**Ранобэ:** Безграничные Земли

**Описание:** 93 летний ветеран боевых действий полковник Джеймс Рэйтак доживает свои последние дни в доме престарелых, и его единственная надежда на выживание — экспериментальная система жизнеобеспечения «», управляемая искусственным интеллектом, который без ведома своего создателя решает, что лучший курс лечения — перенести сознание своего пациента непосредственно в игру.

**Кол-во глав:** 1-66

**Пролог**

Приветствую, уважаемый читатель, вы попали на страницу "Безграничных Земель". Надеюсь, вам понравится эта история и мой труд в её адаптации.

Приятного чтения!

Пролог

2025: Дебют квантовых исчислений. Вычислительная мощность компьютеров возрастает экспоненциально.

2030: Глобальное развёртывание спутниковой сети «Скайфай» даёт возможность практически мгновенно передавать данные в любую точку мира на любое устройство.

2035: Игровая Виртуальная Реальность берёт на себя бразды правления самого популярного вида развлечений в мире. В то время как стриминговые звёзды зарабатывают миллионы, множество техно-компаний спешат выпустить всё более новые игры и усовершенствовать технологию ВР.

2040: Соединенные Штаты Америки и большинство современных стран переводят все свои вооруженные силы на беспилотники и больше не используют живых солдат для боевых операций. Этим ходом сэкономлены триллионы долларов. В настоящее время военный персонал используется только для обслуживания дронов и материально-технического обеспечения. Боевых военно-ориентированных специальностей больше не существует.

2050: В связи с сокращением сил по всей территории Соединенных Штатов закрывается большинство больниц и учреждений Администрации Ветеранов. Старые ветераны уже начинают умирать, а ветераны новых беспилотных военных частей получают регулярную медицинскую страховку в качестве сотрудников и подрядчиков федерального правительства.

2080: Большинство ветеранов боевых действий в Соединенных Штатах уже старше 80 лет, и многие из них в настоящее время остаются размещёнными в последнем медицинском доме престарелых Ассоциации Ветеранов, расположенном в Ноксвилле, штате Теннесси.

2085: Топовая игровая ВР-компания «Куалитранос» готовится к запуску беты своей новейшей ММО игры для Виртуальной Реальности. Игра названа «Безграничными Землями» и представляет собой первый полностью автономный мир, управляемый Искусственным Интеллектом. Предварительные заказы на «Безграничные Земли» превысили все мировые рекорды, и уже в ближайшее время первые 100.000 бета-тестеров получат возможность сыграть в эту игру. Производители ВР-оборудования спешат выпустить аппаратное обеспечение, способное полностью раскрыть потенциал «Безграничных Земель». Однако есть кое-что, что не доводится до общественности. Игра финансируется медицинскими исследованиями компании «Медитронакс». «Медитронакс» хочет использовать технологию ИИ для создания «Медподов», которые будут способны лечить повреждённый мозг тяжело раненых и коматозных пациентов. Первый «Медпод» уже тестируется ФДА и выделен медицинскому дому престарелых Ассоциации Ветеранов в Теннесси для использования на пациенте, чья семья добровольно предложила его для лечения...

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Bezgranichnye-Zemli/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 1**

\*\*\*

Медицинское учреждение Ассоциации Ветеранов.

Город Ноксвилл, штат Теннесси.

В коридоре, покрытом линолеумом, раздавался раздражающий писк, который сопровождал каждый шаг Трея. Ливень снаружи яростно обрушился на него как раз в тот момент, когда он выходил из своего автомобиля, что заставило мужчину тщательно промокнуть, прежде чем дождь пошёл на убыль. Теперь же погода довольствовалась моросящей туманной изморосью в перерывах с небольшими прерывистыми ливнями, что было обычным явлением во время каждой весны в Восточном Теннесси. Длинный зал, по которому он сейчас шёл, был украшен множеством пресных и безобидных произведений искусства. Только вот картины уже давным-давно пожелтели от возраста и простого пренебрежения, так что декор больницы теперь служил лишь напоминанием о том, что здание и те, о ком заботились внутри, больше не стоили траты дополнительных ресурсов.

Первоначально Трей сомневался в своём выборе - поместить своего отца в качестве испытуемого для экспериментального оборудования под названием «Медпод», но затем, наконец, осознал, что его отец и сам бы одобрил этот выбор, если бы он, конечно, был в состоянии его сделать... Его старик был солдатом и всегда использовал любую возможность, даже самую отдаленную, чтобы поскорее выздороветь и провести время со своей семьей. Сам же Трей был уже взрослым мужчиной, он работал в «Куалитранос» уже более 20 лет, постепенно поднимаясь по корпоративной лестнице и переходя ко всё более новым и более сложным проектам с каждым своим повышением. И сейчас перед ним была кульминация его карьеры: он стал первым и единственным выбором компании, что вскоре возглавит совместное предприятие с «Медитронакс». Эта совместная инициатива двух технологических гигантов состояла из уникальной возможности смешать программное обеспечение игрового ИИ с медицинским оборудованием первой помощи.

Заметив, что его обувь, наконец, высохла достаточно, чтобы перестать скрипеть, Трей оказался перед дверью с номером 51. Надо сказать, эту комнату Трей перестал посещать уже некоторое время назад, когда стало слишком больно смотреть, как его отец медленно умирает. Но вот, глубоко вдохнув, Трей собрал свои мысли воедино, надавил на холодную ручку двери из нержавеющей стали и всё же вошёл внутрь.

