

Шерлок издала посмотрел на отряд из тридцати гоблинов, марширующих к Паучьему Логову. Хотя это была небольшая группа, с такой организацией и дисциплиной, это не было похоже на то, что могли сделать обычные гоблины. У них даже была церемония принесения присяги. Чтобы быстро сформировать эту экспедицию, многие игроки пожертвовали свои бронзовые монеты, чтобы помочь участникам экспедиции получить своё снаряжение.

Шерлок смотрел на этих игроков, которые обладали сильной положительной энергетикой и не мог сдержать восхищения этими гоблинами потустороннего мира.

Шерлок использовал ману для наблюдения за экспедицией, чтобы узнать, нравится ли им такая развлекательная программа. Смерть больше не была огромной проблемой. Шерлока не волновало, умрут ли они в Логове, поскольку их возрождение будет стоить Шерлоку только немного маны и никаких финансовых потерь.

Когда гоблины прибыли в Паучье Логово, у них началась вторая встреча с пауками.

Боевые навыки игроков были на уровне младенцев. Но их численное превосходство и низкая стоимость их возрождения позволяли через повторные бои оттачивать боевые навыки со временем... Они возможно умрут всего несколько раз, прежде чем добьются победы!

Игроки, сбившись в кучу, завывали от ужаса, когда орда пауков выползла наружу. В последовавшей неразберихе некоторые игроки были схвачены пауками, как маленькие цыплята. Некоторые просто застыли, в то время как другие дико кричали, размахивая своими короткими мечами, сопротивляясь изо всех сил. Они быстро падали на землю и либо теряли сознание, либо погибали от ударов. Некоторые пауки были ранены игроками в суматохе, и эти пауки быстро отступили без каких-либо жертв.

На этот раз Артур был гораздо спокойнее, чем во время первой встречи. Он был более опытным и ловким, по сравнению с другими игроками, но легко убивать пауков ему пока не удавалось. Тела других игроков действовали как щит, но ему удавалось только ранить пауков.

Сражение было совершенно односторонним. Вместо ожидаемого игроками веселья, превосходящие их пауки устроили резню. Игроки стали пищей для этих существ.

Игроков постоянно теснили. Невозможно было держать позиции, поднять снаряжение или павших товарищей!

Похищенным игрокам придётся создавать новых персонажей.

- Бру, - Шерлок заметил с магического экрана, что геймеры проигрывают, и спросил: - Ты уверен, что этим гоблинам потустороннего мира нравится такая игра? Быть съеденными, падать замертво и терять кишки? Получают ли они от этого удовольствие?

- В потустороннем мире нет удовольствия, но в этом мире оно есть. "Sekiro", серия "Souls" и "Bloodborne" довольно популярны (1), - быстро ответил Бру.

- Разве в их мире нет сражений? Хотя они и слабы, но то, как их громят подземные пауки выглядит чрезвычайно жалко... - сказал Шерлок, сбитый с толку.

- Сражение? Конечно, но их оппоненты отличаются от наших. Их противниками являются математика, физика, химия, негласные правила, борьба за лучшую жизнь и утрата особых привилегий для богатых. Поскольку они не опасны для жизни, их боевые навыки слабы, - объяснил Бру. Затем Бру обеспокоенно спросил: - Лорд Шерлок, если бойня продолжится, боюсь, игроки взбесятся...

- Взбесятся? - спросил Шерлок, почувствовав суть проблемы.

- Это как восстание в этом мире! В этом мире, если вы нанимаете гоблина, но не платите зарплату вовремя, или если удобств в Подземелье будет недостаточно, гoblin быстро покинет его. Хотя игроки из потустороннего мира не будут бунтовать из-за зарплаты или удобств, они уйдут, если не будут чувствовать удовольствия!

Шерлок нахмурился. Нелегко быть Лордом Подземелья. Ещё труднее было быть квалифицированным Лордом Подземелья!

