Глава 155 - Поиски Руин (Часть 2)

[Вы обнаружили руины.]

[Вы приобрели Титул ‘Археолог’.]

[Пожалуйста, отыщите в Руинах Артефакт.]

"Мгхмм."

Это было Системное Оповещение которое он так долго ждал. Однако вместо радостных восклицков плечи Хурокана осели и он снова издал опечаленный вздох.

‘Этот ублюдок снова…’

Пристальный взгляд Хурокана естественно устремился к причинам его разочарования. К трупу Золотого Гоблина, однако на нем он не остановился. Он продолжал перемещаться пока не остановился на Скелетах Воинах, что так внушительно стояли над его трупом.

Скелеты Воины не избегали пристального взгляда своего мастера. Их внушительные фигуры были сродни обученным гончим стоящими перед пойманной дичью. Они как будто ждали похвалы от своего хозяина. Поэтому Хурокану пришлось проглотить свой гнев.

‘Да, все-таки я их лично всему обучил, так что это моя ошибка. Они слишком хороши. Если и стоит кого-то винить, так это себя за чрезмерную старательность.’

На Хурокана внезапно нахлынуло странное чувство. Он действительно почувствовал, что вырастил ужасающих монстров.

‘Если бы мне пришлось сражаться с монстрами подобным моим Скелетам… тьфу-тьфу-тьфу, чур меня!’

Он еще раз поблагодарил звезды за то, что ему не придется сталкиваться со своим творением.

Правда, эта меланхолия не продлилась слишком долго. Не время и не место предаваться сентиментальности.

Хурокан еще раз покачал головой и избавился от навязчивых чувств. Он ушел в раздумья, его взгляд потускнел.

Во взгляде отражалось какое-то здание.

Выражение ‘какое-то’ используется потому, что по форме непонятно было что оно из себя представляло.

Во-первых, здание было полу-захоронено в земле, и лишь частично из под него выглядывала. Из-за корней деревьев, что полностью ее покрывали, трудно было различить ее форму. Если сильно не присматриваться, то так с ходу и не поймешь что это вообще здание.

С другой стороны, можно было почувствовать как от нее исходила слабая мистическая сила.

Самой примечательной частью этого здания были кирпичи, от которых исходила эта сила. На каждом кирпиче были вырезаны какие-то мистические символы. Да, это была не гравюра, а

именно резцы. Их форма была довольно глубока, поэтому они были хорошо различимы.

‘Это храм?’

На этом восхищение Хурокана закончилось. Скелеты Воины, одолевшие Золотого Гоблина, снова вернулись в форму Ядра, после чего он вошел в здание. Внутри был только один туннель. Он был столь маленьким, что вход в него со стороны больше походил на оконную раму.

Чтобы войти в него Хурокану пришлось съежиться. Плечи сжаты, голова опущена. Он медленно шел как черепаха со сгорбленной спиной. Хурокан смог выпрямится только спустя 10 шагов. Его приветствовала непроглядная тьма.

Над его головой тут же появилось освящение.

Под ярким светом он снова надел перчатку, которую пришлось снять для активации приложения. Надевая перчатку, Хурокан бегло осмотрел окружение.

‘Это храм.’

Внешний вид здания был слишком поврежден чтобы точно утверждать его принадлежность, однако несколько пунктов выдавали в нем храм.

При входе в здание на кирпичах были вырезаны магические письмена. А внутри здания вместо обоев стены были исписаны картинами. Все было тщательно обработано, придавая окружению своеобразную атмосферу, поэтому понять что это было за здание не трудно.

‘Надеюсь попадется что-нибудь достойное.’

Он был полон надежд, однако точно знал, что ничего из найденного здесь не сможет его удивить.

Единственное, что он сможет здесь найти это подсказки.

Тук-тук!

Готовясь искать подсказки, Хурокан бросил на пол два Ядра.