С улыбкой на лице он поприветствовал находившихся в комнате людей. Все её обитатели собрались вокруг больничной койки, установленной рядом со странной машиной в форме капсулы. Трей сразу же признал среди них своего коллегу и технического эксперта, Луи, в то время как тот в данный момент возился с новейшим поколением тончайшего планшета, называвшегося «Датаслейт», видимо, регулируя его и анализируя какие-то данные. Луи или Лу, как он сам любил себя называть, был одним из лучших технических парней в бизнесе, но, как и многие в технической области, он не был душой компании, чувствуя себя некомфортно вокруг конфликтов или социальных взаимодействий. Так что ничего удивительного, что выражение облегчения тут же захлестнуло лицо Лу, стоило ему увидеть, что вошёл его старый знакомый.

– Трей, это представитель Ассоциации Ветеранов, мистер... – Лу хотел было назвать его имя, как вдруг человек, которого он имел в виду, резко прервал его.

Мужчина, прервавший Лу, выглядел примерно на тридцать пять и был одет в тёмно-синий костюм поверх белоснежной рубашки в сопровождении красочного галстука «Сила». Этот дорогой ансамбль так и кричал: "Я важнее тебя!" – и самодовольное выражение лица этого мужчины, казалось, лишь подтверждало тезис о том, что он сильно верил в свою собственную значимость.

– Я мистер Логан, директор данного учреждения. Я так понимаю, что вы Трей Рэйтак, от Куалитранос? – спросил он с лёгкой улыбкой на лице, протягивая свою руку.

Трей пожал ему руку в ответ и подтвердил его предположение.

– Да, приятно познакомиться, мистер Логан. Я менеджер по медицинскому взаимодействию Куалитранос для этого проекта. Ну что, мы уже готовы приступать к работе?

Согласно кивнув, мистер Логан представил ещё одного человека, находящегося в комнате.

– Это доктор Гринуэй с ФДА. Она здесь, чтобы наблюдать за работой Медпода, – мистер Логан указал на женщину средних лет в лабораторном халате с Датаслейтом в руках. – И полагаю, что эти двое - техники из Медитронакса. Они тут для настройки машины, – Логан пренебрежительно махнул рукой на людей, которые сейчас возились с настройками на Медподе.

Подойдя ближе, доктор Гринуэй пожала Трею руку. Её короткие каштановые волосы гармонично обрамляли красивое лицо этой женщины, которое сейчас выражало сострадание и беспокойство.

– Вы уверены, что хотите позволить своему отцу пройти через всё это? – спросила доктор Гринуэй.

– Доктор, мой отец был солдатом. Он ни за что не упустил бы шанс помочь людям в будущем. Жаль только, что Медпод не позволит ему сыграть в настоящую игру. То, что большинство людей не знают, так это то, что в дополнение к тому, что он был Полковником в армии, он также был тем ещё заядлым геймером в молодости. Именно из-за него я сегодня в игровой индустрии, – ответил Трей.

Несмотря на то, что его отец, бывало, отлучался на долгое время в связи со своей военной службой, Трей с теплотой вспоминал те времена, когда он проводил с отцом время, играя вместе с ним в различные ММО игры. Сделанная из того же теста, что и её дед, собственная десятилетняя дочь Трея тоже была заядлой геймершей, которая надеялась построить профессиональную карьеру в этой области. И несколько потянутых рычагов даже смогли провести её в бета-версию Безграничных Земель.

Кивнув Трею, доктор Гринуэй уведомила двух техников начать работу Медпода.

– Я буду здесь в течение дня, чтобы наблюдать вашего отца и следить за его жизненными показателями. Капсула будет открываться каждые 23-24 часа, чтобы мы могли откалибровать Медпод и пополнить лекарства. Предполагается, что именно ИИ должен вносить предложения по лечению, и если я соглашусь с его оценкой, то разрешу пополнить капсулу предлагаемыми медикаментами. Если же я не буду согласна с предложением ИИ, то я могу переопределить путь лечения, – глубоко задумавшись, доктор Гринуэй нажала что-то несколько раз по краю своего Датаслейта. Она так и не решилась позволить ИИ взять на себя всю медицинскую помощь для кого-то с такими сложными медицинскими проблемами. Женщина постучала по планшету ещё несколько раз, прежде чем продолжить:

– Я признаю, что скептически отношусь к тому, что ИИ достаточно продвинут, чтобы делать это. Если я не соглашусь с его оценкой или увижу хотя бы малейшее ухудшение состояния пациента, у меня есть право и, несомненно, воля, чтобы немедленно прекратить этот эксперимент.

Сказав это, доктор Гринуэй обратилась к техникам Медитронакса:

– Вы можете начинать перемещение пациента. Будьте аккуратны, но действуйте быстро - он не сможет долго продержаться без жизнеобеспечения. Активируйте капсулу, как только он подключится, и тогда я загружу лекарства, – сказала доктор Гринуэй и подошла к небольшой раскладной тележке, стоявшей рядом. В ней находились всевозможные медикаменты, которые могли понадобиться Полковнику Рэйтаку в течение следующих 24 часов.

Трей смотрел на своего отца, когда его грузили в Медпод... Неимоверная тяжесть стремительно выросла в его груди, как только он увидел истощенное тело, которое когда-то принадлежало сильному и высокому Полковнику Джеймсу Рэйтаку. Голова его отца была полностью выбрита для размещения электронных проводов и обеспечения лучшего подключения к ВР-шлему, который должен был быть как можно плотнее помещен на неё. Бритая голова, тонкая кожа и изможденное тело придавали его отцу просто омерзительный вид.

