

Глава 341: Печаль короля ночи

Ущелье Плача, пещера.

Нана была позади него, так чьей руки он только что коснулся?

Скинорс чувствовал мурашки по всему телу, и холодный пот прорастал по всей его спине. У него появилось внезапное желание встать и просто бежать.

Пуф. Линк произнес заклинание освещения, и слабый свет осветил пещеру. Под тусклым желтым светом Линк увидел две пары широких глаз и два лица, полные ужаса. Одним был Скинорс, а другой Мелинда, женщина Ябба.

Что касается Наны, она была такой же, как и всегда. Черная кошка свернулась в рубашке Наны, облизывая свои лапы, как будто не имела никакого отношения к внешнему миру.

Что касается их обстановки, туннель был уже достаточно просторным. Он был шириной 50 футов и высотой более 15 футов. По всей земле были разбросаны камешки, а слева - огромный полукруглый валун высотой в десять футов, который закрывал все вид. Многочисленные сталактиты свисали с потолка пещеры. Впереди было два темных туннеля, в одном из которых проходил ветер, создавая жуткие острые звуки.

«Н-ничего? Но я явно что-то чувствовал. Оно было мягким и теплым». Скинорс хотел закричать. Он уперся в стену и схватил кинжалы обеими руками. Только так он мог немного расслабиться.

Вжух. Линк сотворил еще одно легкое заклинание. Вылетели три шара размером с кулак молочно-белого света. Один застрял над головой Скинорса, один - на потолке, а другой развернулся и полетел за валун в левом верхнем углу.

Пространство было мгновенно освещено, и все стало ясно. Никаких слепых пятен не осталось. Скинорс был намного более успокоен. Схватив свои кинжалы, он медленно двинулся к валуну. Он думал, что это единственно возможное укрытие. Если эта вещь, к которой он прикасался, действительно существовала, она должна была быть здесь.

Он уже был готов к бою.

Три фута, шесть футов, девять футов ... Через шесть футов он окажется за валуном. Здесь Скинорс бросился вперёд.

Если бы за валуном скрывался кто-то, Скинорс напал бы так, чтобы на него не напали.

«Где он? Где? Здесь никого?» Скинорс чувствовал, что у него будет психическое расстройство.

Пещера была очень большой, и этот валун был единственным укрытием. Если здесь ничего не было, то какого черта он коснулся?!

«Скинрос, м-может быть, вы себе это представляли?» Мелинда робко спросила. Она свернулась калачиком на спине Наны, как будто она хотела исчезнуть.

Скинорс потерял уверенность в себе. Он опустил голову и огляделся. Если этот парень действительно существовал, на земле должны быть следы. Скинорс начал подозревать, что он вообразил это, потому что там не было никаких следов.

"Господин, ты чувствуешь, что что-то не так?" Скинорс чувствовал, что он так нервничал, что совершил ошибку.

Линк не заговорил после наложения светового заклинания и тщательно исследовал окружающие следы. В это время он уже нашел какие-то ненормальные следы.

«Ты был прав. Возможно, ты что-то потрогал. Посмотри сюда», - сказал Линк, указывая на центр валуна.

Скинорс посмотрел. В шести футах от них была небольшой царапина. Это был свежий след. Казалось, что эта вещь ушла глубже в пещеру.

«Вероятно, он летает, и после того, как ты случайно коснулся его, он тоже испугался и сразу же улетел. Он летел тихо».

Во время разговора Линк прекратил заклинание света, оставив только то, что находилось на голове Скиноrsa. «Если я правильно угадал, - продолжил он, - в этой пещере должны быть какие-то ненормальные вещи. То, с чем мы только что столкнулись, должно быть похоже на стража».

В игре эти стражи назывались «Ночные свист». Они были вроде дрессированных птиц, уникальных для Ущелья Плача. Если ночной свист был обнаружен внутри пещеры, это был знак того, что внутри был определённый сюжетный квест.

Если Линк был прав, то тот, кто был впереди, назывался «Печаль короля ночи».

Скрытые места, такие как пещеры, имели меньше географических деталей, поэтому это место было практически идентично игре. Когда появился знакомый полукруглый валун, Линк сразу подтвердил свое предположение.

Узнав, что это был сюжетный квест, Линк почувствовал облегчение, но также и раздражение.

Причина была проста. Последний босс в этом квесте, Король Ночи, был не слишком силен, но путь к победе был действительно сложным.

