Хотя игроки не привыкли к таинственному игнорированию здравого смысла под законами мастерства, сражаться с монстрами стало легче, когда они изучали новые навыки.

В конце концов, без каких-либо сверхъестественных сил, всё, что они могли поставить против монстров, это обычные косые удары. Помимо того, что это было скучно, отсутствие движений для наступления и защиты было очень опасным делом.

Конечно, следует знать, что борьба с монстрами в реальном мире не была такой жёсткой, как в Monster Hunter... более того, эта игра имеет трюк, называемый модами.

Тем временем, Паучий Король-череп потерял своё преимущество, скрывавшись в миазмах, чтобы устроить засаду игрокам. Вместо этого, застигнутый врасплох навыками игроков, он был убит их руками, несмотря на то, что был на ступень выше их уровня.

В конце концов, с бесконечным наплывом навыков игроков, годы опыта Паучего Короля-черепа были просто бесполезны.

Кроме того, четверо игроков были товарищами, которые покинули деревню Кеннин и с самого начала развили ментальную связь. На данный момент они были бесспорно самыми искусными игроками в битве, и, осторожно сражались, чтобы избежать челюстей Паучего Короля-черепа, они легко раздавили его.

На самом деле, они закончили бы бой ещё быстрее, если бы каждый из них не держал факел.

Тем не менее, только когда четыре игрока продолжили своё исследование, после убийства Паучего Короля-черепа, они заметили серьёзную проблему.

Видимость в смертоносных миазмах была на дюжину метров выше, чем ожидалось, но она оставалась туманной, как всегда. Все, что находилось за пределами того, что они могли видеть, было такого же причудливого фиолетового цвета, и ничто не указывало на направление движения.

Было практически невозможно следить за направлением движения, даже если они держали в уме своё окружение.

Поэтому, пройдя некоторое время вперёд, все четверо поняли, что заблудились, как будто это было естественно.

На самом деле, если бы не след зелёной крови, разбрызганной по земле после их битвы с Паучем Королем-черепом, они бы даже не поняли, что идут по кругу.

— Это не может продолжаться.

Нахмурился Гоу Дань и мрачно сказал.

— Если мы будем продолжать бегать вслепую, то можем просто развернуться и уйти!

Остальные были столь же серьезны.

По правде говоря, было бы неплохо, если бы вся группа пала здесь, в долине трагических мертвецов — они были бы героями, которые пожертвовали своими жизнями для исследования этого места.

Но продолжать бегать кругами, было немного неловко…

— У нас действительно нет другого выхода, даже если ты так говоришь.

Джо слабо вздохнул, оперевшись на свой меч.

— Мы не видим ни солнца, ни звезд в этом проклятом месте. Вокруг нет ни одного дерева — даже самый опытный охотник не нашел бы здесь нужную дорогу.

— Может, нам пометить землю стрелами?

Предложила Илина.

— Это не сработает.

Ответил Эдвард, качая головой.

— Разве после нашей борьбы с тем здоровым пауком не остались следы? Если бы не этот кровавый след, никто из нас не узнал бы, что мы только что сражались здесь!

— Тогда что же нам делать?

Рассеянно спросил Гоу Дань.

Эдвард погладил подбородок, и в его глазах мелькнул огонек.

— На самом деле, я всё время недоумевал, почему Бог игр настаивал на том, чтобы было около трёх до шести игроков в группе. Только войдя внутрь, я понял, что один факел уже может охватить круг из шести человек! Другими словами, требование каждого иметь свой собственный факел в основном ничего не означает, кроме того, что это билет для входа внутрь.

Затем он повернулся к остальным троим и рассказал им, что у него на уме.

— Бог игр не устанавливал правило, чтобы каждый имел свой собственный факел, не тратя наше время и энергию — будучи настолько мудрым и могущественным, он абсолютно не придумал бы какой-то скучный и подлый трюк. Если я не ошибаюсь, это требование само по себе имеет отношение к очистке этого подземелья! На самом деле, причина, по которой наше путешествие до сих пор было легким, заключалась в том, что некоторые из более слабых ревенентов, блуждающих в смертельных миазмах, казалось, боялись силы этих факелов и держались на расстоянии.

— Эдвард, что ты хочешь этим сказать?

Джо был совершенно сбит с толку, в то время как Илина и Гоу Дань, казалось, смутно уловили эту мысль.

— Я хочу сказать.

Осторожно заключил Эдвард, словно наткнувшись на тайну, которая ошеломит весь мир.

— Что если мы будем продолжать втыкать факелы в землю, это поможет нам найти правильную дорогу!

Факелы сами по себе рассеивали миазмы и освещали единственное направление, позволяя им видеть этот кусочек света, даже когда они были в сотне метров. Большинство обычных ревенентов не атаковали бы факел, и помимо обеспечения того, что Факел не будет легко потерян, он в определенной степени действовал как сигнал тревоги: как только он исчезает, это указывает на то, что позади них мощный враг!

Кроме того, условия расчистки "Окраины Долины трагических мертвецов" составляли лишь один процент в каждом случае. Они не были требовательными, когда дело доходило до боя, и они работали до тех пор, пока могут охватить эффективную дальность.

— Я понял! Ты и вправду такой умный, Эдвард!

С пониманием воскликнул Джо.

— Это уж точно! Мы бы не додумались до этого, если бы не ты, Эдвард.

Добавил Гоу Дань.

— Эдвард, ты потрясающий!

Илина тоже тихо подбадрила Эдварда.

Сам Эдвард почесал затылок.

— Ничего особенного, правда.

Сказал он, слегка смутившись.

— Наш Бог - это удивительное существо, которое так незаметно спрятало такие подсказки и подсказки в игровом процесс исследования.

.....

Между тем, Си Вэй тяжело вздохнул, когда увидел, что произошло в Божественном царстве.

— Боже мой. Он никогда не думал так далеко.

Требование каждого принести свой собственный Факел было действительно просто задержать игроков от входа в подземелье и без какого либо глубокого смысла. Действительно, Си Вэй никогда не думал, что игроки потеряются в пределах смертельных миазмов, так как раньше, в играх, были мини-карты

Когда все стало таким, как сейчас, Си Вэй не мог просто спуститься перед ними, чтобы сказать им, что они неправы, и что их Бог не думал так далеко.

Поэтому он мог только наблюдать, как четверо юнцов из Кеннина вонзили свои факелы в землю, продолжая двигаться вперёд, даже если на этот раз их путь был прямым.

Было жаль, что когда они использовали последний факел, монстр, скрывавшийся в миазмах, устроил им засаду.

Даже Илина — сильнейшая из них не успела спастись. Все четверо умерли один за другим, и первая экспедиция в долину трагических мертвецов была вот так оборвана.

Когда через три дня их воскресили рядом с камнем жизни, они увидели Марни, который был оживлен раньше, хвастаясь перед игроками, которые не осмелились войти в долину.

— Я же говорю вам - у этого паука большие круглые глаза.

Он начал рисовать образы в воздухе, когда достиг кульминации.

— Я тут же застыл в шоке. Я попал в засаду, подумал я!

— Но почему же ты не напал?

Кто-то злорадствовал.

— Да, но меня тут же убили. Ну что тут сделаешь?!

С сожалением воскликнул Марни, хлопая себя по бедру.

— Какой чёрт. Бесплатный килл!

Засмеялся другой игрок.

— Разве это бесплатный килл, когда ты на передовой?

Марни оставался упрямым.

Игроки засмеялись, наполняя пространство вокруг камня жизни счастливой атмосферой.

http://tl.rulate.ru/book/36479/849734