

Семь топовых гильдий находились под большим давлением. Они чувствовали, что гильдии Синего Ручья и Амбиций Тирана уже давно сообщали сведения об их местоположении Мрачному Лорду, поэтому ситуация особо не поменялась по сравнению с тем, что было раньше. С их стороны было ошибкой позволять игрокам искать неприятности на свою голову. Их наибольшей слабостью являлась вода. Игроки из их гильдий не могли убить свои цели достаточно быстро и в итоге те успевали дожидаться прихода Мрачного Лорда.

Лидеры семи топовых гильдий были очень гибкими людьми. Увидев, что их план не работает, они плюнули на гильдии Синего Ручья и Амбиций Тирана и решили изменить свои действия. Они вернулись к своему прежнему скрытому плану при котором их игроки старались не попадаться никому на глаза.

Вступление в противостояние только добавляло им проблем. В то время как ребята со стороны Е Цю, напротив, были очень беспечны. Они продолжали патрулировать озеро, параллельно с этим прокачиваясь, и сообщая Е Цю о его врагах. Любой одиночка, попадавшийся им на пути, тут же убивался. Ближе к ночи в игру вошла Су Мученг. С участием еще одного непревзойденного убийцы давление на семь топовых гильдий только возросло.

Стрелки часов продолжали свой бег. Группа Е Сю была счастлива, как никогда. То обстоятельство, что перед ними пасовали гильдии с поддержками клубов, вызывало в них чувство, которое они уже давно не испытывали. Благодаря полученному опыту, они понимали, насколько было здорово находиться в тени большого дерева.

Наконец наступила полночь. Это означало, что пришло время для обновления входов в подземелья. Игроки из семи топовых гильдий целый день пребывали в напряжении. Походы в подземелья обычно требовали от игроков собранности и концентрации, однако для неудачливых игроков топовых гильдий это было чуть ли не временем отдыха. Внутри подземелья им не нужно будет беспокоиться о том, что кто-то внезапно на них нападет.

- Подземелья! Подземелья! – радостно воскликнули элитные игроки топовых гильдий.

- Наконец-то мы сможем отдохнуть... - лидеры семи топовых гильдий произнесли эти слова в своих сердцах. Они были частью элитных групп своих гильдий, поэтому их день также прошел в напряжении.

- Сформируйте две группы по четыре человека! – передали команды более высокие члены гильдий. Для игроков топовых гильдий сражение с монстрами не представляло никаких проблем. Поэтому они могли с легкостью пройти подземелье имея в своем составе лишь четырех игроков. Вот только таким составом они уже не могли рассчитывать на установление рекорда подземелья. Учитывая их текущее состояние, прохождение подземелья для них было подобно короткому отпуску. У ребят попросту не осталось энергии для того, чтобы выложиться на полную, поэтому они даже и не думали об установлении рекорда.

Лидеры семи топовых гильдий не знали, что их приказы нанесут тяжелый удар по их игрокам. После своего первого прохождения их ждала засада. Столкнувшись с такими опытными игроками как Е Цю и Су Мученг, у них не было шанса снова попасть в подземелье. Две команды были убиты всего двумя игроками. На других входах в подземелье устроили свои засады Танг Ро, Тысяча Созданий, а также игроки из Синего Ручья и Амбиций Тирана. Благодаря своему численному преимуществу они смогли уничтожить еще две команды

топовых гильдий.

Таким образом после своего первого прохождения, были убиты четыре группы топовых гильдий. Каждая группа входила в разные гильдии, поэтому факт их убийства очень разозлил сразу четыре гильдии. Вскоре они осознали, что после наступления ночи их противники уже начали вести наблюдение за входами в подземелья. Когда те увидели, как их группы входили в подземелья, они ничего не предпринимали. Они дождались момента, когда те пройдут свое первое подземелье, после чего напали на них из засады.

Игроки из семи топовых гильдий целый день провели в напряжении, и под конец дня уже были полностью измотаны. Когда пришла ночь, им хотелось лишь войти в подземелье и расслабиться. Они были слишком нетерпеливы и беспечны. Ни один игрок не подумал перестраховаться перед таким простым маневром своих противников.

Теперь уже было поздно об этом сожалеть. Четыре пострадавшие гильдии подумали о том, что если их противник смог защитить лишь четыре входа в подземелья, значит у него больше не было людей для того, чтобы защитить оставшиеся входы. По приблизительным подсчетам выходило, что им противостояли примерно двадцать человек. Теоретически они могли узнать о местонахождении каждого игрока из их команд.

Думая обо всем этом четыре гильдии обнаружили, что их союзники воспользовались знанием об убийстве их игроков, чтобы отправиться в другие входы в подземелья.

Для игроков трех оставшихся гильдий было уже поздно что-то менять. Они уже вошли второй раз в подземелье, и только после этого до них добралась новость об убийстве групп их союзников. Если они сейчас выйдут из подземелья, то потеряют свое последнее прохождение. Они могли выйти из игры посреди подземелья, однако если они это сделают, то не будут больше прокачиваться и из-за этого понесут существенные потери.

Беспомощные, гильдиям ничего не оставалось кроме как лицом к лицу столкнуться с опасностями. Сперва их группам нужно было закончить прохождение и после этого надеяться, что их противник не узнал об их местонахождении.

Никого не встретившие на входе группы могли лишь благодарить свою хорошую удачу. Тем же кому не так повезло, пришлось смириться со своей смертью. В этот раз всего две команды были убиты.

