

НеНошуШтаны и Сильвана тащили трупы кинокефала, призрачного воина и Артура, пока бежали к оплоту, который игроки обустроили в логове пауков.

В оплоте было десять игроков, которые, болтая, ели паучье мясо отдыхали, чтобы восстановить свои силы.

Когда они увидели двух игроков, бегущих в тревоге с Артуром, в чьём лице торчала стрела, они расхохотались.

– Разве это смешно? Кинокефал, умерев, ожил, и новые монстры начали появляться со всех сторон. Они были похожи на скелетов, которых мы раньше не видели. Я думаю, это может быть босс. Запросите подкрепление. Я размещаю пост на дискуссионном форуме!

Сильвана покраснела от поддразнивания игроков. После разговора она легла на землю и отключилась. Она отправилась на форум, чтобы создать пост.

Когда они слышали о новых монстрах, игроки поднялись наверх и захотели посмотреть. НеНошуШтаны привёл игроков в пещеру, где появились скелеты.

Пещера была плотно заполнена скелетами, и их число продолжало расти.

За эти годы в Паучьем Логове скопилось много костей. Игроки внесли в это немалую лепту за последний месяц. И теперь эти кости были заколдованы профессором Бэйконом, чтобы стать Легионом Духов.

Игроки никогда раньше не видели такой сцены, кроме того, скелеты выглядели действительно пугающе. Они привыкли к подземным паукам, но перед таким количеством скелетов, чьи глаза светились зеленым светом, они начали паниковать.

Никто не бежал, несмотря на панику. Нелегко было столкнуться с таким странным явлением. Там должно быть что-то, возможно, скрытый сюжет или миссия.

Это внушало ужас, но в их группе было более десяти игроков, а потому они успокоились. Более того, это была всего лишь игра!

Скелеты-солдаты на внешнем периметре обнаружили игроков. Они открыли рты, звуки "Ка-Ча" заполнили пещеру. Скелеты бросились на игроков.

– О Боже мой! Это страшно!

– Это что, игра ужасов?

- Только побыстрее! Кто будет сражаться с этим чудовищем?

Игроки никогда раньше не сражались с солдатами-скелетами, и они были дезорганизованы. Был игрок, который настолько испугался, что вышел в оффлайн, рухнув на землю.

Там было всего пять скелетов-солдат, и у них не было никакого оружия. Они использовали свои кости или камни на земле в качестве оружия и нападали на игроков. Один из скелетов был страшным волком. Наличие в его пасти острых клыков делало этот скелет ещё более страшным, чем обычные гуманоидные.

Игроки были полностью вооружены щитами, оружием и доспехами. Хотя они кричали и были напуганы солдатами-скелетами, они все же набрались храбрости. Их было десять против пяти скелетов-солдат.

Игроки бросились на скелетов-солдат и яростно ударили по ним.

Сражение потревожило остальных скелетов-солдат, и многие из них направились к месту беспорядка.

Игроки осознали свое затруднительное положение. Они что-то крикнули друг другу, прежде чем убежать.

На дискуссионном форуме Сильвана сделала пост под названием [Монстры расы "Нежить" появились в Паучьем Логове! Призываю всех бета-геймеров к сплочению!]. Этот пост произвёл сенсацию на форуме.

Цепная реакция состояла в том, что все игроки, таскавшие кирпичи, ответили на призыв, за исключением игроков в оффлайн и ценителя жизни, которая сажала на клумбе цветы.

Игроки вышли вместе, оставив в Подземелье только четырёх NPC.

Мороуз воспользовался возможностью поболтать с Симбой и Муфасой в кузнице, поскольку они выглядели более нормальными, чем гоблины.

Даже бесполезная Маленькая Фея, которая каждый день лежала на кровати и плевала слюной на игроков, которые её преследовали, казалась более нормальной, чем гоблины.

Два чернокожих дварфа сидели в кузнице, наслаждаясь чашкой чая из кровавой хризантемы и кусочком муссового торта с паучьей ножкой. Они посмотрели в ту сторону, куда ушли гоблины, и вздохнули с облегчением.

Еще один мирный день в Подземелье Вечное Царства.

* * *

Убийство! Еще больше убийств!

Каждый игрок был окружён одним или двумя скелетами-солдатами, а на подходе было всё больше мертвяков.

Когда игроки, которые несли кирпичи, бросились в Паучье Логово, десять игроков, которые защищали оплот, были изгнаны солдатами-скелетами. Другие игроки вне оплота также были выдворены силами нежити.

Игроки объединили свои силы и вступили в ужасную битву с Легионом Скелетов!

Игроки были храбры, но им быстро пришлось отступить.

Дело было не в том, что игроки не могли победить Легион Скелетов. Хотя скелетов-солдат было больше, большинство из них были без доспехов и оружия. Скелеты-солдаты своими костяными кулаками колотили игроков в грудь, а скелеты диких зверей, у которых были зубы, стояли рядом и наблюдали.

Игроки отступили, потому что не хотели сражаться.

