

## Глава 63. Глубокий весенний каньон (Часть 2)

Каньон Суры.

После его открытия Гильдией «Красных Буйволов» много людей стало приходить в Каньон Суры переполненный Дьявольскими Козами. Однако здесь все еще находилось множество неизведанных мест.

На данный момент еще никто не знал о маленькой роднике, расположенном глубоко в Каньоне Суры. Никто даже не задумывался о том, что родник был расположен в 30-ти метровой глубине, что там находится пещера, и то что в этой 100-метровой пещере существовала тайная область, никто об этом не знал.

И только сейчас.

“Ууф!”

Нашелся тот, кто обнаружил эту тайну.

После долгого плавания, Хурокан наконец сделал глоток воздуха. Затем он закинул в рот леденец и раскусил его на части. Снаряжение на 50 золотых монет, дающие возможность свободно плавать под водой, быстро исчезли в его животе.

Так, для справки, Леденец Слезы Русалки, на вкус как лимон и после его употребления ваше дыхание преисполняется лимонным ароматом.

‘Я наконец-то на месте.’

Полностью съев леденец, Хурокан вылез из воды на землю.

Ступив на сушу, Хурокан закрыл глаза и стал сосредотачиваться на посторонних звуках.

[Вы вошли в подземелье.]

[Вы получили Титул, ‘Обнаруживший Скрытую Тайну’.]

[Вы получили Титул, ‘Исследователь Подземелий’.]

Всплыли давно ожидаемые оповещения и Хурокан с удовлетворением кивнул.

‘Кажется я никогда не смогу привыкнуть спокойно реагировать на это.’

Хотя полученные им Титулы были небольшими, но ни один игрок «Полководца» не отказался бы от них.

Ценность подземелий заключалась не только в этом.

В отличие от обычных охотничьих угодий, в подземельях можно было получить дополнительные очки опыта и вознаграждение. Обнаружение тайников в подземелье, понимание принадлежности подземелья, полностью исследование подземелья, и т.д. Награда и опыт получают на основе полученных результатов, а получение дополнительного опыта рассчитывается показателем вашего уровня. Сумма получаемого опыта была ограничена, но все равно присутствовал увеличенный процент.

Именно по этой причине Хурокан и прибыл сюда на 69 уровне.

‘Хорошо, давай покончим с этим.’

Хурокан не останавливался на передышки, он немедленно направился на исследования подземелья. Для начала он запустил приложение Светлячка освещающего окружающую темноту пещеры.

‘Давай посмотрим...’

Он увидел туннель, словно созданный муравьем. Хурокан осмотрелся, но ничего подозрительного не заметил.

‘На то чтобы пройти все подземелье уйдет какое-то время.’

Кажется ему не удастся обойти все подземелье за один заход. Время - золото, потому Хурокан хотел максимально быстро зачистить это подземелье. Темные туннели в подземелье были хорошими признаками для Хурокана.

‘Я определенно возьму здесь 70-ый.’

Хурокан был особенно хорош в узких пространствах. Его Голем мог заблокировать путь, а он тем временем со своими Скелетами Воинами смог бы быстро разобраться с врагом, бросив Ядра Скелета им за спины. Учитывая ограниченное пространство, он брал бы количеством качество. Скелеты Воины Хурокана были особенно хороши в подобной местности.

Смоделировав в голове план сражения, Хурокан улыбнулся. Кажется он был удовлетворен полученным результатом. Со все еще нетронутой улыбкой, Хурокан бросил Ядро Скелета на землю. Ядро быстро превратилось в Скелета Воина.

Скелет Воин, сделанный из Черного Орка, носил подобный ятагану меч, а его черные кости легко сливались с темнотой. Хурокан нарисовал крест на его голове, после чего два рога выросли на его черепе.

Шлем Безумия.

Вдобавок Хурокан применил на нем Костяную Броню. Белые кости заполнили грудь Скелета Воина, а его руки стали покрывать рукавицы. Костяная Броня теперь могла создавать нагрудник и перчатки.

