

Глава 169 - Гробница Короля (2)

Коридор был так хорошо сделан, что трудно было назвать его туннелем в пещере. На земле были клетчатые плитки, похожие на доски. Не было ни одной криво положенной плитки, и поверхность стен в полукруглом туннеле была украшена красивыми узорами.

Это был туннель, подходящий для гробницы короля.

Это был последний путь, пройденный королем. Вот почему этот тоннель обладал величием, и он вызывал чувство достоинства.

[Стражи, которые охраняют Гробницу Короля, приближаются к вам]

Гробница Короля не позволяла никому входить, кроме самого короля. Не совсем любезно по отношению к злоумышленникам.

Вместе с появлением Системного Объявления, воины, сделанные из глины, начали появляться с другой стороны туннеля. Они вставали строй и медленно шли вперед.

Чу-бух, чубух!

Послышался шум их топота ног, движущихся в едином такте. Они двинулись к нарушителю, который решил вмешаться в вечный сон короля.

Их было много. Как и ожидалось от дороги, сделанной для короля, туннель был достаточно большим, настолько, что 10 человек могли встать друг рядом с другом с вытянутыми руками. Однако Глиняные Воины своим видом сужали этот туннель, стесняя его.

Дюжины Воинов стояли друг перед другом. Более того, Хуроكان не мог видеть конца этого строя.

Единственное, в чем он был уверен, было то, что их насчитывалось сотни.

Это была невероятно большая армия.

Просто вообразите такую большую армию, идущую против вас, да этого достаточно, чтобы ощутить каждой клеткой тела свое ничтожество. Более того, было сложно разработать стратегию борьбы с такой большой армией. Однако в такой ситуации Игрок решил направиться вперед.

Чу-бух! Чу-бух!

Можно было услышать шаги, которые не совпадали по темпу со звуком шагов нескольких сотен Глиняных Воинов, идущих вместе.

Пах-пах, пах-пах!

Можно было услышать очень проворные шаги.

Бегущие шаги и медленные шаги марша чередовались друг с другом.

Швик!

В середине чередующихся звуков раздался звук разрезанного напополам воздуха.

Ссссккк!

Затем раздался глухой звук.

Швиик, сссск!

Звуки доносились последовательно, а затем раздался тяжелый удар.

Тудун-дудун!

Это было началом битвы.

Битва началась благородно. Игрок бросился в туннель, заполненный несколькими сотнями Глиняных Воинов.

Не будь у кого-то достаточно смелости и храброго духа, сделал бы он что-то подобное?

Однако результат такого шага был не таким уж прельщающим. Он был как бульдозер. Он прорезал Глиняных Воинов перед собой, как лист нори (тонкие водоросли, обычно используются для суши, черная пленка вокруг риса). Он без колебаний обошел всех.

Однако в какой-то момент его дух не смог все преодолеть. Он попал прямо в центр рядов бесконечных Глиняных Воинов, и теперь был окружен.

Игрок был окружен, и его головокружительный прорыв остановился. Острые мечи летели к нему со всех сторон, и Игрок показал свои способности.

Игрок находился в отчаянно опасной ситуации, и он не ожидал никакой помощи извне. Он должен был решить эту проблему своими собственными силами.

Че-эн, чэн!

Слышались звуки ударов меча друг о друга, и в этот момент Игрок вонзил меч в землю.

Меч, погруженный в землю, растаял, превращаясь в жидкую сталь. Количество жидкой стали на земле стало намного больше, чем та, что была в мече. Ее тут было огромное количество.

Птух-Птух!

Жидкая сталь, вылитая из меча, заполонила весь пол. Она начала переполнять все.

[Вызов Железный Гolem]

Переливающаяся жидкая сталь быстро превратилась в тело высотой 4 метра. Она превратилась в огромного голема, сделанного целиком из стали.

Появился Железный Гolem, и он сразу же забил туннель своим телом.

«Застывание!»

Железный Гolem застыл, он стал стеной, блокирующей туннель.

Цзынк-цзынк, цзынк-цзынк!

С другой стороны Железного Голема можно было услышать звук мечей, бьющих в жалкой

попытке уничтожить Железного Голема. Однако они могли только пытаться это сделать. Железный Голем даже не выпустил крик, и это не позволяло воинам легко ранить его тело.

Игрок, которые сражался в одиночку, уперся спиной о Железного Голема.

«Фу-у-у-х!»

Наконец он смог вздохнуть. Когда Игрок поднял голову, угол губ Хурокана был вздернут в улыбке.

Т-т-т!

