Подземелье было заполнено пострадавшими. Игроки только что пережили ужасную битву.

Они стояли у входа в Паучье Логово и смотрели на кинокефалов, когда те набросились на игроков. Игроки не могли соперничать с ними и бежали.

Один игрок обнимал свою отрубленную ногу. У другого была вывернута рука, будто от удара тупого предмета в плечо. Еще один игрок неподвижно лежал на земле. Его грудь была сдавлена, и он беспрестанно кашлял кровью. Другие раненые товарищи тащили за ноги нескольких мёртвых игроков.

Ужасная сцена битвы была наполнена густым запахом крови, но игроки всё ещё были беззаботны.

– Кто сагрил БОССА? Или он был создан системой?

– Похоже Артур сагрил. Я видел, как он в одиночку сражался с пауками, а потом из логова вышли кинокефалы.

– Я не ожидал, что их радиус агро будет таким большим. Мы были так далеко, и всё же они атаковали нас.

– Это просто смешно. Дело не в радиусе реагирования. Мы не можем избавиться от них. Они всё ещё скрываются у входа в Подземелье!

– БОСС кинокефалов очень наглядно показал, что забьёт своим молотом всех гоблинов.

– Наша тактика была неправильной и слишком хаотичной. Вместо того, чтобы сражаться с ними, мы напали на БОССА и были убиты его приспешниками.

– Я подумываю о том, чтобы усовершенствовать всё своё снаряжение, но оно скорее всего будет уничтожено.

– Я не нападал на БОССА. Я сражался с миньонами и звал на помощь, но никто не пришёл.

– Я помог тебе своим коротким луком и израсходовал все стрелы!

– К черту твои стрелы. Ты убил много наших товарищей. Ты не можешь нормально целиться своим луком?!

– Игроки с короткими луками будут занесены в чёрный список. Они убили слишком много наших товарищей.

– Семичасовая экспедиционная группа, кто-нибудь интересуется? Хахахаха!

– Хахахаха! Я не могу этого вынести. Я собираюсь умереть. Я смертельно ранен, но ты заставил меня смеяться и блевать кровью. Хахахаха… Д***мо! Я мёртв!

Игрок умер, лёжа в луже собственной крови.

Мороуз стоял на Учебном Полигоне и в шоке наблюдал за кровавой сценой. Он был легендарным гладиатором, который помогал другим Лордам Подземелий, сражался с огромными драконами, сиренами и великими жрецами и был свидетелем небрежной смерти НеНошуШтаны. Но он никогда не видел такой кровавой сцены с десятками жертв, где гоблины всё ещё могли бы быть веселыми.

Симба знал, что Лорд Шерлок может оживить гоблинов, и он мог смириться с тем, что НеНошуШтаны не боится боли и смерти. Однако он был свидетелем того, как умирающие гоблины непринуждённо болтали, и видел гоблина, который смеялся до самой смерти. Он думал, что дело уже не в храбрости.

Страсть Мороуза как Гладиатора вновь разгорелась. Ему хотелось, чтобы однажды он стал похож на этих бесстрашных гоблинов.

Главный Зал Ядра Подземелья заполнился рябью маны, и появился Лорд Шерлок.

Шерлок вернулся сразу же после того, как услышал новости от Бру, и по дороге узнал подробности. Он также быстро обсуждал возможные решения с Бру.

Во-первых, он должен был прогнать этих кинокефалов от входа в подземелье.

Как он мог это сделать?

Просто стоя там.

При появлении Шерлока кинокефалы разбежались. Низшие существа, такие как кинокефалы, инстинктивно боялись превосходящих дьяволов. Шерлоку не пришлось проявлять своё превосходство, они разбежались и без этого.

Когда игроки увидели, что кинокефалы отступили, то забеспокоились.

– О! БОСС сбежал!

– Агро уже сбросилось?

– Черт возьми, я надеялся возродиться и бросить им вызов, если они всё ещё будут слоняться у входа в Подземелье. Теперь, когда они отступили, их будет трудно найти.

– Чёрт возьми, у меня были те же мысли. Почему ты не сказал об этом раньше?

– Разве ты тоже не молчал?

Шерлок не обращал внимания на их болтовню, пока исцелял и оживлял гоблинов. Он позволил гоблинам притащить трупы снаружи. Гоблины с пропавшими телами воссоздадут своих новых персонажей, прежде чем вернуться. Они сохранят навыки, запечатленные в их душах. Пока они могут пользоваться своими телами, проблем не будет.

Шерлок использовал своё время, чтобы исцелить и оживить мёртвых гоблинов.

Обработав гоблинов, он закрыл туннель, ведущий к Паучьему Логову, и велел Бру объявить о новой части Основного Сюжета.