Затем Хурокан заполнил его меч проклятиями. Метка Демона, Проклятье Замедления, Дух Разъедания и недавно изученная Слепота!

Закончив с приготовлениями, Скелет Воин перестал походить на обычного Скелета Воина. Черный Скелет Воин, облаченный в белую Костяную Броню, был похож на рыцаря. Его меч, наполненный несколькими проклятиями, также испускал таинственный жар.

Наблюдая за Скелетом Воином, Хурокан не мог горестно не улыбнуться.

‘Моя мана.’

Он еще не столкнулся с каким-либо рейд-боссами, поэтому все эти приготовления были пустой тратой маны. Это было очень не похоже на Хурокана, который обычно экономил каждую единицу маны. По сравнению с тем как он начинал, ситуация обернулась просто коренным

образом.

Чтобы восполнить свой запас маны, Хурокан начал жевать восстанавливающие леденцы за 30 золотых.

‘Я прямо так и чувствую, как мой скилл транжирства растет.’

В прошлом он был скромнен в расходах своей маны из-за отсутствия денег. Но теперь все отличалось. Хотя это не похоже на то, что он мог сменить свое авто на спорт-кар, но теперь у него денег было предостаточно, чтобы позволить себе приобрести любую книгу навыка и любые расходные материалы.

Таки образом, акцент Хурокана сейчас был сосредоточен на подъеме навыков. А единственный верный способ их поднять, это неоднократно их использование. А мана потраченная на их использование теперь будет восстанавливаться за счет расходных материалов на восстановление маны. С деньгами действительно можно было буквально покупать повышения своих скиллов.

Поэтому Хурокан просто не мог внутренне не усмехнуться.

‘Ты даже не покупаешь пол грамма свинины за 3.000 вон в реале, за то пережевываешь какие-то резинки за 30.000 в игре. Ты точно сумасшедший ублюдок.’

Его смех быстро превратился в привкус горечи.

□□□

‘О?’

Войдя в подземелье, Хурокан начал исследовать ее со Скелетом Воином в качестве авангарда.

Под его хахве маской можно было почувствовать напряженность, только после столкновения с первым монстром его выражение изменилось.

‘Слизь?’

Монстр, с которым он столкнулся, был слизью.

Слизь были самыми обычными монстрами во всем «Полководце». Хотя они и не валялись как камушки на обочине, но любой при желании смог бы их найти. Однако слизь, внутренности которой пылали, была совсем другой историей.

И слизь с которой Хурокан столкнулся, была именно такой. Ее прозрачное тело пылало красным цветом. Увидев слизь, Хурокан уже понял с чем он столкнулся.

‘Это подземелье с монстрами духовного класса!’

Монстры духовного класса были самыми редкими монстрами в «Полководце». И стояли они соответственно. Материал, который с них падал, использовался при создании экипировки с присутствием различных атрибутов.

Атрибуты были важной частью «Полководца». Даже богатым игрокам было не просто купить хотя бы один полный набор с эффектами каких-нибудь атрибутов.

Поэтому атрибутивная экипировка всегда пользовалась высоким спросом. Редкое снаряжение 70-го уровня с легкостью можно продать за 3.000 золотых. И это лишь самое дешевое снаряжение среди них, те что покруче уходили уже по более высокой цене.

‘Это не предвещает ничего хорошего.’

Хурокан чувствовал некое зловещее предчувствие, нежели признаки радости.

В карте подземелья, что он получил присутствовали редкие монстры духовного класса?

Он был невероятно удачлив.

В последние дни ему действительно сильно везло. График просмотров на видео Воина Медведя уже пробил небеса, а полученный с него материал он в итоге смог продать за 50.000 золотых. Он рассчитывал продать их за 20, максимум 30.000 золотых, но итоговая сумма в два раза превысила его ожидания. Причина была ясна. Ведь Воин Медведь был первым монстром Хахве маски Хурокана. Ценность экипировки менялась в зависимости от поставщика и покупателя. И кажется, что как раз один из самых преданных поклонников Хурокана и выкупил его материалы.