Хурокан тут же щелкнул пальцами. В том месте, откуда появился Хурокан, внезапно появилась группа.

Рыцарь Смерти стоял перед группой. За ним стояли два Скелета-Рыцаря и 10 Скелетов-Воинов!

Когда сзади появились враги, часть Глиняных Воинов опустила свои мечи, поднятые на Хурокана, и они быстро повернулись к новой группе.

Когда он увидел это зрелище, он сжал свой Меч Падшего Принца, готовый снова атаковать.

«Я пожинаю плоды только сейчас. Наверное, мне придется вернуть несколько из этого числа сейчас»

Гробница Короля.

Когда он вошел в Гробницу Короля, он ждал, пока появятся Стражники, именуемые Глиняные Воины.

Глиняные Воины.

Это был монстр, появившийся в эпизоде Разрушенное Королевство. Они были очень похожи по своей природе на Скелетов-Воинов под его командованием. Сниженная сумма атаки была восстановлена с течением времени, и у них не было особой слабости, которой можно было бы воспользоваться. Нужно было нанести суммарный урон, чтобы убить его. У этого также был довольно хороший боевой ИИ, и самое главное, они собирались в отряды, насчитывающие сотни.

Когда он увидел, что Глиняные Воины были его противниками, Хурокан сразу придумал сценарий сражения.

План, который он сейчас претворял, был именно таким.

Хурокан пробрался в середину Глиняных Воинов, и он вызвал Железного Голема, чтобы образовать стену. Затем Железный Голем был использован для устранения разделенных сил его врагов!

Однако было слишком неэффективно оставлять всех своих Скелетов-андерлингов и голема.

Более того, его Скелеты-андерлинги были слишком несдержанны в своих атаках. Его Скелеты-андерлинги напоминали Хурокана, который набросился на врага сломя голову.

Сначала Скелеты-Воины могли бы раздавить своих врагов. Однако проблема возникала

впоследствии. Глиняные Воины восстановили бы свою первоначальную форму в короткий срок, как и Скелеты-андерлинги!

Если бы они не были осторожны, Скелеты-андерлинги были бы окружены Глиняными Воинами.

После того, как их окружили, его Скелеты-андерлинги проведут хороший бой. Однако его магическая энергия будет ценой за такую безумную битву.

Он не знал, когда закончится битва. Однако, если бы его магическая энергия истощилась, это было бы поражением Хурокана.

Ох-ох!

Вот почему он выбрал этот метод. Ему нужна более эффективная, логичная и мудрая тактика боя.

Конечно, это было бы трудно. Боевая способность глиняного воина не соответствовала их грубой внешности. Мечи качались мощным и ровным полукругом. Они не сражались бездумно и срубали своих противников в подходящий момент. Когда кто-то из них пронзал врага, другие ждали, как отреагирует враг. Тогда другие Глиняные Воины вставали в линию и наносили удары мечом по этому же месту с небольшой задержкой во времени.

Обычно перспектива оказаться в окружении группы Глиняных Воинов в качестве нападающего звучала как приговор.

Однако в этот момент Хурокан улыбнулся им в лицо.

«Эта долбаная игра».

Было сложно. Было тяжело. Было неприятно.

«Ну, это очень похоже на «Полководца»».

Вот почему ему было так весело.

В этой игре всегда было так. Именно по этой причине Хурокан считал игру Полководец веселой, и это было также причиной, по которой он продолжал играть в нее. Если бы он не мог получать такое удовольствие от игры, Хурокан даже не потрудился бы начать играть в Полководец.

«Выпрямись».

Кхак-кхак!

Хурокан похлопал по телу Железного Голема, который стал самой сильной стеной. Затем он перешел к Глиняным Воинам.

Очень богато украшенный и чистый туннель, ведущий к могиле, был заполнен грязью. Здесь было довольно грязно.

Это были остатки от погибших тысячи Глиняных Воинов.

Хурокан выглядел ужасно, так как он только что сражался с тысячей Глиняных Воинов. Броня Аргардо по имени Темная Капля давала ему невероятную защиту, но на доспехах были

глубокие царапины. Некоторые части были сломаны, а другие части были разбиты. Это было доказательством того, насколько жестокой была эта битва.

[Вам не хватает магической энергии. Вы теряете эффект «Бессмертный»]

Когда он прекратил принимать расходные предметы, его магия сразу же истощилась. Он едва смог сохранить свою магическую энергию благодаря восстановительным предметам. Это была битва, где он достиг своего предела.

«Это первый раз, начиная с Рейда Аругас, где я мог бы умереть».

