

Прошу вас, как читателей, помочь с поиском ошибок. За каждую найденную и отмеченную через ЛКМ ошибку, начислю 2 бесплатные подписки (Бесплатный допуск к платным главам лично тебе). Заранее спасибо за внимание.

Глава 431 Пелан Тулу должен умереть!

Родди бывал в подземелье «Сокровище царя Соломона» не менее семи раз. Хотя это всего лишь область «внешней стены» низкого уровня, он давно знаком с задачами, которые здесь запускаются: получает ли он дополнительные квесты или нет, как только он войдет в темницу, будь то «внешняя городская стена» или «волшебная башня», будет миссия «Элементы и истина». Это основная задача этого подземелья, которое может пройти каждый и получить награды.

Однако в этот раз подсказка, которая выскакивала из «панели задач», удивила его - слова «Элементы и правда» не появились, вместо этого был ряд золотых символов: «Блантулу должен умереть!».

Некоторые миссии используют такие восклицательные предложения в качестве названия, не говоря уже о «легендарных» миссиях, превосходящих «эпические».

Возможность получить серию эпических миссий, таких как «Испытание костяного трона», уже является удачей для Родди. К счастью, после выполнения первых нескольких шагов задания большое количество наград, которые оно приносит, увеличило силу Родди, даже ибо Моя собственная сила заложила прочный фундамент . . .

А как насчет миссий «легендарного» уровня?

До перехода Родди слышал об этом только на официальном сайте, и никто из игроков никогда о нем не слышал.

Другими словами, все, что перед ним, полностью превзошло его познание.

Его взгляд скользнул по панели задач несколькими линиями, но сейчас он был немного взволнован, но налил ведро ледяной воды:

"Блантулу должен умереть!"

Цель миссии: убить полубога Перантуру (незакончено)

Дыхание сжатой воли обтекало, нашептывая единственное последнее желание Соломона.

«Гудонг».

Родди сглотнул, хотя его сердце было закалено бесчисленными ловушками жизни и смерти, он пульсировал в это время - «Полубог Палантуру», эта проклятая штука - не обычная цель, это . . . полубог!

В игре два порога: один на 30 уровне и один на 60 уровне. А преодоление шестидесятого уровня «барьеров» означает выход за пределы и шаг в «Царство Бога», которого обычным людям трудно достичь.

Но это не означает, что 61 уровень является так называемым «полубогом». На самом деле, настоящие «полубоги» в основном имеют уровень 80 и выше и никогда не участвовали в борьбе

игроков в игре, только в некоторых случаях. в некоторых классических произведениях и описаниях миссий, и это упоминается одним словом - эти существа, превосходящие обычных существ, чрезвычайно могущественны, и самая большая особенность - это способность «вечно оставаться душой».

Другими словами, даже если тело исчезнет, полубог может каким-то образом продолжить свою волю и «вечную жизнь».

Цель вашей миссии - убить полубогов?

Родди может понять, даже если он думает коленями, не говоря уже о себе, даже если теневой дракон впереди находится в период своего расцвета, он подонок перед «полубогом», и нет никакой надежды на сопротивление!

Однако через несколько секунд после такой идеи Родди заметил, что что-то не так - не говоря уже об уровне полубога, но среда, в которой он находился, должна намекать на сложность текущей задачи!

55-уровневая копия, теоретически игроку совершенно невозможно встретиться с противником 85-го уровня.

В этом разница между Родди и обычными людьми: когда другие видят вопрос, они думают, как на него ответить, но Родди сразу же анализирует мышление «профессора», когда дело доходит до вопроса . . . Другими словами, копия перед ним уровень, супер высокий, но ни в коем случае не такой отчаянный, как описание миссии.

Подумав об этом, Родди поднял голову и посмотрел на огромную рельефную стену перед собой.

«Нет напоминания о задаче, нет награды за задачу, так что . . . где выход?»

С другой стороны, Ната и Акаша, находящиеся в копии «Волшебной башни», гораздо менее спокойны, чем два других человека.

Каждый шаг, который они делали в это время, был таким же захватывающим, как будто они встречали огненные шары серпа смерти, ледяные молнии, молнии и невидимые ветровые лезвия, проходящие над их головами и рядом с ними, а затем с треском позади них.

Плач снежного монстра никогда не прекращался, а потом почти превратился в затяжной шум в ушах.

Ната держала в руках короткий лук и ехала очень быстро, но, увидев спотыкающиеся шаги Акши, стиснула зубы и бросилась к нему, вытаскивая маленького священника и пытаясь увернуться - никто не знал, что делать в этом реве. спрятались в углу, но были отеснены невидимой стеной. После того, как он несколько раз натолкнулся на стены, единственным способом продвинуться вперед была башня темной магии перед ним.

В безвыходной ситуации им двоим пришлось бежать к волшебной башне, но они не сделали и нескольких шагов, но их лица побледнели и в то же время остановились: дверь волшебной башни внезапно перед ними открылась, а потом одна за другой начали хлынуть всякие странности . . .

Все виды элементарей второстепенны, и более ужасающими являются всевозможные марионетки, которых раньше никогда не видели: марионеточный рыцарь верхом на «боевом

коне огненных элементарей», марионетка в тяжелой броне, держащая четырехметровый цепной молот и двух -метровая длина дверного щита и скорость передвижения. Чрезвычайно быстрые, как марионеточные гончие, летящие близко к земле - эти ребята явно не существа, но все они обладают невыразимой грозной аурой.

В конце концов, появился даже элементарь Балрог высотой десять метров, держащий огромный горящий клинок и разрывающийся магмой!

Неоспоримая древняя аура поражает устрашающим жаром, доводя Акашу и Нату до полного отчаяния.

<http://tl.rulate.ru/book/58679/1501622>