Сражаться со скелетами-солдатами было рискованно. Если их окружают, они не смогут убежать, и тогда они потеряют свое снаряжение.

Ситуация была неясной, и они не хотели убивать скелетов-солдат вслепую. За них не давали ни Очков Репутации, ни добычи. Если бы существовала награда репутацией или монетами, то игроки были бы готовы убивать скелетов-солдат ежедневно!

Игроки отступили от скелетов-солдат, которые не смогли их догнать.

Солдаты-скелеты не преследовали игроков, вместо этого они бродили по Паучьему Логову.

Игроки собрались и сделали перекличку. Кроме игрока, чьё лицо было сильно избито скелетами-солдатами, жертв не было.

- А как обстоят дела? А это что?

- Системная ошибка?

- А будет новая карта?

- Неужели кто-то запустил новую часть сюжета?

Игроки начали обсуждать это. Пока они не поняли, что происходит, никто не хотел сражаться со скелетами.

В этот момент пещера наполнилась порывом холодного ветра, и он прозвучал как свист. Тёмная мана собиралась со всех сторон ко входу в Паучье Логово.

Игроки никогда раньше не видели таких эффектов, и они широко раскрытыми глазами смотрели на это странное явление.

- Боже, это же потрясающе!

- Похоже на голливудские спецэффекты. Разработчики игры просто потрясающие.

- Неужели кто-то запустил новую часть сюжета? Сильвана, ты нашла что-нибудь хорошее?

- Не могли бы вы помолчать, чтобы я мог наблюдать за сюжетной кат-сценой?

Группа игроков болтала без умолку. Тёмная мана собралась и образовала человека в плаще с темным дымом. Человек был полностью скрыт плащом, и его лицо было неразличимо. Только два зелёных луча вырвались из-под плаща, словно адское пламя.

- Маленькие и ничтожные гоблины, вы осмеливаетесь бросить вызов дьяволу из Пустоты!

Голос дьявола был глубоким, приглушённым и хриплым, как будто он исходил из ящика.

Человек в плаще появился в окружении, которое кричало: "Я БОСС". Игроки начали громко болтать.

- Чёрт возьми!!! Это первый БОСС с диалогом! Вот это странно!

- Невероятный. Похоже, что после победы над ужасающим Крэмером мы снова спасём мир.

- Это просто смешно. Ты такой забавный. Я же говорил вам, что вы запустили сюжет.

- Спецэффекты от появления БОССА были просто невероятными. Жаль, что спецэффекты окружающей сцены были не так хороши.

- Большая группа скелетов-солдат. Может ли это быть бедствие, принесённое ушедшими

душами?

- А как мы будем сражаться? Как мы будем сражаться? Как нам бороться с этим БОССОМ?

- Давайте снимем наше снаряжение и пошлем туда волну пушечного мяса, чтобы проверить его навыки.

- Я скоро отключусь, так что не убивайте БОССА слишком быстро. Подождете меня?

- Не волнуйся. Мы сражались несколько дней, чтобы победить Крэмера. Этот БОСС выглядит более могущественным, чем Крэмер. Мы даже не знаем, сможем ли с этим бороться. Возможно, это просто сюжетный БОСС, чтобы подогреть наш аппетит.

- Чёрт возьми, это точно. Этот БОСС выглядит очень могущественным.

Игроки дико болтали перед Бэй.Маннорот.Коном. Некоторые из них даже сняли свои доспехи и штаны.

Бэй.Маннорот.Кон был ошеломлён тем, что увидел. Камень ударил его по плащу, и он обернулся, чтобы увидеть невидимого Шерлока, делающего намёки губами.

- Поторопись, поторопись!

Бэй.Маннорот.Кон пришел в себя и продолжил говорить своим прежним голосом:

- Я - Бэй.Маннорот.Кон, я здесь, чтобы уничтожить ваш жалкий мир. Вы все - ничтожества!

Шерлок координировал свои действия, используя своё доминирование так, чтобы игроки не могли двигаться. Это было похоже на погружение в сюжет с ограничением на передвижение.

В руке "Бэй.Маннорот.Кона" собрался шар тёмной маны, который превратился в тёмные лучи и выстрелил в сторону игроков.

Прежде чем игроки успели отреагировать, перед ними появились тёмные лучи. Внезапно среди игроков появилась высокая фигура. Его огромные дьявольские крылья распростерлись, и магический барьер поглотил всех игроков. Тёмные лучи сталкивались с магическим барьером и создавали мерцающие эффекты и статический шум.

Шерлок поднял руку, и в этом световом эффекте его фигура показалась богоподобной. Он был полон решимости и приказал игрокам:

- Держитесь поближе ко мне! Граждане Вечного Царства! Я защищу вас!

1. Бэй.Маннорот.Кон - образовано от Бэйкон и Моннорот, первый - наш профессор, а второй это персонаж из WOW, здоровый четвероногий демон, но я думаю нам тут интересно только лицо (1 - лицо, 2 - в полный рост)

<http://tl.rulate.ru/book/28308/850235>