Полковник Рэйтак не был в сознании или в здравом уме уже в течение нескольких долгих лет, после того как накопленные травмы и старость всё же дали о себе знать, медленно забрав его из семьи. Трей был единственным ребёнком и пытался посещать дом отца как можно больше, прежде чем здоровье его старика впервые ухудшилось, и его пришлось срочно поместить в больницу. Он больше не мог его навещать, так как отец уже не мог узнать собственного сына. Он сказал себе, что его жена, ребёнок и работа делают его слишком занятым, чтобы посещать Джеймса Рэйтака, при этом где-то глубоко внутри себя осознавая, что реальной причиной непосещения была депрессия, с которой он сталкивался каждый раз, видя состояние своего отца.

Предполагалось, что Искусственный Интеллект полностью возьмёт на себя весь контроль Медпода и одновременно с этим будет попеременно вводить все необходимые лекарства, а также стимулировать мышцы, будучи подключённым непосредственно к мозгу пациента от сетевого интерфейса шлема. Несмотря на все попытки сделать его футуристичнее, Медпод, на вкус Трея, имел весьма гробоподобный внешний вид. Он знал, что это было чудо инженеров и технологий, но всё же старался быть осторожным в своей оценке, будучи скептически настроенным к надежде на возвращение своего отца.

Невероятная вычислительная мощь ИИ, в теории, должна была позволить ему управлять всем медицинским обслуживанием пациента, а также обеспечивать необходимую умственную стимуляцию. Он был специально сконструирован таким образом, чтобы уметь создавать личную окружающую ВР-среду, которая была бы удобна и знакома пациенту. Хотя это и не было связано с игровым миром, ВР-среда Медпода, как все надеялись, должна была позволить пациенту заново пережить счастливые моменты своей жизни. Обеспечить удобную, счастливую и безопасную окружающую среду было всеобщей целью.

Техники Медитронакса при содействии медсестры из больницы Ассоциации Ветеранов начали отключать Полковника Рэйтака от в одночасье сильно устаревшего оборудования жизнеобеспечения, на котором он пребывал в настоящее время, и помещать его в Медпод. Мониторы жизнеобеспечения Полковника громко завопили, когда его тело стало угрожать сдаться во время своего короткого путешествия в капсулу, но, к счастью, уже сразу после подключения к системам жизнеобеспечения Медпода все жизненно важные органы полковника Рэйтака вновь вернулись в норму.

После этого на одном из краёв Медпода открылись несколько специальных панелей, и можно было увидеть, как прозрачные пластиковые контейнеры размером с банку содовой медленно отдаляются от капсулы. Доктор Гринуэй начала заполнять каждый из контейнеров всеми необходимыми лекарствами, которые она забирала из тележки, стоящей рядом с ней, а когда наконец закончила, то, держа последнюю ёмкость с какой-то сероватой жидкостью в руках, перевела взгляд на мистера Логана.

Мистер Логан взял Датаслейт из рук доктора Гринуэй, нажал по нему несколько раз, чтобы проявить форму электронной подписи, а затем протянул её Трею:

– Я хочу официально заявить, что я не одобряю этот экспериментальный препарат, и ни я, ни Ассоциация Ветеранов не будем нести ответственность за любое ухудшение состояния вашего отца, – смело заявил Логан.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Bezgranichnye-Zemli/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 2**

Мистер Логан был политиканом и знал, что его время в качестве администратора этого объекта ограничено. Всего за несколько лет, может быть десять, все оставшиеся пациенты скончаются, что обречёт последний госпиталь Ассоциации Ветеранов на неминуемое закрытие. Логану как никогда нужно было повышение в другой отдел правительственной бюрократии, прежде чем его отправят на "пастбище". И он был уверен, что его хитрые манипуляции, которые он произвёл и ещё произведёт, пойдут ему только на пользу, независимо от конечного результата. Успех Медпода покажет его как истинного новатора в глазах начальства. В случае же неудачи проекта он предусмотрительно распространит "куда следует" выраженную им озабоченность по поводу опасностей этого проекта, а также огромное число бумаг, которые все участвующие стороны должны будут сейчас подписать.

Трей начал внимательно изучать окончательный документ на Датаслейте. Это не имело никакого отношения к компании Куалитранос. Это был документ, который только он мог подписать, как человек, имеющий доверенность на медицинское обслуживание своего отца. Эта последняя бюрократическая бумажка позволит использовать новые экспериментальные наноботы, которые будут введены в тело его отца, а также ИИ, что будет полностью контролировать процесс его ухода. В теории, наноботы должны будут взять лекарства, находящиеся в капсуле, а затем распылить или ввести их непосредственно туда, где это было необходимо, в том числе и в мозг. Эти были первые наноботы, которые были достаточно маленькими, чтобы достичь этих суровых требований. Они могли даже выполнить микроскопическую операцию по указанию ИИ.

Трей поставил свою подпись и Датаслейт считал его биометрию, необходимую для того, чтобы подтвердить разрешение лечения.

Забрав планшет у Трея, Мистер Логан поспешил к двери, но затем, вдруг остановившись, снова повернулся к нему лицом.