Из них трансформировались Скелеты Воины, при чем сильно отличающиеся от обычных. Ростом они были не больше 1 метра, и не были закованы в стальные доспехи. Их кожаная броня придавала им больше маневренности. Кроме того, оружие в их руках отлично подходило под их размеры. Мечи были достаточно малы, чтобы называть их кинжалами. Если бы в руки обычному игроку дали такое оружие то оно больше походило на нож.

Однако не смотря на свою миниатюрный размер сами Скелеты внушали страх.

Эти конкретные Скелеты Воины были созданы из монстров 180-го уровня, Миниатюрных Огров. Хурокан никогда не призывал этих Скелетов на публике. Как и никогда не демонстрировал их на своих видео.

Оружие! Это было его секретное оружие!

Хурокан разместил Скелетов около входа, а сам начал свои поиски.

...

“В конце концов - это игра.”

Проговорил Люк глядя на руины... он глядел на стену, подпираемую столбами и еще чем-то сокрытым от глаз.

“А раз это игра, то всегда есть решение. Если решения нет, значит - это системная ошибка.”

"Штормовые охотники" нашли руины.

Они сделали самый первый и самый важный шаг для всего эпизода Разрушенного Королевства.

Конечно, это был так же важный момент и для них, однако они не останавливались на достигнутом чтобы насладиться моментом.

“Мы нашли вход! Это вход в подземелье!”

Когда вход в подземелье был найден они ускорили темп.

Люк быстро начал раздавать распоряжения. Люк посмотрел на Хахуи, и показал пальцем на недавно обнаруженный вход.

Они заранее сформировали исследовательскую группу для такой ситуации и Хахуи была назначена лидером этой экспедиции.

Жест Люка говорил Хахуи приготовиться, с чем она вскоре и закончила. Когда она подошла к недавно обнаруженному входу, вокруг нее начали собираться члены развед-группы.

В общей сложности 12 игроков. Перед отправкой Люк заговорил с Хахуи и командой.

"Хахуи."

"Да."

От их короткого диалога воцарилась странная атмосфера. Остальные члены команды в непонятках наклонили головы.

‘Чего-чего?’

‘Это еще что?’

На их лицах были озадаченные выражения.

Однако долго это не продлилось.

“Ты упрямо настояла на том, чтобы стать лидером экспедиции. И теперь, когда я назначил тебя руководителем группы, я хочу чтобы ты сделала все правильно.”

“Что?”

“Если будут какие-то проблемы, я хочу чтобы ты вернулась обратно. Не надо нападать на врага просто потому что он тебя раздражает.”

“Ты пытаешься мне сейчас лекции читать?”

“Я не читаю тебе лекции, а даю совет.”

“Что?”

Странная атмосфера немедленно исчезла. Хахуи и Люк снова вернулись к привычному диалогу.

Все поняли, что им просто померещилось.

“Ты хочешь умереть?”

Это была самая типичная фраза Хахуи. Однако Люк на этом моменте остановился.

Обычно, на этот моменте Люк разочаровывался и завязывал разговор.

Но сейчас все отличалось. Будь все при обычных обстоятельствах он бы и советов не стал бы ей давать. Проблемы будут при наихудшем из сценариев, если она встретит свой "Game Over". Обычный конец игры налагается штрафом, однако это можно было преодолеть.

Но что сейчас? Если Хахуи проиграет, то ей потребуется как минимум 4 дня для возвращения на исходную точку, и это только при лучших обстоятельствах.

Нынешние беспорядки у туннеля Вудука означают, что путь может занять все 10 дней вместо 4.

Поэтому Люк дал ей еще одно предупреждение.

“Не умирай. Просто не умирай. Меня не волнует что ты будешь делать, только не умирай. Пожалуйста. Хорошо?”

На его слова Хахуи лишь ухмыльнулась в ответ и развернулась спиной.

“Развед-группа, входим!”

Когда развед-группа, во главе с Хахуи, выдвинулись в путь у Люк даже не было возможности перевести дыхание. Он должен был продолжить разговор.

"Люк."

“Да. Пожалуйста, говорите.”

Шир.

“Что ты думаеешь о недавно сформированном союзе?”

