

После необычного испытания между Полумной и Кираном атмосфера на вечеринке стала довольно напряженной, но не по тем причинам, о которых можно подумать. Вместо того чтобы обижаться на Кирана, Луна стыдилась себя, ведь она показала другим неприглядную слабость. Однако прикосновение мужчины вызвало в ней подавленные обиды, которые она пыталась вырвать из себя.

К сожалению, человек не мог отделить себя от своего подсознания, по крайней мере, на этом уровне. Это была практика ментального мастерства, не свойственная людям. Даже в прошлом Кирану было трудно отделить себя от подсознательных действий. Естественным образом, это означало, что он никогда не контролировал себя полностью.

Полный контроль также включал в себя контроль над подсознанием, поскольку это была еще одна часть личности, которая действительно определяла ее. Определенные стимулы могли вызвать подсознание в самых тяжелых ситуациях, что приводило к появлению самой первобытной формы человека.

Тем не менее, текущее состояние атмосферы на вечеринке не имело для Кирана особого значения. Все они, в большинстве своем, были здесь взрослыми людьми; если они не были достаточно зрелыми, чтобы отложить в сторону все текущие проблемы и выполнить свою задачу, то он не знал, что еще сказать.

По мнению Кирана, споры и препирательства были уделом слабоумных и незрелых - двух типов людей, которые в сто процентов случаев не справятся с ролью лидера. Кроме того, его больше волновало, почему число огров практически исчезло после того, как перешагнуло определенный порог.

Оно должно было следовать прежней схеме роста числа, но этого не происходило. 'Я что-то упускаю?' задался вопросом Киран. Внезапные изменения в поведении монстров или количестве их отродий никогда не были хорошим знаком.

Чтобы проверить свои опасения, Киран взглянул на дерево неподалеку и побежал к нему. Выбросив вперед свое оружие, он уперся в бок безветвистого дерева и, воспользовавшись этим, подпрыгнул вверх и пронзил дерево на высоте своего роста.

Повторив это несколько раз, он поднялся на вершину дерева и поднялся на высоту птичьего полета, что позволило ему охватить пейзаж леса. На его взгляд, только несколько оставшихся огров бродили по лесу, но остальные и их отряд быстро настигали каждого огра в поле его зрения.

'Мне кажется, или количество монстров ужасно мало для масштаба квеста? Конечно, квест не изменял количество монстров. Может ли квест вообще обладать такой способностью? подумал Киран.

Насколько он понимал, задачи квеста должны описывать только текущие события, требующие

разрешения. У него не должно быть возможности произвольно изменять частоту респавна и другие факторы, связанные с локацией. Если это так, то сила квеста была более значительной, чем он мог себе представить.

В конце концов, судя по тому, что помнил Киран, огры должны были основательно заселить эту местность. Людоеды должны были заполнить все четырехугольники леса. Кроме того, в каждом месте должно быть не менее сотни огров.

В совокупности же их было меньше сотни. А поскольку их разделяло такое огромное расстояние, бонус партии, который должен быть активным, перешел в спящее состояние.

Из-за этого опыт, полученный всеми, не был усилен партийным бонусом. Если бы Киран знал эту информацию, он бы не сказал всем идти каждый своей дорогой.

"Наверное, мои знания слишком зависят от самых обновленных систем. Первоначальные системы не так совершенны, как те, что хранятся в моей памяти", - подумал Киран. Если бы это была та версия, с которой он был знаком, расстояние, разделяющее членов, больше не было бы ограничением для системы партийных бонусов.

Несмотря на это, Киран мог только пожать плечами и прыгнуть с дерева. Удивительно, но он не пострадал от падения, когда приземлился на землю. От удара у него на мгновение заболели ноги, но это быстро прошло.

"Нам нужно быстро встретиться с остальными, так что следуйте за мной. Кажется, я совершил небольшую ошибку", - сказал Киран, жестом показывая остальным, чтобы они не отставали. Он не бежал слишком быстро с его нынешним увеличением скорости передвижения. Он двигался в быстром темпе, чтобы покрыть хорошую территорию, но не настолько быстро, чтобы перегрузить остальных троих. Это помогло магу и лучнику оставаться относительно близко, не истощая их выносливость.

Примерно через 30 минут Киран вновь собрался перед входом в большую пещеру. Однако несколько несоответствий заставили Кирана заподозрить, что это не просто пещера. Во-первых, ее не охраняли монстры.

Если бы это была обычная пещера, в которой что-то обитало, у входа, несомненно, стояли бы монстры, охраняющие то, что может покоиться внутри, даже если бы это был сильный монстр, превосходящий по силе назначенных охранников.

Во-вторых, от пещеры не исходило никакого присутствия. Даже со своим сравнительно высоким восприятием Киран не почувствовал присутствия каких-либо монстров. Тем не менее, чтобы обезопасить себя, Киран заставил всех, кроме дополнительных членов Луны, объединиться в одну центральную партию Альянса, чтобы система распознала их как единое целое.

"Судя по всему, вам всем будет относительно безопасно оставаться здесь и ждать нашего возвращения. Я не думаю, что огры будут возрождаться, так как прошло более 30 минут без изменений", - сказал Киран.