[Захватчики Подземелья. Защитите Подземелье Вечное Царство.]

Описание миссии: Злое племя кинокефалов появилось в окрестностях Вечного Царства! Они вторглись, пока Лорд Шерлок отсутствовал в течение короткого периода времени. Хотя они отступили, вполне возможно, что они снова вторгнутся. Призываем всех отважных граждан Вечного Царства, защитите наше Подземелье!

Требование к завершению миссии: Во время миссии все входы и выходы из Вечного Царства будут закрыты. Все игроки должны патрулировать Подземелье, начиная с одного часа. Во время миссии гоблины могут принимать строительные миссии и продолжать обучение навыкам.

Вознаграждение за миссию: Все игроки, которые принимают миссию и остаются онлайн в окрестностях Вечного Царства, получат 10 Очков Репутации в минуту.

Игроки продолжили таскать кирпичи, болтать и тренироваться. Никто не удивился, что Подземелье было опечатано.

После того, как Шерлок успокоил игроков, он покинул Подземелье в одиночку. Используя ману, чтобы скрыть свое присутствие, он двинулся в том направлении, куда отступили

кинокефалы. Вскоре он обнаружил их у входа в Паучье Логово.

Обычные кинокефалы окружили крупного соплеменника с блестящими доспехами и огромным молотом. Этот сильный кинокефал был их лидером.

Они были из Паучьего Логова. Некоторые племена кинокефалов использовали Паучьи Логова в качестве своей базы и сосуществовали с пауками, защищая друг друга.

Шерлок проанализировал, почему они расположились у входа в Паучье Логово. Вероятно, это было потому, что игроки убили слишком много пауков или по какой-то другой аналогичной причине. Он должен был справиться с этими захватчиками и помешать им убить его слуг.

Когда Шерлок собрался уничтожить кинокефалов, Бру мысленно произнёс:

– Лорд Шерлок, у меня есть предложение. Относитесь к крупному кинокефалу как к БОССУ! Игроки уже несколько дней сражаются с пауками. Мощный босс может быть хорошим развлечением и вызовом для гоблинов. Разве это не здорово? – предложил Бру. – Мы можем объявить его частью Основного Сюжета, который даст игрокам ощущение цели, например, спасение мира.

– Погоди, разве их цель ещё не определена? Они помогут мне построить величайшее Подземелье и будут служить самому могущественному Королю-Дьяволу до конца их жизни. Как слуги Лорда Дьявола, какое отношение к этому имеет спасение мира? – спросил Шерлок, нахмурившись.

– Вы правы, но мы должны быть тактичны. Поскольку жизнь трудна, мы должны дать им надежду и заставить их почувствовать, что они другие. Они должны чувствовать, что были избранные и что они пришли в этот мир с определённой целью. Что касается смысла цели, то нам нужно, чтобы она звучала позитивно. Вы можете добавить это к соглашению о найме, – сказал Бру, вызывая в памяти Шерлока ранее подписанное соглашение.

"Подземелье: Вечное Царство, дистрибьюторское соглашение", "Сертификат утверждения ММО 2019" и "Письменный отказ от ответственности" появились в голове Шерлока. Бру выделил части, которые должны быть более позитивными и прогрессивными, что упростило Шерлоку поиск.

– Кроме этих условий, – сочувственно произнес Бру. – Есть надежда, что эти игроки будут преданы Вам навсегда. Если вводить Основной Сюжет, он должен более тесно соответствовать культуре потустороннего мира, иметь чёткую цель и давать чувство достижения чего-то значительного. Возможно, спасение мира слишком эпично, но мы можем начать со спасения Подземелья. Так они будут работать ещё усерднее. Поверьте мне, Лорд Шерлок.

Шерлок чувствовал, что слова Бру имеют смысл. Если бы игроки покинули Подземелья, ему пришлось бы зависеть от своих столетних планов на развитие Подземелья.

Если бы он сделал кинокефала БОССОМ и ввёл Основной Сюжет, игроки наслаждались бы игрой и работали бы усерднее. У Шерлока не было никаких проблем, поскольку он мог многое получить от этого.

Чем больше раз они умирали, тем усерднее работали. Время, которое они проводят в интернете, также будет больше. Шерлок был доволен этим.

Чтобы представить Основной Сюжет, он должен был придумать подходящую сюжетную линию. К счастью, Бру использовал культуру потустороннего мира для завершения сюжетной линии и спас Шерлока от многих усилий. Но потом Шерлок понял, что есть еще одна проблема.

– Бру, какое имя я должен дать новому БОССУ?

http://tl.rulate.ru/book/28308/670652