Внимание Рена и остальных переключилось на игроков из гильдии Ядовитых Гадюк.

Они присели перед огромной дверью из темного металла. Густая паутина обвилась вокруг ее рамы, закрывая всем доступ внутрь и наружу.

Рен наклонил голову и ухмыльнулся. "Ты все еще собираешься помешать нам войти?"

Изольда положила руку на рукоятку своего пистолета.

Леонэль приготовил свой щит.

Рагнар замахнулся своим огромным топором через плечо.

Все трое корчились вместе и дрожащими конечностями искали утешения в объятиях друг друга.

"Ты... ты... . тебе лучше остановиться, или вся Ядовитая Гадюка набросится на тебя", - прорычал Игрок 1 и чуть не прикусил язык, когда веко Рена дрогнуло.

Когда PvP было создано, преследовать кого-то было обычным делом. По пути обязательно должны были появиться враги.

Этого нельзя было избежать, каким бы добрым ты ни был. Проиграв в бою, вы захотите отомстить, как бы вы ни маскировали это улыбкой на лице.

Это человеческая природа - желать мести. Только святой этого не сделает.

Леонэль жеманно усмехнулся. "Пусть приходят. Но прежде чем они придут, вас троих будут подбрасывать в воздух снова и снова, пока вы не позволите нам пройти через эту дверь".

Игроки 1, 2 и 3 крепко держались друг за друга, когда глаза Рена, Леонэля, Изольды и Рагнара угрожающе сверкнули. СКРИИИИИП...

Все внимание было украдено шумом петель гигантской двери, а затем паутиной, светящейся в темноте и превращающейся в пыль.

Дверь в комнату Босса была открыта!

На белых лицах игроков 1, 2 и 3 снова появилось высокомерие. Их товарищи наконец-то выйдут, и вместе они отомстят!

"Ха! Теперь вы четверо в беде!" крикнул игрок 3 с большой зловещей улыбкой на лице.

"Правильно!" - прорычал игрок 2. "Десять наших сильнейших членов выйдут и уничтожат вас!"

Игрок 1 поднял голову и посмотрел вниз на Рена и остальных с кривой улыбкой на лице. "Еще не поздно! Радуйтесь, что у меня хорошее настроение. Я отпущу вас после того, как вы отдадите свои вещи и оружие, иначе... вы окажетесь в серьезном побоище!"

Рен и остальные посмотрели друг на друга. О чем говорил член Ядовитой Гадюки, когда игроки не могли причинить вред или убить других игроков, если только это не PvP битва или война гильдий.

"Возможно, ты путаешь реальный мир с этим?" спросила Изольда и хихикнула, наклонив

голову набок. "Как мило".

"Э?" Три игрока из гильдии Ядовитая Гадюка прищелкнули языком. Их глаза поднялись к голове и на некоторое время задумались.

Все было верно. Это был КОВЕНАНТ, и они не могли причинить им вреда. Трое задумались.

Лицо игрока 1 вспыхнуло красным от смущения. "Заткнись, уродина!"

Острые глаза Изольды зловеще сверкнули, и игрок 1 вздрогнул и спрятался за игрока 2.

"Ха! Ну и что, что мы не можем тебя победить?! Мы можем держать тебя здесь и пытать!" - крикнул игрок 2.

"Да! Например, подбрасывать вас в воздух, как вы поступили с нами!" поддержал игрок 3.

". . ." Образ того, как их подбрасывают и избивают, напряг умы игроков 1, 2 и 3, и они скривились при одной только мысли.

Игрок 1 вытряхнул удручающий образ из головы. "Все равно! Наши братья, выходите и разгромите этих засранцев!".

Улыбки игроков 1, 2 и 3 расширились, когда дверь полностью открылась. Их глаза с неослабевающим вниманием смотрели на Рена и остальных, боясь пропустить сожаление и ужас, которые вскоре появятся на их лицах, когда их товарищи выйдут за дверь.

. . .

. . .

"Братья?" Игрок 1 повернулся посмотреть, когда прошла минута, а из двери никто не выходил.

"А?" Игрок 2 почесал голову. Комната была пуста, и ничего, кроме темноты, не окутывало пространство.

"Где они?" У игрока 3 возникло плохое предчувствие, когда из темноты в комнате Босса не появилось ни одного силуэта.