Времена меняются. Это были уже не те невежественные времена, когда Лорд Подземелья мог душить своих слуг, как ему заблагорассудится. Лорды Подземелья, которые жестоко обращались со своими слугами, были занесены в чёрные списки существ Подземного Мира. Никто не хотел работать в таком Подземелье. Лорды Подземелий должны были платить жалованье слугам и предоставлять комплексные услуги, которые были очень дорогими. Шерлоку было нелегко заполучить гоблинов потустороннего мира, которые не нуждались в жалованье и удобствах. Они могут даже погибнуть и иметь неограниченные возрождения. Всё, что им было нужно: металлические монеты и Система Репутации, которая заставляла их упорно работать без надзора!

"Такой бесплатный и постоянный запас рабочей силы, прям как древние рабы! Ты говоришь мне, что они, вероятно, уйдут, если все так продолжиться?"

Шерлок понял всю серьёзность проблемы. Если гоблины иного мира, представляющие собой бесплатную рабочую силу, уйдут, ему придётся нести большие расходы на зарплату, удобства и развлечения, когда он наберёт нормальных гоблинов. Это было то, чего Шерлок не хотел, поскольку он мог позволить себе максимум пять-десять обычных гоблинов.

- Лорд Шерлок, как Ваш верный помощник, я чувствую, что должен дать Вам несколько советов. Хотя игроки любят бросать вызов самим себе, если у них нет шансов преодолеть этот вызов после того, как они приложили все свои усилия, то их боевой дух упадёт. Если у них есть шанс стать сильнее благодаря своей тяжёлой работе и улучшить свои шансы на преодоление проблем, их повторные смерти наоборот воспламят их боевой дух, - сказал Бру.

- Мы не можем позволить им погибнуть таким образом. Отложив вопрос об их уходе, моих бронзовых монет не хватит, чтобы выкупить потерянное снаряжение, – Шерлок достал Свиток Телепортации и сказал Бру. – Они потерпели сокрушительное поражение. Утешай их, пока я в Винтерфелле. Я поищу... инструктора по навыкам. Они называют этого человека... тренером?

Шерлок разорвал Свиток Телепортации и исчез. Бру беспомощно сказал:

- Утешить их? Должен ли я выдать награду за их экспедицию? Десять бронзовых монет на человека? Вроде неплохо...

В то время как Шерлок искал инструктора по навыкам, только десять из тридцати игроков вернулись и были в плохой форме. Те, кто погиб, начали создавать своих новых персонажей. Те, кто был тяжело ранен, лежали на земле и стонали. Хотя они не чувствовали боли, они стонали несколько раз, чтобы поддержать атмосферу игры.

Экспедиция столкнулась с серьёзной неудачей. Гнетущее и безнадёжное чувство охватило жалующихся на сложность игры гоблинов.

- Бой настолько реалистичен, что я теряю всякую надежду. Я даже не знаю, куда заколоть паука своим мечом!

- Паук напугал меня до усрачки!

- Если тридцать из нас не могут этого сделать, разве мы не должны собрать сотню?

- Это расстраивает. Половина моей ноги была пережёвана, и я не могу встать. Где Шерли? Может ли он исцелить меня?

В Подземелье царил шум и хаос. Фея на углу увидела кровавую сцену и пришла в ужас. Эти гоблины были окровавлены, и всё ещё могли небрежно шутить. Что за страшные существа могли сотворить такое? Она думала, что они были дружелюбны. Это была ошибка!

Игроки были озадачены своей неудавшейся экспедицией. Они слышали голос Бру в своих головах.

- Поздравляю с выполнением требований скрытой миссии. Каждый участник получит сто Очков Репутации, десять бронзовых монет и бесплатный шанс улучшить свой навык ближнего боя! Для получения более подробной информации, пожалуйста, обратитесь к объявлению на официальном сайте!

Игроки дико завопили, услышав голос системы. Их депрессию и безнадёжность как рукой сняло. Хотя они не знали, как собираются улучшить свои боевые навыки, они, тем не менее, сгорали от нетерпения, в ожидании возможности прокачать свои боевые навыки и снова

бросить вызов Паучьему Логову.

* * *

Шерлок вернулся в Винтерфелл. Определив направление, он зашагал в противоположную сторону от базара. Он направлялся к Рынку Особых Талантов, который был местом для вербовки редких талантов.

1. Игры, славящиеся трудностью прохождения и хардкорностью

<http://tl.rulate.ru/book/28308/649191>