

Отступив, мы временно вернулись в замок Вал Валхала.

Оставшийся в замке Картас удивился, услышав о произошедшем.

- Ч-что!... Появился настоящий Хастур...

Можно услышать как Картас закрипел зубами. Шерри выглядела беспокойной и поспешила спросить.

- ... А-ано, что за Хастур?..

В ответ на её вопрос, сидя на троне, я скрестил руки на груди. Как мне объяснить ей о существе из игры?

- ... Хастур является столпом злого бога. Он владеет особым видом дзюцу, способным запечатывать в статуи особый вид людей.

После объяснения, Шерри посмотрела на меня с серьёзным выражением.

- Особый вид... людей?...

Спросила она. Я кивнул со вздохом.

- Отважные посланника бога.

- Не может быть!...

Дослушав моё объяснение, Шерри воскликнула и закрыла рот руками.

Ну, если поточнее, сначала нужно выполнить несколько условий, но грубо говоря всё так.

Хастур из игры уникальный босс особого события.

Одной из величайших особенностей игры, была возможность создать гильдию в одиночку, созданием множества НИПов.

Чтобы найти применение этой системе, они приготовили тематических хастуров.

На карте этого особого события, в качестве первого хода, четыре хастура устанавливали барьер, а затем разбредались по карте.

Это происходило только тогда, когда игрок входил на карту. НИПы гильдии превращались в статуи, и не возвращались в обычное состояние, только если игрок не побеждал всех хастуров в одиночку.

Одолев всех хастуров, появлялся босс события, либо Ньярлатотеп, либо Ктугха.

***TN: Тоже из Лавкрафта, как и Хастур.

Я пытался пройти это событие дважды. Первая попытка закончилась провалом, а во второй у меня едва получилось.

Причина этого в том, что в гильдии я единственный игрок. Самое сложно событие для меня.

Хастур задумывался как босс для рейда, которому бросают вызов более десяти игроков. Это

игровое событие заставило выложиться меня по полной.

Кстати, это событие было создано, чтобы противостоять пассивным игрокам, участвующим в событиях только используя и наблюдая за своими НИПами. Этим игровая компания хотела показать, что игрокам стоит основывать хорошо сбалансированные гильдии.

Если четыре хастура в этом мире, то я понимаю в чем их предназначение, но мне не дает покоя кое-что еще.

Я посмотрел на троих уцелевших.

С Шерри, Дэном и Анри не возникло проблем.

Сайнос НИП, так что точно попадает под печать, но что насчет тех, кто унаследовал кровь НИПов? Канаан превратилась в статую, но на Анри это не подействовало.

Это из-за количества крови НИПов?

Тогда большинство эльфов попадает под печать, а большинство звероловов нет.

Возможно, но слишком опасно проверять.

Пока я беспокоился об этом, Картас зарычал.

– Уму... Правда ли появление хастуров и восточном Рембрандте просто совпадение?.. Слишком уж все удобно складывается для империи.

– Говоришь империя приручила четырех хастуров уровня боссов? Невозможно. Апофис тоже появлялся, но...

Пробормотал я, пока мне в голову внезапно не пришла идея.

До сих пор, я считал жрецов и жриц Мелкарта игроками, вроде меня, но возможно это не так.

В этот раз появился босс, и похоже что он помогает империи.

Если уж появились боссы события из игры, вроде хастуров, то тогда есть возможность что кто-то из боссов притворяется богом религии Мелкарт... должно быть оно.

Я сумел завершить это событие только однажды, так что смутно помню о Ньярлатотеке и Ктулхе.

Хотя и уверен что Ньярлатотеп бог земли, а Ктулха бог огня.

Оба они гуманоиды, но превращаются в свои гетероморфные фигуры во время боя.

Нужно было почитать о них побольше в интернете.

Пока я сожалел об этом, Анри посмотрела на меня с посиневшим лицом.

– Что-то не так, Анри?

Когда я задал ей вопрос, она ответила с выражением, в котором смешались злоба и скорбь.

– ... Что станет с Сайносом-самой?

Прошептала она бессильно. Я кивнул ей с улыбкой, чтобы хоть как то успокоить.

- Не волнуйся. Мы уже сталкивались с подобным и преодолевали без проблем. Сайнос вернется словно ничего и не произошло.

После моих слов, Анри молча кивнула и опустила взгляд.

Видя это, Шерри посмотрела на меня и заговорила.

- Рен-сама, в сложившейся ситуации, когда представители всех стран доберутся до восточной части королевства...

- Нет, сами представители никогда не ступают на поле боя. Однако темные эльфы точно отправятся туда вместе с солдатами и припасами из стран. Если это произойдет, то они тут же превратятся в статуи. Учитывая это, нам следует сначала собрать всех в столице.

Когда я ответил Шерри, услышавший это Картас поспешил объявить.

- Я отправлю гонцов.

- Ага, прошу тебя.

После моего ответа, Картас сразу же вызвал двух горничных, ждавших у входа в тронный зал, и отдал им команды.

Итак, в этот раз хастуры возглавляют империю.

Хоть они и не выходили за пределы определенной зоны в игре, сейчас я не могу знать наверняка.

Если правила игры применимы, все персонажи помимо игроков НИПы.

Однако из того что я видел в восточной части королевства, люди этого мира в безопасности.

И все же персонажи созданные игроками, и те, в ком еще сильна кровь НИПов, могут стать статуями.

Будь это оборона, мы сумели бы атаковать на расстоянии, но сейчас, ни мои согильдийцы, ни эльфы или зверолюды, не могут сражаться в том месте.

Победа будет непроста, если я только не одолжу силу людей этого мира.

Думая об этом, у меня возникла идея.

- ... разве у меня нет знакомых авантюристов S-ранга?

Проблема сейчас в том, что я забыл сколько стоит запрос на авантюристов S-ранга.