Квест назывался «Печаль короля ночи», но он мог легко оказаться печалью игрока.

Линк выполнил этот сюжетный квест как минимум 100 раз за игру. Он ушел после того, как ему надоело ломать голову.

Когда он прошёл квест, Линк поклялся, что он никогда не придет в это место. Но теперь, в реальной жизни, он вернулся.

С другой стороны, Скинорс услышал, что там были стражи, и почесал голову. «Господин, впереди две дороги. Куда нам идти?»

«Левая сторона, без ветра», - сказал Линк.

«Ах, но на правой стороне дует ветер. Это означает, что там выход». Скинорс не понимал. Ему нравились приключения, поэтому он знал эти базовые знания.

Линк уже ушел влево. «Ветер не естественный. Это заклинание стихии ветра. Я чувствую, что там тупик».

На самом деле, Линк не знал этого. По его мнению, этот ветер был в точности как естественный ветер. Линк знал это только потому, что он уже попадался на эту уловку.

Это был первый трюк Печали короля ночи. Геймеры-первопроходцы увидят, что левый путь был тупиком, в то время как справа постоянно дул ветер. Они инстинктивно шли по этому пути.

Однако в результате ветер привел их в туннель, похожий на лабиринт, и приводил их к куче существ стихии ветра. После выбора правой стороны обычно было два окончания. Первое, игрок привлечет слишком много существ и будет убит; второе, игрок погибнет в лабиринте и вернется на кладбище, чтобы воскреснуть.

Те, кто мог выйти из лабиринта, были либо гениями, либо счастливыми.

Слова Линка были очень надежными. Если он сказал, что правая сторона - тупик, Скинорс без колебаний пошел налево.

«Подожди, давайте оставим след».

С этими словами Линк подошел к правому входу. Он направил свою палочку вперед, и появилось легкое заклинание, летящее глубоко в пещеру. Заклинание имело уникальную характеристику - оно имело очень и очень большую дальность действия.

Его структура маны была замкнутой и очень стабильной. После завершения он будет постоянно излучать свет, пока вся мана внутри не будет израсходована. Маг не должен был потреблять энергию во время процесса, чтобы поддерживать его существование. Это привело к его супер большой дальности. По сути, заклинание света можно было выстрелить так далеко, как можно было видеть.

Линк контролировал заклинание вдоль туннеля. Нестабильно он пролетел 650 футов, прежде чем прилипнуть к стене.

«Это заклинание может длиться три минуты», - объяснил он. «Все это время он будет высвобождать большое количество ауры маны...»

Прежде чем он успел закончить, черный кот высунул голову и сказал: «И тогда генерал демонов ворвется туда и окажется в лабиринте. Мяу, Линк, ты такой злой. Мне это нравится».

Линк пожал плечами.

Глубоко внутри он был впечатлен. Как и ожидалось от бога, черный кот сразу понял внутреннюю структуру пещеры. Конечно, хотя кот выглядел очень мило, на самом деле он был холоден, как лёд. Он пожертвовал бы всем ради свободы, что было очевидно из его действий.

Линк все еще был осторожен с ним.

Услышав их слова, Скинорс был уверен. Под руководством света над головой он взял на себя инициативу и вошел в левую пещеру. Он шел впереди, пока Линк оставался, чтобы стереть свои следы. Он стёр все следы, ауру заклинаний, запахи и все остальное.

Путь был гладким, и ничего необычного не произошло.

Чем дальше они шли, тем более просторной становилась пещера. Через пять минут Линк что-то почувствовал. Затем он услышал грохот позади них.

"Что это такое?" Шаги Скинорса пошатнулись.

Линк был немного удивлен этим. «Моя Волшебная Дверь была взломана. Кажется, что генерал демонов действительно могущественен, и мы не сможем его обмануть. Не волнуйтесь. Давайте продолжим».

Примерно через 300 футов перед ними внезапно появилась светящаяся Волшебная Дверь. Предложение было написано в магических рунах. Смертный, какая самая большая ложь в жизни?

Под ним было три варианта: любовь, власть и богатство. После этого было пустое место, а под ним – объяснение: «Если вы хотите войти, ответьте на вопрос».

Увидев это, Линк вздохнул. Это был первый трюк против опытных игроков. В игре бесчисленные хорошие игроки были остановлены этой Волшебной Дверью.

<http://tl.rulate.ru/book/1926/498141>