– Кстати, мистер Рэйтак, или... могу я называть вас просто Трей? Как вы думаете, я могу получить бета-доступ к Безграничным Землям для моего сына? Знаете, он большой поклонник игр вашей компании и убьёт меня, если узнает, что вы были здесь, а я не использовал такой шанс. Я уверен, что с вашей-то позицией в компании вы способны потянуть за некоторые ниточки для людей, которые заботятся о вашем отце, –неловко глядя на Трея, попросил Логан.

Трей не испытывал особой любви к мистеру Логану и таким типам людей. Годы, проведённые в деловом мире, быстро позволили ему обнаружить этого фальшивого и самовлюбленного бюрократа. Такие люди, как Логан, делали всё, чтобы продвинуться вперёд, и не беспокоились о таких пациентах, как его отец, или же даже о здешних самоотверженных медсёстрах и санитарах больницы.

– Прошу прощения, мистер Логан, но бета ключи только для определённых лиц, и это было бы нарушением политики продавца/клиента нашей компании - давать один ключ кому-то, с чьим учреждением мы имеем деловые отношения и ведём бизнес. Вашему сыну придётся подождать, как и всем остальным, – отшив Логана таким незамысловатым, но лаконичным образом, Трей улыбнулся.

– Ну... да я всё равно не вижу, что такого особенного в этом бета-тесте, – сказал в ответ Логан, стараясь не показывать своего раздражения. – Но я уверен, что вы можете просто дать нам несколько бесплатных копий игры, когда она выйдет, не так ли? – с надеждой в голосе спросил он.

– Мне жаль, мистер Логан, но то же самое относится и к копиям релизной версии. Игра стоит более 500 $, и эта сумма также входит в политику продавца/клиента нашей компании. Хотя, знаете, у меня тут где-то должен быть купон на скидку в 10%, который я с радостью могу отдать вам, – сказал Трей и начал проверять свои карманы на наличие одного из рекламных купонов для сотрудников.

– О, не беспокойтесь об этом, – поспешно ответил Логан, а затем, видимо, мысленно успокаивая сам себя, вышел через дверь с хитроумной улыбкой на лице.

Казалось, что все в комнате немного расслабились, когда мистер Логан наконец удалился.

Тем временем доктор Гринуэй загрузила контейнер с наноботами в Медпод, и, когда всё было окончательно готово, Лу использовал свой Датаслейт для их активации. Серый контейнер втянулся обратно в капсулу, и наноботы сразу же начали поступать в кровоток.

– У-у-у, только взгляните на этих малышей! – воскликнул Лу, отслеживая наноботов на своем планшете. – О, они внутри, так-с... Медпод проводит Скайфай-Соединение. Представляете, ИИ общается с Медподом! – взволнованно промолвил Лу.

Нервная энергичность Лу заставляла его переминаться с ноги на ногу, в то время как сам он продолжал неотрывно наблюдать за потоком данных.

– Чудненько! Теперь наноботы полностью запитаны только от тепла твоего отца, Трей. Я знал, что это сработает, но это просто «Уберэмейзинг»! О, глядите-ка, сейчас Искусственный Интеллект берёт всё под свой контроль. Он отдает приказы моим маленьким Зерглингам\*!

Трей издал лёгкий смешок, услышав эту архаичную игровую отсылку Лу.

Специалисты Медитронакса ещё раз проверили и перепроверили все данные из Медпода, и, как только убедились, что всё в порядке, они удалились, позволив доктору и Лу узнать, что с технической точки зрения всё работает нормально, и что они остановятся в соседнем отеле на несколько следующих дней, готовые в любой момент помочь, если что-то понадобится. Вскоре помещение покинули и доктор Гринуэй с Лу, не будучи больше нужными до тех пор, пока капсула снова не откроется. Она должна была оставаться закрытой в течение следующих 23 часов, в то время как ИИ, который уже начал интенсивное лечение полковника Рэйтака, предстояло проследить за её функционированием.

Медсестра, что всё ещё была здесь, улыбнулась Трею, когда проверила жизненно важные показатели другого пациента, находившегося в этой же комнате. Забытый во всей этой суматохе сосед Полковника Рэйтака был Морпехом в отставке, его звали Родни Тай. Глаза Трея опустились на пустой левый рукав больничного халата старого Морпеха. Потеряв её в бою, обрубок левой руки мистера Тая демонстрировал неровный багровый шрам - напоминание о жестоких жизнях этих старых воинов. Трей вспомнил, что семья этого Морского Пехотинца часто навещала его, и он был одним из немногих, у кого были постоянные посетители в больнице.

– Ваш отец всегда был добр ко мне, прежде чем он стал слишком болен, чтобы осознавать, что происходит, – сказала медсестра, прерывая мысли Трея.

Она была уже пожилой женщиной, примерно шестидесяти лет, и имела такой простой, южный, бабушкин вид.

– Благодарю вас, Фрэн. Папа любил дразнить вас и других медсестёр, прежде чем он ... – эта мысль так и повисла в воздухе на несколько мгновений, пока Фрэн не кивнула Трею, поняв, что он имеет в виду.

– Как поживает мистер Тай? Его семья часто его навещает? – спросил Трей, попытавшись отвлечься от старой депрессии, которую он всегда начинал чувствовать в этой комнате.

– Они всегда приходят, когда могут. Но он плохо справляется, как и ваш отец. Думаю, как только ваш отец перестал разговаривать с Морпехом каждый день, то тот потерял надежду. Он и Полковник стали хорошими друзьями и приставали друг к другу часами напролёт, постоянно сражаясь за то, что было лучше, армия или морские пехотинцы, – с ноткой ностальгии протянула последние слова медсестра Фрэн.