‘Не кажется ли вам, что мне слишком везет?’

Теперь он натолкнулся на еще одно невероятное везение.

‘Похоже я из тех, кто совсем не удачны вначале, и очень удачны в конце.’

Жизнь Хурокана всегда была полна взлетов и падений. Если ему повезет в чем-то одном, то в другом ему обязательно не повезет.

И Хурокан прекрасно это понимал.

Поэтому Хурокан беспокоился, что его невероятная удача обернется ему невероятной неприятностью.

Конечно, он не стал об этом много беспокоиться. Его выражение быстро расслабилось.

‘Ну, не говорить же мне "нет" всему этому.’

Все равно не похоже, что он откажется от мысли, что ему просто очень сильно везет.

‘Ну что может произойти помимо каких-нибудь мелких неприятностей? Вряд ли ко мне в окно прилетит очередной грузовик.’

Хурокан радостно все дальше углублялся в подземелье.

□□□

После ряда непрерывных столкновений со слизью, Хурокан зашел в тупик.

Он столкнулся с очередными духовными монстрами.

Саламандр.

Саламандры были духовными монстрами 80-го уровня. Их тело варьировалось от 50 см до 4

метров, в зависимости от ситуации. И состояли их тела из огня, так что убивать их требовалось лишь непрерывным нанесением урона.

Учитывая нынешние силы Хурокана, это был очень неприятный противник.

Скелеты Воины были бойцами ближнего боя, что ставило их в безвыходную ситуацию. Даже имея прекрасные навыки в уклонение, им не удастся избежать жара Саламандры. Скелеты Воины будут таять под воздействием жара Саламандры, а это означает большую утечку маны.

К тому же, каждый раз, когда их уровень жизни падает ниже определенной отметки, активировался навык "Гнев Саламандры". При его активации, исходящего от них жара будет достаточно чтобы расплавить даже Голема.

Скелеты Маги тоже были малоэффективны против Саламандр. Скелеты Маги D ранга могли использовать лишь магию огня, что очевидно было неэффективным против Саламандр.

В некотором смысле, Саламандры были кровавыми врагами Хурокана.

Однако сражение Хурокана с Саламандрами было одним из самых спокойных.

“Хорошо. Теперь подрежьте ему хвост на заднице! Отлично сработано!”

Само собой сражение проходило в ближнем бою. Хотя сражение нельзя было назвать кровавым, но оно все равно оставалось жестким.

Хурокан не участвовал в сражении. Он просто стоял позади и словно попкорн разжевывал свои леденцы.

Он принимал активные действия всего два раза. Заполнял мечи Скелетов Воинов проклятьями, когда это было необходимо...

“Эй, не бегите на них в лоб, обходите их со стороны. К тому же удары плохо проходят по ним, режьте. Режьте их! Получилось?”

Его команды никто не понимал.

“Давай~ Голем. Скелетики поактивней, что с вами не так? Все, хватит! Я сделаю это сам.”

Он начал яростный бой с тенью, перехватит управление над Големом.

Так все и проходило.

Конечно, он потратил значительное количество расходных восстанавливающих материалов, но Ядро Скелета, Призыв Голема, и Скелеты Маги значительно прибавили в ранге.

Так Хурокан у порубил всех Саламандр, так и не разу и не взмахнув своим Мечом Орка Хиро. Пробуя мороженное таявшей Саламандры, Хурокан просто не мог не задуматься...

‘Богатенький Лич... ты должно быть чертовски классно проводил свое время.’

Это первый раз за все время, когда Хурокан ощутил настоящую радость от игры за некроманта.

.....

... не прилетит же мне в окно очередной грузовик.

- Даааа~, не прилетииит~... (¬□¬ )

Блин, так то интересная глава получилась, чувствую я,  
что в ближайшее время произойдет какой-нибудь трибздец!

Прям самому интересно стало, что там будет впереди. (□□□)

Всем спасибо за прочтение, счастливо. ㄗ| )□

<http://tl.rulate.ru/book/1140/53180>