Она начала прямо.

Это был неожиданный вопрос. Если бы посторонний услышал его, то о целях позади него вряд ли бы догадался.

Однако Люк сразу понял с какими целями и намерениями этот вопрос задавался. Он поделился своим мнением на счет этого момента, словно давно ждал этой возможности.

“Есть "V&V", "Большая Улыбка" и "Валгалла". Их объединение было неизбежно. Не уверен

точно, однако высока вероятность, что все три гильдии имеют союз с гильдией "Помощников" и гильдией "Цветения". Конечно, это всего лишь мои личные предположения.”

“Действительно ли, что только эти 5 гильдий объединились?”

Люк почесал затылок.

“На поверхности, кажется, других движений не намечается. Но не будем забывать, что до этого в большом сражение было еще несколько гильдий отсиживающие свои позиции вместе с "V&V". Будем предполагать, что они до сих пор остались к ним лояльны и в случае необходимости тоже присоединяться.”

“Как думаешь, что они пытаются сделать?”

“Их план очевиден. Они хотят одолеть всех превосходящим числом.”

Множество конфликтов и волнений прошлось по Полководцу от появления Черного Континента.

Вокруг Туннеля Вудука началась новая волна беспорядков.

Несколько гильдий из Топ-30 послали тужа множество своих членов для переправы. Конечно, при столь длинной очереди одной деревянной дощечки было недостаточно для ее записи.

У туннеля имелся свой фиксированный интервал для входа, поэтому большое скопление людей неизбежно приводили к длинной очереди. А вместе с перегруженностью росло и недовольство.

“Полагаю, что беспорядки у туннеля были вызваны намеренно.”

Беспорядки в тоннели были вызваны специально, чтобы отпугнуть тех, кто думал через него перебраться.

Если они зашли так далеко, то Люк уже мог предположить для чего все это сделано.

“В одном я уверен точно, все 5 гильдий заключили союз чтобы монополизировать Черный Континент. Очевидно, что как только через туннель переберется достаточное количество участников они начнут устранять конкурентов.”

Сольная стадия.

Если использовать в своих интересах особенность переправы, то это было возможно.

Услышав объяснения Люка, Шир задала следующий вопрос.

“Они выдвигали нам предложения? Они связывались с кем-либо из нас?”

“Нет. Никаких предложений встречено не было.”

“Значит мы - одни из их врагов.”

“Да. Возможно нам придется избегать рискованных действий. Иначе нам может стать слишком страшно, чтобы играть в эту игру.”

Избежать рискованных действий...

Вместо горькой улыбки, на лице Шир появилась усмешка. У Люка на лице было аналогичное выражение.

Избегать рискованных действий… их насмешки явно говорили о совершенно противоположном.

…

Исследование руин не заняло слишком много времени у Хурокана. Для начала, это вообще было трудно назвать исследованием. Руины, которые он нашел, не были достаточно большими для этого. С самого начала своего входа он побывал только в двух помещениях, на чем его экспедиция и завершилась.

Закончив со своими поисками Хурокан нашел интересный артефакт.

Найденный им артефакт является раковиной, вырезанной из древесины. Она была довольно проста в применении. Хурокан приложил раковину к уху.

- Мы просим о помощи.

Из Деревянной Раковины послышался голос.

- Крепость Песни. Армия Дракона приближается к Крепости Песни.

Голос был заполнен отчаянием.

- Я повторяю. Крепость Песни просит о помощи. Армия Дракона идет в нашем направлении.

На этом голос в Деревянной Раковина затих. Звук стал слишком отдаленным, поэтому разобрать дальнейшие слова было невозможно. Однако Хурокану этого и не требовалось.

[Задание ‘Остатки Крепости Песни’ началось.]

Система оповещения была гораздо информативнее чем все последующие слова в раковине.

Услышав слова Системного Оповещения, он немедленно открыл окно заданий.

[Остатки Крепости Песни]

- Ранг: Редкое

- Ограничение по уровню: 190+

- Содержание задания: Отыщите остатки Крепости Песни упомянутой в раковине.