– Фрэн? – начал Трей после небольшой паузы. – Вы, кажется, упоминали, что ваш внук - геймер, не так ли?

– О, да, мистер Трей, он даже проработал в «Крогер» столько сверхурочных, сколько смог, чтобы накопить на одну из этих новых гарнитур для игры, которую вы создали, – ответила Фрэн.

Сестра Фрэн была одной из немногих хороших людей. Трей мог точно сказать, что она прилежно заботилась о своих пациентах, и со своего времени общения с ней он знал, что её домашняя жизнь, должно быть, была весьма трудной. Муж Фрэн скончался от сердечного приступа несколько лет назад, и с его смертью семья потеряла большую часть своих доходов. Её дочь боролась с наркоманией и отдала опеку над своим сыном Фрэн, которая стала воспитывать его самостоятельно. Внук Фрэн имел некоторую неспособность в обучении, но всё равно ходил в школу каждый день, при этом пытаясь помочь семье финансово, работая на низкооплачиваемой работе неполный рабочий день в местном продуктовом магазинчике. Но даже несмотря на личные и финансовые трудности в своей семье, Фрэн никогда не теряла хорошего настроения и дружелюбной улыбки по отношению к своим пациентам.

– Тогда он может захотеть вот это, мисс Фрэн, – Трей улыбнулся и достал из бумажника пригласительную на бета-версию.

Глаза Фрэн наполнились слезами, когда она подумала, как много это будет значить для её внука. Он прошёл через столько дразнилок в школе из-за его неспособности к обучению и проблем с деньгами в их семье.

– Я... не знаю, что вам сказать, Трей. Это будет означать целый мир для Нолана, моего внука. А у вас не будет неприятностей, если вы это вот так мне отдадите? Я слышала, что вы сказали мистеру Логану.

– О, не стоит беспокоиться насчёт этого, мисс Фрэн. Я не скажу, если вы не скажете. Считайте это благодарностью за всё, что вы сделали для этих пациентов. Я знаю, что вы не всегда получаете спасибо, которое заслуживаете.

Трей ещё раз поблагодарил Фрэн за её работу, и, в последний раз взглянув на отца, приготовился к уходу. Лекарства и наноботы должны были подействовать быстро, но стоять в этой комнате было слишком сложным испытанием для него прямо сейчас.

– Пока, папа. Увидимся завтра утром, – сказал Трей отцу, который больше не мог понять его. Тихонько закрыв за собой дверь, он ушёл, чтобы вернуться в свой офис, желая проследить за ходом запуска бета-версии новой игры его компании...

Зерглинги - отсылка к компьютерной игре Starcraft.\*

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Bezgranichnye-Zemli/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 3**

\*\*\*

Многочисленные поклонники игр по всему миру с нетерпением ожидали запуска бета-версии игры «Безграничные Земли». До сих пор по ней не было абсолютно никаких утечек информации, кроме того факта, что это была первая игра в Виртуальной Реальности, которая должна была полностью контролироваться Искусственным Интеллектом. Геймеры со всего света оставляли свои гневные комментарии в сети о том, что им предстояло серьёзно раскошелиться, занявшись покупкой нового и дорогостоящего ВР-оборудования, дабы получить возможность обеспечить для себя "особо глубокое погружение" в этот новый виртуальный мир. Начиная с более чем 700 $ за самый простой шлем, новое ВР-оборудование "особо глубокого погружения" позволит игре беспрерывно получать доступ к мозгу по специальной беспроводной сети, что даст игрокам возможность испытать на себе всевозможные внутриигровые ощущения вроде прикосновения, вкуса, запаха, звука и, конечно же, зрения.

Стоит отметить, что на саму игру уже также был установлен ценник, остановившийся на отметке в 500 $, что было на самом верхнем сегменте для AAA+ ВР-тайтлов. К тому же присутствовала и ежемесячная подписка, которая составляла баснословные 250 $, ставя тем самым новый абсолютный рекорд среди всех когда-либо существовавших платных подписок. Уже совсем скоро в продажу поступит и широкий ассортимент косметических и других меняющих внешний вид персонажа вещей. Тем не менее Куалитранос чётко заверила общественность, что не будет продавать любые повышающие статы предметы, тем самым прерывая на корню множество аргументов в пользу pay-to-win(плати и выигрывай) системы. Те же, кто обладает особенно глубокими карманами, смогут покупать снаряжение у других игроков на аукционе, предварительно обменяв реальные деньги на золото. И уже многие планировали пойти именно по этому пути.

Высокая цена должна была убить эту игру ещё до её старта, но в итоге всё перемешал один единственный факт: в Безграничных Землях игроки смогут зарабатывать реальные деньги с помощью внутриигровой валюты, предметов, а также ресурсов. Всё, что игрок заработает в игре, будет считаться его и только его собственностью, и он сможет распоряжаться ей как ему угодно. Куалитранос так или иначе планировали зарабатывать в своей игре больше всех, так как компания будет получать "небольшую" сумму в виде 1% от всех транзакций аукционного дома.

