса, стали выпадать предметы брони. Чжан Ян уже потерял интерес к Серо-Серебряному снаряжению, однако, он был единственным Хранителем во всей группе, что противоречило тому, третий, пятый и шестой боссы дропнули только части Сета "Ярости" на Хранителя, поэтому он мог лишь взять то, что давали бесплатно!

К тому моменту, как они разобрались с шестым боссом, Чжан Ян и банда в общей сложности были уничтожены всего лишь три раза, что было замечательным результатом, учитывая сложность Героического Режима. Но монстров было просто слишком много, поэтому большую часть времени они тратили на уничтожение этих тварей. Чувствуя приближение утра, Чжан Ян объявил, что на сегодня хватит, и они продолжают в семь вечера.

Вернувшись в Главный Город, Чжан Ян сразу же вышел из игры и лёг спать.

На следующее утро Чжан Ян направился к Идентификатору, идентифицировав у него три предмета Серо-Серебряного Снаряжения: [Шлем Ярости], [Металлические Перчатки Ярости] и [Металлические Сапоги Ярости], все они были улучшены [Драгоценным Камнем Стойкости 2-го уровня]. Его показатель здоровья достиг тринадцати тысяч пятисот десяти единиц (вместе с Аурой Стойкости)!

У игроков в Китайском Регионе дела шли неплохо. Их прогресс по зачистке Земель Ядовитого Огня на Смертельном Режиме достигал значения равного пяти из семи, Достигнувшие Небес, Багровая Ярости, Сияние и другие сильнейшие Гильдии добились убийства шести из семи боссов, идя рука об руку вместе с Одиноким Пустынным Дымом. Все они имели шанс прыгнуть через драконьи врата, став первой Гильдией в Китайском Регионе, которая зачистит этот данж, получив "Достижение Первой Зачистки"!

Весь день Толстый Хань был очень встревожен по этому поводу, опасаясь внезапного момента, когда кто-то другой сможет инициировать Системное Уведомление о "Первой Зачистке".

Видя, что Чжан Ян неторопливо готовил свои зелья, Толстый Хань больше не мог сдерживаться, спрашивая его:

"Брат Ян, как ты вообще можешь не беспокоиться? Это "Достижение Первой Зачистки", и всё находится в одном боссе от него, это Достижение не должно достаться другим!"

Чжан Ян, даже не подняв взгляда, сказал:

"Разве беспокойство имеет значение?"

Толстый Хань, тут же закатив глаза, сказал:

"Ну, уже прошло полдня, как говорится в древней пословице: Император не беспокоится, а евнухи уже переживают до смерти!"

"Ха-ха, заметь, это ты сказал, а не я!"

"Заткнись, я просыпаюсь каждый день со стояком, указывающим на звёзды! Евнухи свою задницу!"

К счастью для него, после целого дня, не было никаких признаков какого-либо Серверного Уведомления в Мировом Канале и Толстый Хань, наконец, расслабился, выпустив вздох облегчения. Он начал подталкивать Чжан Яна к тому, чтобы уже начал собирать членов группы, поскольку уже было пора.

Но Вэй Янь Эр заставила Чжан Яна, чтобы тот идентифицировал её снаряжения. "Что посеешь, то и пожнёшь" это был основной принцип Вэй Янь Эр и Хань Инь Сюэ, однако, иметь возможность тратить чужие деньги, не тратя ни копейки своих, было намного лучше! Разумеется, эти две дамы были стандартными мошенниками друзей и единомышленников, им было наплевать на обычных людей.

Слова Вэй Янь Эр звучали так:

"Нуботанк, я пришла к тебе, потому что хорошего о тебе мнения!"

Ладно, когда у тебя есть деньги, ты должен делиться ими с другими!

Позже, в семь часов вечера, когда Толстый Хань так пристально следит за новыми игроками, что его глаза были налиты кровью, когда группа собралась они "самолётом" направились к Крепости Тукуло.

Поскольку Чжан Ян обладал привилегиями [Городского Ордера] на телепортацию в город, естественно, ему не нужно было проделывать весь этот путь вместе с бандой, он использовал этот небольшой промежуток свободного времени, чтобы создать несколько стakov [Зелий Огнестойкости]. После того, как Хань Инь Сюэ и остальные прибыли в Крепость Тукуло, он телепортировался в комнату владельца крепости, войдя в подземелье вместе со всеми.

Подземельям, рассчитанным на двадцать игроков, нужно было три дня, чтобы обновиться, поэтому банде нужно было всего лишь найти Анкла, чтобы выторговать его баф, прежде чем отправиться в путешествие по бескрайним равнинам прямо к тому месту, где находился шестой босс. А потом, прежде чем столкнуться с финальным боссом, Рошаном Медным

Молотом, разобраться с последними группами монстров.