"Значит, мы просто ждем здесь?" спросил Лука, глядя с Луны на Кирана.

"Возможно. Но если у вас есть другие дела, которые нужно решить, это будет хорошей альтернативой. Я не могу сказать, сколько времени займет наша поездка или что нас ждет", - ответил Киран.

"Подожди, что?" Немеан растерянно моргнул. "Из того, что сказал Бастион, следовало, что ты уверен насчет этого подземелья. А как же все эти разговоры о подземелье Безумного режима?"

"Это была общая речь. Все подземелья выше 20-го уровня имеют способность достигать Безумного режима. Однако, когда я исследовал эту область, до меня дошло, что мои знания не так точны, как я надеялся. Я не могу с уверенностью сказать, действительно ли эта пещера является подземельем", - спокойно ответил Киран.

Он смотрел Немеану в глаза без малейшего намека на настороженность. После небольшой паузы он продолжил. "Если это проблема, я могу попросить Луку заменить тебя. Если у вас есть другие дела, дайте мне знать сейчас. Последнее, что нам нужно, это кто-то на переднем крае с разделенным вниманием".

"Не, я остаюсь, но я просто хотел сказать. Я думал, что это определенное начинание, подкрепленное подтвержденными знаниями", - пробормотал Немеан, скрестив руки в знак уверенности.

"Обстоятельства меняются. Лучшее, что мы можем сделать, - это научиться быть переменчивыми, чтобы они меньше всего влияли на нас", - сказал Киран. После этого он обошел всех присутствующих, чтобы убедиться, что все находятся на одной волне.

Убедившись в этом, Киран первым вошел в просторную пещеру. Вопреки его ожиданиям, в игровой системе не произошло никаких изменений или уведомлений. Отсутствие реакции показалось Кирану странным, ведь если это подземелье, то оно должно вызвать ответную реакцию, как только он окажется у входа.

'Это не подземелье? Или... вход может быть дальше внутри?' задался вопросом Киран. Чтобы получить больше визуальной обратной связи в этом особенно темном пространстве, Киран усилил свое зрение с помощью большого количества маны. В отличие от прежнего, когда он это сделал, его глаза выпустили аметистовую искру, которая мгновенно рассеялась.

Стало видно внутреннее убранство пещеры, и то, что увидел Киран, повергло его в недоумение. Тропа из мелких костей была разбросана между галькой разного размера, а черепа, образующие алтари, замусоривали проход. Из этого необычно графического пейзажа была проложена только одна тропа, и, судя по ее форме, она безошибочно вела к важному месту глубоко внутри.

Почувствовав присутствие Кирана, или отсутствие такового, Киран позвал остальных за собой. Их продвижение было осторожным, но быстрым, они внимательно следили за любыми укрытиями или возможными развилками пути.

Вскоре Киран вытянул руку и остановил Немеана, который последовал за ним. Резкая остановка стала неожиданностью, но отдаленное эхо грохота заставило Немеана посмотреть вниз расширенными глазами. Перед ними была пещера с одной лишь старой спиральной лестницей, ведущей вниз.

Если бы он сделал еще один шаг, ему бы пришел конец! Падение, несомненно, привело бы игрока к гибели.

"Чья это была великая идея? Зачем было делать такое огромное расстояние, разделяющее лестницы с каждой стороны? Кроме того... разве это не в три раза больше самой пещеры?" воскликнул Бастион, заглядывая за край.

"Мы добрались", - сказал Киран. Когда он остановил Немея, то случайно наступил на первую ступеньку спуска. В результате перед радужной оболочкой глаза Кирана появилось сообщение.

www.nmcs.com

Система: Вы вошли на территорию секретного подземелья "Подземный лабиринт"!

?Подземный Лабиринт?

Рекомендуемый уровень: 23 - 29

Рекомендуемый размер партии: 10

Максимальный размер партии: 10

Сложность: Нормальный - Безумный

Выбранная сложность: Инвалид

Желаете ли вы принять участие? [Y / N]?

'Подождите... инвалид?' подумал Киран. Была только одна ситуация, когда партии было бы запрещено выбирать определенную сложность. В подземелье уже была установлена сложность, которую нельзя было изменить! Однако Кирана беспокоил тот факт, что такая ситуация должна возникать только в подземельях с необычным боссом.

Неужели такой босс появился так рано? Если так, то Киран считал, что золотой значок авантюриста - слишком маленькая награда. Неужели ставки уже настолько высоки?

Хотя Киран и сомневался, он мог не обращать внимания на то, что это Секретное подземелье, а не просто Специальное. Секретное подземелье было похоже на Специальное, но открыть его можно было только выполнив условия, необходимые для его открытия. В случае с Кираном, это была просьба Гильдии Авантюристов.

Поскольку он уже потратил время на то, чтобы добраться до этого места, Киран чувствовал, что будет глупцом, если сейчас повернет назад. Поэтому, не раздумывая, Киран сделал второй шаг вперед. Это немедленно привело к уведомлению всех участников вечеринки.

□Система: Вы ступили на "Бездонную лестницу", ведущую в "Подземный лабиринт". 1 этаж.□

<http://tl.rulate.ru/book/77448/2991463>