Недавно было объявлено, что сеттинг игры будет являться типичным представителем жанра фэнтези, но, тем не менее, более подробные детали всё ещё были расплывчатыми. При обычных обстоятельствах фанаты отвергли бы такое отсутствие информации об игре, заведомо окрестив её "дутой пустышкой", но Куалитранос была самой уважаемой игровой ВР-компанией на планете. Альфа версия игры была завершена при объединении всех внутренних филиалов компании, собственноручно сотрудниками Куалитранос, специально отобранными для этой работы, и за все годы разработки не случилось ни одной утечки в виде хоть каких-нибудь фото или видеоматериалов.

Тем временем по всему миру случайным образом уже было выдано 100 000 бета-ключей. Тот факт, что новоразработанный ИИ был способен мгновенно переводить любые текст и речь на родной язык пользователя, уже заведомо разрушал абсолютно все языковые барьеры между игроками в игре. А в связи с использованием «Скайфай», а также современными вычислительными мощностями было гарантировано, что не будет абсолютно никаких задержек, даже если к системе будут одновременно подключены миллиарды пользователей по всему миру.

Что сказать, спекуляций об игре было предостаточно, и уже было официально объявлено, что за один день до начала бета-тестирования Куалитранос покажут пробную демонстрацию на съемочной площадке одного из самых популярных во всем мире шоу - Геймер ВР. Геймер ВР было самым рейтинговым шоу, охватывающим все конкурентные игровые события, а также новости в этой и подобных отраслях. Для интервью же был выбран один из самых известных и популярных ведущих Геймер ВР. Его звали "Максо", и зрителям нравились его дикая личность и эксцентричные наряды.

И вот, наконец, настал долгожданный час. За день до бета-релиза игры более 100 миллионов геймеров настроились на прямую трансляцию Геймер ВР. Они ждали его, и вскоре он предстал перед ними. "Максо" появился на экране в костюме из алюминиевой фольги, в то время как на его окрашенных в фиолетово-розовый цвет волосах были выбриты инициалы "ИИ". Его стул и стол были специально сделаны похожими на космический шаттл, а рядом находился розовый и крайне пушистый диван в форме единорога, специально сделанный для его будущего гостя.

– Приветствую всех геймеров, гиков, нердов и конечно же фриков на самом новом LIVE-Скайфай показе ГЕЕЕЁМЕЕЕР ВИИААР. С вами я, ВАШ хозяин, Maксо, и начинка сегодняшнего шоу ещё более удивительная, чем у Пятислойного Орион Чокопай, так что никуда не уходите, потому что есть что-то, что мы все должны узнать сегодня, прямо на этом шоу. То, что у каждого на уме, да? То, что отнимает у всех время... тот самый вопрос... это КОГДА ЖЕ МЫ НАКОНЕЦ УВИДИМ БЕЗГРАНИЧНЫЕ ЗЕМЛИ?! Эти дамы и господа из Куалитранос держали в своей узде абсолютно все ВР-видеоматериалы и даже простое описание игры. Но не беспокойтесь, ребятки! Для всех тех миллионов, которые смотрят наше шоу ПРЯМО СЕЙЧАС, "Безумный Maксо", то есть я, раскроет вам все скрытые карты и подноготную совместно с Представителем по Связям с Общественностью компании Куалитранос, Глорией Триз. Добро пожаловать на наше ШОУУУ, Глория!

Молодая женщина вышла на сцену и, усевшись на своё место, погладила голову розового и пушистого дивана-единорога, вызвав целую овацию зрителей. Глория ни за что не стала бы конкурировать с Maксo в его экстравагантности нарядов. Она была одета в очень консервативную одежду цвета хаки и поло с логотипом Куалитранос. Поудобнее устроившись на диване, Глория улыбнулась в камеру и помахала зрителям в приветствии.

– Спасибо за приглашение, Maксo! Команда Куалитранос по Безграничным Землям с гордостью раскроет тебе и твоим зрителям некоторую информацию о нашей предстоящей игре, теперь, когда мы наконец вышли на стадию бета-тестирования. Что ж, спрашивай, Максо, – сказала Глория и очаровательно улыбнулась, ожидая первого вопроса.

– Я собрал, стилизовал и выбрал топ-3 вопроса от наших зрителей, касающихся игры. И я уверен, что ты должна знать - ты не сможешь отсюда угнать, пока не дашь нам понять, пришла ли ты нам показать... некоторые фрагменты игры, – голос Максо вихрем пронесся в своём фирменном стиле рифмования, прежде чем снова продолжить.

"Вопрос 1: Глория, разве жанр фэнтези не потерял значение? Это тропа для дураков; почему бы не дать нам чего-нибудь новенького?"

"Вопрос 2: Геймеры хотят знать, к каким классам у них будет доступ и как будет выглядеть развитие персонажа."

"Вопрос 3: Что там со всем этим хайпом насчёт сенсорной обратной связи?"

Задав этот последний вопрос, Максо вальяжно уселся на стул своего космического корабля, в то время как фольгированный материал его одежды издал шуршащие звуки, когда он, скрестив руки, стал ожидать своих ответов.