"Мелкая, ты опять забыла активировать свою Ауру!", – напомнил ей Чжан Ян.

"Ой!", – Вэй Янь Эр быстро взмахнула обеими руками, и поток золотого света, пройдя вниз по её телу, растянулся на тридцать метров, пока свет медленно угасал, все получили двухпроцентное увеличение показателя силы.

"Нуботанк, когда мы сможем получить кристаллы для улучшения Навыков Ауры?"

Чжан Ян задумался, прежде чем дать ответ:

"Полевые Боссы Серого и выше Рангов могут дропнуть [Камни Ауры], когда Земли Ядовитого Пламени будут зачищены, мы замахнёмся на Полевых Боссов!"

"Замечательно!", – Вэй Янь Эр закивала головой так, словно завтра не существовало.

"Ах да, глупый Юй, так что там такое с боевой системой на маунтах?", – вдруг спросила Хань Инь Сюэ.

"Да, после сражения за Крепость я слишком устал и сразу вышел из игры, я тоже хотел об этом спросить!", – спросил то же самое Бесконечный Звёздный Свет.

Чжан Ян, нахмурившись, спросил их:

"Вы, ребята, сами на официальный сайт не заходите?"

Члены группы тихо покачали головой влево-вправо, пока Сотня Выстрелов, улыбнувшись, не сказал:

"Всё равно лучше услышать это от тебя, это избавляет нас от необходимости искать нужную информацию!"

"Какого хера, вы ленивая кучка ленивых людей!", – Чжан Ян без конца качал головой, затем он сказал: "Боевая Система на Маунтах – это хорошая вещь! Наши личные маунты, которых мы купили у НИПов, называются Обычными Маунта, или Небоевыми. Оседлав наших маунтов, мы не можем атаковать или выполнять какие-либо действия, способные нанести урон. Для того, чтобы вступить в бой мы, в первую очередь, должны отозвать нашего маунта!"

Хань Инь Сюэ сразу же поняла, говоря:

"Тогда Боевые Маунты позволят игрокам скакать верхом на маунтах во время боя?"

"Да, суть заключается в этом, но эти маунты намного сильнее!", – Чжан Ян, восстанавливая образы в своей голове, сказал: "Игроки, оседлав своих Боевых Маунтов, могут не только атаковать, сидя верхом на них, но и делиться с ними очками здоровья! Кроме того, у этих маунтов будут свои показатели атаки, подобно Питомцам Охотника!"

"Вау, нуботанк, почему ты не сказал об этом раньше? Если бы каждый из нас был здесь со своими маунтами, мы бы смогли уже зачистить этот данж!", – взволнованно ворчала Вэй Янь Эр.

Чжан Ян, снова покачав головой, сказав:

"Во-первых, Боевые Маунты это не Питомца Охотников, они не могут быть призваны в определённых областях, что делает их совершенно бесполезными, например, в подземельях, на арене и в помещениях. Во-вторых, Боевые Маунты это не Тигры или Львы, которые могут быть легко приручены, чтобы стать вашим маунтом. Только звери, отмеченные, как "Редкие", могут быть пойманы с помощью [Запечатывающих Поводьев], которые можно будет приобрести в магазинах! После успешного запечатывания, только эти звери смогут стать вашими Боевыми Маунтами!"

Он сделал паузу, внезапно задумавшись о том Питомце – Красном Драконе, которого в будущем должен был заполучить Сотня Выстрелов – возможно ли, что это очень необычная "редкая" раса драконов? Сразу после того, как Сотня Выстрелов приручил этого Маунта, бесчисленное множество других игроков Класса Охотник пытались приручить себе Драконов, сделав их питомцами. Но никому не удалось! Даже если бы шанс успеха был низок настолько, насколько это было возможно, учитывая такое количество Охотников, шанс должен был быть. Если только это не было чем-то, что никогда не сможет быть покорено Охотником!

Если это реальный случай, то у каждого будет шанс приручить дракона! Однако игроки не Охотничьего класса смогут использовать его только в качестве своего Боевого Маунта!

"Когда игроки находятся верхом на маунте, очки здоровья игрока и маунта складываются. Кроме того, у маунта будут свои собственные навыки. Тип навыков, разумеется, будет зависеть от приручаемого монстра! В качестве примера возьмем Громового Леопарда, который может использовать дальнобойную атаку в виде луча плазмы. Он должен сохранить этот навык после того, как будет приручен и станет маунтом!"

<http://tl.rulate.ru/book/96727/484460>