

Глава 17 Ловушка с каменными шарами! Кровь игроков!

Всё больше и больше игроков собиралось перед ловушкой из каменных шаров, не переставая хмуриться.

Это первый раз, когда они столкнулись с этой ловушкой. Присутствующие игроки долгое время не могли придумать, как пройти через неё.

Каменный шар надетый на древко. Независимо от того, на какую часть каменного шара наступит нога, каменный шар легко начнёт вращаться, лишая игрока устойчивой опоры.

Люди с проницательным взглядом могли понять это с первого взгляда, поэтому никто не хотел подходить и пробовать.

Лучший способ противостоять такой ловушке - найти деревянную доску и, опираясь на неё, двигаться вперёд.

Жаль, что здесь присутствует так много игроков, и никто не носит с собой доску.

Можно было использовать всевозможный мусор, чтобы заполнить промежутки между каменными шарами, чтобы игроки могли легко пройти по ним.

Жаль, что когда игроки проходили через скользкий проход, они уже наклепили большинство своего мусора на клеевую стену. Теперь мусора было недостаточно, чтобы заполнить промежутки между каменными шарами.

В этом мире существовало множество скрытых профессий, включая Механиков, Кукловодов и другие профессии, которым необходимо носить с собой множество материалов.

Но скрытые профессии очень редки, уровень может оказаться неподходящим, профессия может не подойти, а те, у кого есть соответствующая профессия и уровень, необязательно могут оказаться в Тёмной Пещере.

По этим причинам среди присутствующих нет человека скрытого занятия, который носит с собой большое количество материалов.

"Все, как вы проходите через эту ловушку? У кого есть способ, тот может выбраться, не прячьте это ". Громко сказал игрок.

Другие игроки покачали головами, очевидно, не в состоянии придумать какое-либо хорошее решение.

Спустя долгое время кто-то внезапно сказал: "Как насчет того, чтобы лечь на каменный шар и покатиться вперёд, как мы делали, когда пересекали водный канал раньше?"

Все кивнули, думая, что этот метод можно опробовать.

Диаметр каменного шара составляет около тридцати сантиметров. Когда человек лежит на нём, его туловище может покрывать два-три каменных шара, а руки могут держать каменный шар перед собой и отталкиваться назад.

Таким образом, при перекачивании каменного шара под телом они смогут двигаться вперед.

Две ноги можно было поставить на каменные шары с обеих сторон, чтобы поддерживать

равновесие, и при правильной координации они не упадут.

Однако это легче сказать, чем сделать. Можно ли было использовать этот метод, зависело от того, был ли он осуществим в реальной ситуации.

Затем кто-то лег на каменный шар и попытался продвинуться вперёд.

Этот метод оказался действительно полезен. Хотя скорость была немного ниже, чем хотелось бы и выглядело это забавно, этот метод действительно мог продвинуть их вперёд.

Просто скорость передвижения была очень низкой, и иногда игроки могли случайно соскользнуть с каменного шара.

И следствием скольжения вниз было появление нескольких дополнительных отверстий в теле, под воздействием каменных шипов.

К счастью, игроки имели опыт многих сражений, и травмы являлись для них обычным явлением. При таких незначительных повреждениях терялось не так много крови, и её можно было легко восстановить, выпив зелье.

В результате, все игроки один за другим забрались на каменные шары и начали ползти вперёд, словно личинки.

Возможно, было не совсем уместно сравнивать их с личинками, но сейчас нельзя было подобрать более подходящего слова для описания.

В целом, это выглядело довольно забавно.

Игроки уже однажды перелезали таким образом через водный путь и более-менее привыкли, в противном случае, я боюсь, что некоторые люди могли прямо в этот момент развернуться и пойти домой.

Со временем большая часть ловушки была пройдена.

Но игроки внезапно обнаружили, что каменный шар под ними стал больше размером и колебался вверх-вниз.

Один ряд больших шаров, другой мелких, причем расположены они были очень не равномерно.

Игрок, ползущий впереди, внезапно столкнулся с тремя группами свободно шатающихся каменных шаров. Прежде чем он успел пустить в ход руки, он соскользнул и ударился о каменный шар спереди. В этот момент его голова загудела, и игрок не смог вовремя сориентироваться.

Он упал в щель между каменными шарами, и на его теле появилось еще несколько кровавых отверстий.

Собрав все свои силы в кулак, он наконец взобрался на группу каменных шаров перед собой и не смог удержаться от крика: "Я стану собакой, если снова приду в это тайное царство! Я так не страдал с тех пор, как был ребенком!"

Сзади ближайший игрок убеждал: "Брат, держись, подумай о камнях усиления, подумай о костюмах, подумай о дропе с Мастера Тёмного Меча, разве ты не хочешь всё это?"

Игрок замолчал, когда услышал эти слова. Он промолчал мгновение, прежде чем сердито воскликнуть: "Чёрт! Я это вынесу!"

Другие игроки не могли сдержать тайного смеха, когда услышали эти слова, но после этого им стало грустно.

Они не знали, какие невзгоды ждут их впереди!

Они знают, что впереди нас ждёт несчастье, но они всё равно должны мчаться вперёд. Это чувство было действительно неописуемым!

По мере увеличения размера каменных шаров игрокам становилось всё труднее продвигаться, потому что на каждый пройденный каменный шар, становилось на одну точку опоры меньше, что затрудняло поддержание равновесия.

В то же время удерживать каменный шар перед собой обеими руками так же становилось сложнее.

Если игроки не правильно упадут, они окажутся на одиноком каменном шаре. Как только игрок упадет на него, он будет подобен мыши, попавшей в ловушку. Он будет неспособен двигаться ни вперёд, ни назад.

У игроков, похоже, нет другого выбора, кроме как мчаться вперёд, испытывая боль и получая колотые раны от каменных шипов.

Некоторые игроки ясно видели это. Стиснув зубы, они закричали: "Чёрт тебя побери! Пока я смогу получить костюм, я согласен идти до конца!"

Он перевернулся и встал, наступил на щель между каменными шарами, позволив каменным шипам вонзиться в его ноги. Собрав всё своё мужество он бросился вперёд, не переставая пить зелье здоровья, игнорируя боль.

Некоторые игроки, казалось, были возбуждены этим зрелищем, и тоже бросились за ним.

Всё больше людей удивлённо пялились на их спины в ошеломленной нерешительности. У них не хватало силы воли для того, чтобы бороться с болью.

<http://tl.rulate.ru/book/94376/3303111>