– Максо, – начала Глория, – сначала давай я отвечу на твой второй вопрос. В нашей игре будет существовать неограниченное количество классов. Вы сможете увидеть уже хорошо знакомых вам фаворитов вроде: воина, вора, рейнджера, мага, священника и т. д. В то же время игроки смогут... – на этом моменте Глория остановилась и повернулась, чтобы перевести взгляд с Максо прямиком в камеру, – ...или не смогут начать с основных классов, так как ИИ имеет полную автономию для создания или развития классов в соответствии с игровым стилем каждого персонажа. Что касается жанра фэнтези, являющегося игровым сеттингом; вы ведь уже сражались с орками, гоблинами, кобольдами и т. д. раньше, но вы когда-нибудь чувствовали удар вашего меча по гоблину, чувствовали запах его грязного дыхания, вы чувствовали боль от раны, нанесенной вражеским оружием? Именно так, Maксо, в игре вы будете чувствовать и испытывать подобные вещи, тем самым делая этот сеттинг не только классическим, но и фактически РЕАЛЬНЫМ, впервые в истории гейминга. Магия, навыки и профессии будут работать точно так же, как и обучение в реальном мире. Например, вы сможете найти или же заплатить кому-то, чтобы он обучил вас тому, чего вы хотите, и не важно, НПС это будет или другой игрок. Сами вы тоже сможете обучить кого-нибудь ещё навыкам, которые знаете, и получить за это деньги в игровой валюте, которая затем легко конвертируется в реальные деньги, и, наконец, никто не отменял экспериментов... Найдите лучший возможный способ "делать то, что вы делаете", и ИИ вознаградит вас новыми навыками или же опытом. Вы сможете играть в Безграничные Земли любым удобным вам способом. Например, некоторые люди наверняка захотят испытать на себе новые и неповторимые приключения, убивая драконов; некоторые же захотят научиться крафту и зарабатывать на жизнь в игре и вне игры, занимаясь только этим. Вы когда-нибудь хотели открыть магазин? Сделайте это! Хотите создать компанию наёмников с друзьями или же основать цирк? И это возможно! Её название - Безграничные Земли, и эта игра является первой, которая действительно будет безграничной. Единственное ограничение в этом мире - пределы вашего воображения. И конечно, Maксо, – заявила Глория, изменив свой тон на заговорщический, – вы также сможете быть злодеем и грабить других игроков и НПС, но... как и в реальной жизни, всегда есть последствия за поступки. Ваша репутация в игре будет влиять на то, как другие игроки и НПС будут относиться к вам.

Всё это время Максо смотрел на Глорию скептическим взглядом. Он был известен своими часто суровыми обзорами игр, которые не выполняли то, что они обещали, но Глория не давала ему спуску и всё так же спокойно смотрела на него в ответ, будучи уверена в своих словах.

– Что касается кадров из игры, Maксо, – продолжила Глория. – Хочешь испытать её прямо сейчас? – Женщина кивнула кому-то за сценой, и техник компании достал из специального отделения один из новых шлемов глубокого погружения. Он был окрашен в такие же дикие цвета, как и сам Максо, а на каждой из его сторон виднелись имя будущего владельца, а также логотип Геймер ВР...

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Bezgranichnye-Zemli/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 4**

– Maксо, как только наши техники подключат тебя, мы будем получать твой сигнал, но с задержкой, поэтому, только когда твоё время в игре подойдет к концу, аудитория сможет своими глазами посмотреть, что ты испытал. У нас не слишком много времени, так что, полагаю, большинство людей хотело бы увидеть, как ты с чем-нибудь сражаешься, правда, народ? – Глория указала рукой на живую аудиторию в студии, которая в ответ разразилась бушующими криками.

\*Дааа, покажите нам борьбу!\*

\*Больше битв! Больше крови!\*

\*Я люблю тебя, Максооо!\*

– У тебя есть какие-нибудь предпочтения по оружию? Давай для начала используем простой базовый короткий меч. Чтобы ты знал, зрители прямо сейчас голосуют, с каким противником ты столкнешься. К сожалению для тебя, Maксo, похоже, что выигрывает... огр, причём с большим отрывом, – сделав небольшую паузу, Глория вновь обратилась к камере. – Кстати, сегодня я хочу продемонстрировать вам ещё один сюрприз. Он заключается в том, что из-за вычислительной мощности ИИ и его способности напрямую подключаться к нашим чувствам, эта игра... становится первым ВР-тайтлом, в котором существует сжатие времени в соотношении 5 к 1. То, что Maксo испытает в ближайшие 30 секунд, на самом деле составит 2 1/2 минуты в игровом мире.

Пока Глория общалась со зрителями, техники на заднем плане закончили подключать Maксo к шлему виртуальной реальности. Затем, потратив ещё несколько секунд на то, чтобы ещё раз всё тщательно проверить, они наконец включили гарнитуру и шлем сразу же вспыхнул светом активации, тем самым показывая, что Максо начал своё путешествие...

И вот, верный предсказанию Глории, 32 секунды спустя Максо снял шлем, за которым оказалось абсолютно шокированное и ошарашенное выражение лица. Однако, считаясь профессионалом в своей области, кем он без сомнения и являлся, ведущий самого популярного в мире шоу быстро стряхнул это наваждение со своего лица, повернулся к зрителям и обратился к ним нехарактерно невозмутимым для себя голосом:

– Народ, я просто не знаю, что вам сказать. Лучше сами взгляните на то, что я только что испытал...