У Хурокана было несколько случаев, когда он столкнулся с могущественными монстрами. Аргардо, Аморальный Принц, Морозный Король, Аругас

Это были невероятные монстры по силе, и было бы привычно наблюдать, как Хурокан умирает от рук любого из них.

Тем не менее, он почти испытал смерть под натиском огромного количества врагов прямо сейчас. Прошло немало времени, с тех пор, когда он в последний раз испытывал такое.

«Трудность игры выше ожидаемой».

По правде говоря, Хурокан не ожидал, что у Гробницы Короля будет такая высокая сложность.

«Уф..»

Трудность была выше, чем ожидалось, и он кровоточил сильнее, чем ожидалось.

«Я использовал в два раза больше расходных предметов по сравнению с ожидаемым».

Когда Хурокан говорил о кровотечении, он имел в виду его потребление расходных предметов. Более того, он был в постоянном сражении в течение 20 дней, поэтому у него был низкий запас хороших расходных предметов.

«Неважно как, но я должен выжить и вернуться после всего этого».

Когда осталось малое количество расходных предметов, он сможет провести еще одну битву, такую как этот.

Тем не менее, Хурокан мог рассчитывать на использование своих расходных предметов при кровотечении, а не при смертельной ране.

«Все это стало возможно лишь потому, что это был я. Сильный отряд из 10 до 20 человек никогда бы не смог бы прорваться через это место».

Если бы это было пати обычных игроков, более половины их числа проиграли бы.

Хурокан был поражен сложностью игры.

В то же время он был доволен им.

«Да. Все это возможно, потому что я - это я»

С точки зрения Хурокана, Гробница Короля была одним из самых трудных мест с точки зрения

сложности. Суть трудности заключалась в том, что этот этап должен был быть преодолен при сотрудничестве многочисленных игроков. С другой стороны, награда должна соответствовать этой трудности»

Поскольку он очистил это место сам, Хурокан был готов забрать награду.

«Да. Я монополизирую это место»

Он был опытен, чтобы завладеть многочисленными наградами в одиночку.

«Это Гробница Короля. Конечно, здесь будет больше наград. По крайней мере, он должен иметь набор предметов Уникального Ранга. Кроме того, должно быть от двух до трех свитков Древней Силы. Они помогут игроку пройти через такие трудности. Невозможно, чтобы только одна Книга Навыков была дана как Награда за Квест»

Хурокан улыбнулся, положив Золотую Ракушку на ухо. В этот момент Золотая Ракушка снова заговорила.

- Вперед•••••.

Золотая Ракушка дала направление, и Хурокан двинулся со Скелетом-Воином перед ним. Рыцарь Смерти следовал за Хуроканом, а остальные Скелеты-андерлинги следовали за Рыцарем Смерти, как будто это была мать-утка.

Как долго они шли?

Туннель подошел к концу, и они обнаружили огромное пустое пространство. В большом пространстве был один алтарь. Кроме того, в его центре было 4 входа с алтарем, и Хурокан вышел из одного из этих входов.

[Вы закончили Квест «След Бохана»]

В тот момент он услышал, как Уведомление сказало ему, что он закончил Квест.

Квест подошел к концу, и ему пришлось вернуться, чтобы сообщить, что он нашел. Если он вернется к Ахимбри, он сможет получить награду.

Однако Хурокан не был удовлетворен таким результатом.

Разве это не Гробница Короля? Эта невероятная гробница была сделана для короля. Король не был бы отправлен на свою могилу с пустыми руками. По крайней мере, они наполнили бы гробницу золотом и драгоценными камнями в знак уважения.

Нет, он был уверен в этом.

«Это не может быть концом. Должно быть что-то еще».

Хурокан снова приложил Золотую Ракушку к уху.

- Я обнаружил гробницу короля. Я не знаю, какой король похоронен здесь, но есть признаки того, что этот король сражался против армии дракона.

В этот момент Золотая Ракушка начала рассказывать длинную историю в отличие от предыдущих.

«Да. Это никак не может быть концом»

Хуроكان внимательно слушал.

- Вот почему я верил, что все в этом месте поможет мне против Армии Дракона. Я отправил все в этом месте великому Кузнецу Олфу.

«Э-э?»

Когда он услышал эту историю, выражение лица Хуроكان изменилось.

- Появятся новые герои, и я поручил ему сделать броню для тех, кто встретиться лицом к лицу с Армией Дракона в будущем. Я также дал ему ключ, который я нашел здесь, чтобы он их сохранил.

История закончилась.

Хуроكان отодвинул Золотую Ракушку от уха, затем он встряхнул пару раз, прежде чем снова приложить его себе к уху.