"Я думаю, что все твои самые сильные товарищи погибли от рук босса и теперь возрождаются у входа в пещеру со смертным приговором на лице". Рен улыбнулся. Снисходительная улыбка, призванная принизить.

"Этого не может быть..." пробормотал игрок 1. Но это была единственная правдоподобная причина, поскольку никто не выходил из комнаты Босса.

Это были сильнейшие члены Ядовитой Гадюки, помимо Вейна. Их было десять, а Босс был всего один.

Как они могли быть уничтожены?!

Игроки 2 и 3 с ужасом смотрели на игрока 1. "Что теперь?"

"Заткнись. Что мы можем сделать, кроме как разыграть наш последний козырь?"

Игроки 1, 2 и 3 посмотрели друг на друга и кивнули в знак понимания.

Рен и остальные приготовили свое оружие и приняли боевую стойку.

Игрок 1 глубоко вдохнул, наполняя свои легкие, прежде чем крикнуть: "БЕГИМ!".

Все три игрока вскочили на ноги и бросились к выходу из зала.

"Вам повезло, ребята, что у меня сегодня хорошее настроение!" - крикнул игрок 1. "На этот раз я отпущу вас жить, но будьте осторожны, когда будете выходить! Мы окружим это место!"

"Ахахахаха! Правильно! Мы запомнили ваши лица и будем охотиться на вас!"

"Бееее!"

Все три игрока высунули языки и рассмеялись, прежде чем исчезнуть из виду.

. . .

. . .

Наступила тишина, и группа Рена не могла спокойно реагировать.

Рагнар нарушил тишину. "Думаю, это шутка с ними, раз мы не сохранились в кристалле сохранения",

Леонэль хмыкнул. "Интересно, какие у них будут лица, когда они прождут нас несколько часов и в конце концов обнаружат, что нас нет".

Изольда щелкнула пальцами, лицо потемнело, глаза злобно сверкнули. "Эта кучки ****. Это они должны быть начеку. Я буду пускать пули в их лица при каждой встрече".

Рен только вздохнул. "Забудь о них. Давайте войдем в комнату босса, пока сюда не нагрянули новые".

Обычно на очистку подземелья уходили часы или даже дни, в зависимости от размера подземелья. Но Гаргантюанская Пещера была лишь небольшим подземельем, которое можно было пройти за час, если пати была сильной.

Причина этого заключалась в карте.

В начале все области и подземелья на карте были пустыми, и один из членов группы должен был нанести их на карту. Как правило, другой участник группы выполнял вспомогательную роль. Этот игрок обычно принадлежал к классу [Охотник] или [Анимаг]. Этот человек отвечал за нанесение на карту всех закоулков, ловушек и сокровищ, потайных комнат, мест для добычи пищи.

Поскольку Гаргантюанская Пещера была простой пещерой, составлять карту было не нужно, и Рен и остальные добрались до комнаты босса менее чем за тридцать минут, и все благодаря игрокам, зачистившим арахнидов.

"Действительно ли мы должны войти?" Теперь, когда гигантская дверь смотрела ей в лицо, Изольда сомневалась. Она еще не забыла тот случай, когда вошла в Громовую Пещеру без подготовки и без малейшего представления о том, с кем им предстоит столкнуться.

"Так..." Леонэль укусил свой дрожащий палец. "Те парни сказали, что десять их сильнейших бойцов вошли. Однако, ни один не вышел".

"Может быть, в комнате босса есть [Кристалл Телепортации]?" сказал Рагнар, задумчиво подперев пальцами подбородок.

"Или их уничтожили", - нервным тоном вставил Леонэль.

Рен не стал комментировать.

В комнате босса не было кристалла сохранения, и функции выхода из игры там не работали. Там был только [Кристалл телепортации] в виде предмета. Но этот предмет был доступен только тогда, когда в игре была создана функция [Гильдия].

И эти кристаллы тоже не работали в комнате босса. Их можно было использовать где угодно, только не там. И они были дорогими.

"Пошли". Рен сделал первый шаг за край дверной рамы и вошел в темную комнату.

"Р-Рен!" Леонэль побежал за Реном, а Изольда и Рагнар посмотрели друг на друга, прежде чем войти в комнату.

Их лидер уже был внутри, и им ничего не оставалось, как последовать за ним.

http://tl.rulate.ru/book/76454/2395221