- Награда: отсутствует

‘Ранг задания редкий…’

Содержание задание было легким, и Хурокан знал почему.

‘Полагаю, что наградой за задание будет Древняя Сила Превосходного Ранга.’

Поэтому Хурокан не сильно волновался по поводу содержания задания. Все было в пределах ожидаемого.

‘Крепость Песни’

Проблема была в названии крепости.

‘Они изменили терминологию.’

Хурокан впервые слушал о таком название.

Всю терминологию Полководца генерировал ИИ, и в случае необходимости он мог ее корректировать. Однако знание этого не смывало горький привкус с языка Хурокана.

Однако он не щурился от этого. На его губах появилась легкая улыбка.

…

"Большая Улыбка" стала первой. Пять из Топ-30 Гильдий неустанно пересекали Горную цепь Уругал.

Конечно, процесс был полон рисков. Из, примерно, двенадцати игроков перебиралось на ту сторону только половина.

Коллекционер Черепов не был противников для носящего Хахве Маску, однако для всех остальных игроков он был смертельным врагом.

Все игроки, которым удалось пересечь переправу, в основном были сокровищами своих гильдий.

Конечно, "Большая Улыбка" планировала сохранить своих сокровища, поэтому они в первую очередь занялись их безопасностью.

Множество групп занималось охотой. Даже через чур много, потому что соотношение качества монстров и уровень игроков уже не соответствовал норме. К тому же, каждый получил разрешение на использование любых расходников. И все использовали только самое лучшее.

Все остальные задачи в игре были либо отодвинуты на задний план, либо брошены. Они отказались от исследований и прокачки.

В этот момент "Большая Улыбка" смогла отыскать руины. Удача была на их стороне.

“Крепость Песни. Разве не похоже на действительно важное задание?”

"Большая Улыбка" смогла услышать о важных подсказках относительно Крепости Песни.

В настоящее время для них самым важным была их безопасность. Неизбежно начались и обсуждения приоритетов.

“Разве и так не понятно? Мы должны выполнить это задание.”

“А разве это не подвергнет нас слишком большой опасности? Что, если все мы умрем? Вы понимаете, насколкьо сейчас длинная очередь на переправе?”

“Даже если это опасно, мы должны взять на себя такой риск. Мы не можем все время оставаться на задних планах, иначе так и будет все время сосать большие пальцы.”

“Наш приоритет - безопасность. А главная директива - выживание.”

“Мы слишком долго занимаемся безопасностью своих задниц, терпение многих переполнено. Они не в состояние повышать уровни, как и не могут получать деньги посредством охот. Прямо сейчас наши товарищи напрасно тратят свое время подключаясь к игре. Мы должны успокоить их. Нам нужно выполнить это задание.”

“Полагаю, что у нас все-таки нет иного выхода. Так кто этим займется? Стоит ли нам выслать свой лучший отряд чтобы минимизировать риск?”

“Ты хочешь сделать из нашего лучшего отряда отряд самоубийц?”

“Разве это не слишком опасно? Я уверен, что это почти невозможно, однако если Синклер встретить здесь "Game Over"... мы ничего не знаем о данной местности, а здесь обитают монстры 200-ых уровней.”

“Давайте для начала сформируем исследовательскую группу и пошлем ее на разведку.”

Они нашли карту сокровищ, которая должна привести их к богатству.

Однако они не имели не малейшего понятия о тех рисках, которые придется заплатить приблизившись к этому сокровищу. Кто-то должен был взять факел в свои руки и зайти внутрь. Кому-то следовало рискнуть чтобы узнать - есть ли газ в этой пещере или нет.

Игрок, которому отдадут факел, должен быть видной персоной, однако, которую при этом не жалко потерять.

Поэтому выбор, очевидно, сразу пал на него.

“Аполлон, вы командующий группой по поиску Крепости Песни. Хорошей работы.”

Поэтому Апллон стал командующим по поискам Крепости Песни.

http://tl.rulate.ru/book/1140/246278