- Я обнаружил гробницу....

Повторялось одно и то же сообщение, и Хуроكان закричал.

"Серьезно? Блядь!"

Согласно рассказу Бохана, Гробница Короля была заполнена невероятными предметами, как ожидалось, достойного покоя короля. Однако Архимаг Бохан решил отправить все предметы, чтобы их можно было перековать в предметы, которые будут использованы для борьбы с Армией Дракона. Все это было отправлено Кузнецу Олфу. Это была суть рассказа.

В принципе, здесь ничего не осталось. Все, что было здесь, было теперь в руках Кузнеца Олфа.

"НЕТ! НЕТ!"

В этот момент Хуроكان был настолько зол, что ему было трудно выразить свой гнев.

В этот момент Хуроكان услышал новое системное объявление.

[Начинается Квест «Артефакты Древнего Короля»]

[Начался Квест «Испытание Древнего Короля»]

[Рыцари-Стражники короля пришли в движение.]

Хдыщь-хдыщь-хдыщь!

Как будто ожидавшая объявления, Гробница Короля загромычала, как будто вот-вот рухнет. В этот момент Хуроكان вспомнил большую статую рыцарей, украшавших вход в пещеру.

“Черт!”

Более того, у него в голове появилась сцена его, сражающегося с этими огромными скульптурами рыцарей.

«Кажется, здесь сбываются все мои плохие фантазии».

Инстинкт Хурокана в отношении этого момента был неплохим.

«Спасибо за ваш труд»

«Спасибо за ваш труд»

«Хорошая работа, все!»

Слова поддержки были слышны из разных углов. Эти сообщения были также сигналом о том, что битва подошла к концу. Он также сказал другим игрокам, что они могут расслабиться, и могут отдохнуть.

Однако не все участники могли расслабиться и отдохнуть. Все как раз наоборот. Некоторые игроки взволновались.

«Вы видели фреску?»

«Мы записали все».

«Как насчет скрытой комнаты?»

«Мы исчерпали все методы исследования».

«Не пропустите ни одной подсказки. Даже если вам нужно работать сверхурочно, я хочу, чтобы вы были внимательными».

"Да"

Натал участвовал в битве, и он отлично показал себя. Было бы совсем не удивительно, если бы он упал из-за истощения сил, но он сейчас был очень активен.

Это место было руинами под названием «Гробница Героев», и он смотрел кадры записи росписи.

«Наконец-то мы нашли ключ, который даст нам хорошую подсказку в отношении этого Квеста Главный Сценарий».

Обычно Гильдия Гидры двигалась быстрее по Квесту Главный Сценарий по сравнению с другими гильдиями.

Однако, не в третьем Квесте Главный Сценарий. У них был очень поздний старт. Вот почему у них не было времени на отдых, и они не могли позволить себе никаких ошибок.

«Нам нужно увидеть общую картину происходящего. Это важно»

Большинство игроков проигнорировали бы росписи, но Наталь заставил свой мозг работать усерднее, чтобы найти подсказки.

Натал-ним! На потолке есть роспись. Вы должны взглянуть на него.

Один из участников команды исследования Руин вызвал Наталью. Натал немедленно направился к Игроку. Натал подошел к комнате.

В середине комнаты был мемориальный камень.

"Там"

Игрок, который назвал Натала, указал на потолок над мемориальным камнем.

Как он отметил, на потолке была роспись.

Содержание росписи было довольно простым.

Фреска была разделена пополам.

С одной стороны, был огромный Дракон, и перед Драконом были всевозможные монстры.

Монстры смотрели на другую половину росписи, где находился замок. Перед замком собралось множество людей с поднятым оружием. Более того, пять воинов, которые выпускали различные Ауры, стояли перед армией.

Когда он увидел содержимое росписи, Натал тихо сказал.

«Я не уверен ни в чем другом, но я уверен, что нашим окончательным врагом станет Армия Дракона».

"Как?"

"Не обращай внимания. Я разговаривал сам с собой. Во-первых, давайте возьмем кадры из фрески, а затем мемориальный камень ... Не могли бы вы поднять его?»

«Ах. Я жрец. Моя сила-стат... "

«Поторопись и позови Атакующих. После того, как мы закончим нашу работу.... Давайте уничтожим все фрески в качестве меры предосторожности ».

« Понял»

После разговора из уст Наталя раздался горький смех.

«Кажется, вскоре Полководец станет обычной игрой, как и все другие игры на рынке»

<http://tl.rulate.ru/book/1140/279015>