Видя это, семь гильдий поняли, что их противник на самом деле знал, где они были до этого и поэтому пришел туда их убить. После этого они немедленно отдали своим группам приказы на смену позиций.

После последнего прохождения был еще один раунд радости и грусти. Полночь должна была стать временем отдыха для игроков топовых гильдий, однако, в итоге она превратилась в час их наибольших смертей. Погибшие игроки семи гильдий «кашляли кровью» с лицами пепельного цвета.

Для того, чтобы восстановить потерянный опыт после одной смерти, требовалось прокачиваться в течение нескольких часов. Скорость прокачки семи гильдии после всех неприятных событий существенно замедлилась. В списке топ-100 персонажей произошли существенные изменения. Хотя свою роль в значительной степени играл фактор удачи, влиявший на количество убитых игроков со стороны каждой гильдии, тем не менее, на общей тенденции он не слишком сказался.

Таким образом семь топовых гильдий закончили прохождение подземелья Озера Тысячи Волн. Все у них шло наперекосяк; они не знали, что им делать дальше. После получения серьезного удара по опыту, мораль пострадавших игроков еще больше понизилась. Даже те, кто не был убит в эту ночь, пребывали не в очень хорошем настроении.

Элитные группы игроков разбились на два лагеря. К одному лагерю отошли игроки, которые были недавно убиты и сейчас воскресали в городе. Они растеряли весь свой боевой дух и не хотели возвращаться обратно. Во второй лагерь входили игроки, которым повезло остаться в живых. В данный момент они плавали по Озеру Тысячи Волн подобно одиноким призракам. Они были счастливы тем фактом, что хотя бы остались в живых.

В это время лидеры семи гильдий не чувствовали себя хорошо, говоря своим людям, чтобы те не сдавались. Разве был смысл упорствовать? Все их игроки пребывали в состоянии повышенной внимательности, однако их все равно убивали. Даже сталкиваясь с засадами у входов в подземелья, они ничего не могли с ними поделать, хотя и знали о них заранее.

После всех неприятностей, обрушившихся на их многострадальные головы, лидеры семи топовых гильдий получили сообщение от Мрачного Лорда следующего содержания:

- Вы все еще не собираетесь сдаваться? Какой в этом смысл?

И правда! Какой в этом был смысл?

Получив это сообщение лидеры семи гильдий совсем не разозлились. Поразмыслив некоторое время, они пришли к выводу, что в их упорстве на самом деле не было никакого смысла.

Их изначальной целью было убийство Тысячи Созданий для того чтобы Счастливая гильдия не смогла создать команду для прохождения подземелий. Но что они получили в итоге? Они не только не смогли убить Тысячу Созданий, но и члены их гильдий сами были убиты множество раз. Сейчас перед ними стояла задача как минимизировать свои потери на Озере Тысячи Волн. Что касается Счастливой гильдии, то они непрерывно их атаковали, в то время как их команда была уже собрана, благодаря вливанию свежей крови в лице Тысячи Созданий и Кавалерийского Стрелка.

В чем смысл их действий? Если бы топовые гильдии ничего не делали, они сейчас бы имели возможность спокойно и безопасно прокачиваться. Однако их выходка в итоге принесла им самим существенные проблемы и таким образом безопасное до этого озеро, превратилось в крайне опасную зону.

Их скорость прокачки существенно замедлилась, а они так и не смогли выследить и убить команду для прохождения подземелий Счастливой гильдии. Сейчас их целью было не одержать победу, а получить как можно меньше ущерба. Они ничего не могли сделать, чтобы полностью избежать всяких потерь. Кому-то из них везло, кому-то нет. Кто-то раз за разом умирал, в то время как везунчики посмеивались про себя над неудачами своих союзников. Тем не менее это была не проблема одного дня. Все могло продлиться даже пять и более дней. Они обречены были страдать до того момента, пока их игроки не перерастут Озеро Тысячи Волн и не отправятся в другую зону для прокачки.

Конечно, они могли отступить и вернуться в Город Грехов или все же рискнуть и отправиться в более высокие зоны. Однако ветераны решили остаться на Озере Тысячи Волн. Это было из-за того, что эта зона наиболее подходила для прокачки их уровней. Если они отступят, то их будут ждать существенные потери.

На данный момент перед ними лежали три дороги, по которым они могли дальше пойти.

Во-первых, они могли вернуться в Город Грехов или перебраться в более высокую зону, что в итоге приведет к существенному снижению их скорости прокачки.

Во-вторых, они могли пойти на поводу у Мрачного Лорда и заплатить ему за свою безопасную прокачку. В таком случае они теряли материалы, к тому же никто не мог гарантировать разрешение других вопросов этого конфликта.

В третьих, они могли продолжить скрытно прокачиваться на Озере Тысячи Волн, стараясь не попасть на игроков Счастливой гильдии, а также игроков из Синего Ручья и Амбиций Тирана. Никто не знал, что будет, если они примут решение выбрать этот путь. К примеру, Туманный Замок наиболее пострадал в этом конфликте, с другой стороны Королевское Наследие практически не пострадало. По сравнению с первыми двумя путями для них вероятнее всего будет предпочтителен третий вариант.

Старшие семи топовых гильдий в очередной раз засели за обсуждение.

<http://tl.rulate.ru/book/173/102288>