Как только прозвучали эти слова, аудитория затихла, а на экране появилась невероятно реалистичное изображение небольшой грунтовой тропинки, по бокам которой, поддуваемые лёгким ветерком, тихонько раскачивались огромные и пышные сосны. Внезапно камера повернулась и посмотрела вниз на землю, тем самым давая зрителям понять, что они наблюдали за игрой Maксo от первого лица. Тот взглянул на свои руки, и зрители увидели, что его правая рука держала потускневший бронзовый короткий меч. Картинка, что сейчас транслировалась по всей планете, выглядела настолько реалистичной, что её нельзя было бы отличить от живой трансляции реальных новостей. Персонаж на экране начал говорить:

– ВАУУУЁУУУ!! Это яя-я!! Ваш Maксo в игре, и он думает, что сошёл с ума-аа. Я уверен, что вы меня видите, но как же мне жаль, что вы - не я прямо сейчас. Ох, я чувствую запах сосны в воздухе, ощущаю порывы ветра у себя на лице, а меч, только представьте себе, на самом деле имеет вес. Ребятки, да это просто грандиозно! – вдоволь наглядевшись этой местностью вокруг себя, Максо побрёл дальше по тропе, начав на ходу объяснять своим зрителям все краски чувств и эмоций, которые он испытывал в данный момент.

Он продвигался всё дальше и дальше, а тропа, по которой он шёл уже некоторое время, постепенно сужалась и видоизменялась, начиная проходить через небольшое углубление, что всё сильнее напоминало собой каньон. Но казалось, что человек на экране был слишком поражён виртуальным миром, представшим перед ним, и совсем не обращал на это внимание, спокойно продолжая идти вперёд. Трудно было обмануть свои чувства, если твой собственный мозг шептал тебе, что всё вокруг - реально...

Пока Maксo расхваливал игру направо и налево, будучи полностью поглощённым и отвлечённым этим новым дивным миром, зрители услышали где-то на заднем плане странный звук. Сквозь слабый крик птиц и шум деревьев, неспокойно зашелестевших на ветру, стал раздаваться периодический стук, который неуклонно становился всё громче и громче. Наконец и сам Maксo расслышал этот шум, сообщив своим зрителям, что даже может чувствовать вибрации в земле у себя под ногами. Он поднял взгляд выше и внезапно для себя самого увидел, как огромная фигура, спускаясь по тропе прямо в его направлении с другой стороны каньона, спокойно шла ему навстречу. Огр. Зрители явно знали, что делать, сознательно голосуя за такого монстра вместо, например, какого-нибудь паука, крысы или же обычного кобольда. Этот огр был просто наигромаднейшей тварью. Будучи ростом примерно в 3 метра, он при этом был практически голым, нося на себе одну лишь набедренную повязку. Его бородавчатая кожа была сплошь покрыта уже засохшим слоем грязи, в то время как вокруг его головы безостановочно жужжали множество мелких мух, на которых гигант, казалось, не обращал никакого внимания. Огр был похож на гуманоида, но и во многом отличался, имея большие жировые складки, которые плотным слоем покрывали его обильный мускулистый каркас. Его голова была полностью лысой, а лицо, сперва показавшееся хмурым и глупым, на самом деле выглядело злобным и даже немного насмешливым. Из его носа периодически просачивалась зелёная слизь, капая на землю... И как раз тот момент, когда очередная капля упала вниз, зрители увидели, как огр внезапно остановился, видимо, что-то почуяв, принюхался, а затем резко повернул свою огромную тушу, чтобы посмотреть прямо на застывшего в шоке Максо. Задумавшись на мгновение о том, что же ему делать с этим человечишкой, неожиданно возникшим у него на пути, огр странно на него посмотрел, облизнулся, а затем, издав такой оглушительный рёв, что спугнул всех птиц в округе, тяжёлыми шагами направился в его сторону.

Когда звук рёва огра разрушительным гулом пронёсся через все динамики студийной звуковой системы, толпа взорвалась в неимоверном экстазе. Даже для всех ВР-гарнитур это оказалось полнейшим "ухотрясением", ведь большинство зрителей, что в данный момент наблюдали за трансляцией, использовали новые модели. Впрочем, в них был встроен специальный внутренний контроллер, который, конечно же, удерживал громкость на определенной границе, не давая повредить слух.

Тем временем события на экране развивались стремительными темпами. Огр медленно, но верно наращивал свой импульс, постепенно приближаясь к Максо. Ощущения происходящего были такими реальными, что даже стук его шагов заметно тряс экран. Зрители наблюдали, как Максо, наконец очнувшись от своего ступора, начал судорожно оглядываться по сторонам, ища место, чтобы спрятаться, слишком поздно осознавая, что тропа каньона была так узка, что увернуться или скрыться от своего противника ему было уже попросту невозможно. Сглотнув, Максо собрался с духом и поднял свой "неполноценный" меч, направив его в сторону огра. Но казалось, что такое оружие против ТАКОГО монстра было слабой защитой, даже несмотря на то, что сам огр не имел ничего, кроме своих собственных кулаков. И это окончательно подтвердилось, когда всего через пару мгновений монстр достиг человека...

В этот кульминационный момент на своих экранах зрители увидели несколько сильно различающихся по своей структуре вещей, в зависимости от родительского контроля и уровня крови, который они установили на своих гарнитурах. Неотфильтрованный вид от первого лица Максо сперва показал достигшего его огра, а затем и самого Maксo, легко подброшенного аж на 3 метра в воздух. Человек, сильно кряхтя, с поистине изумлённым выражением лица приземлился на землю, чувствуя абсолютно всё. Едва дыша, так как весь воздух был выбит из его легких, он так и лежал, распластавшись на земле, пока, не повернул свою голову и, издав стон, не увидел её: свою руку с мечом, которая теперь располагалась примерно в двух метрах от той части его тела, что теперь представляла из себя рваный, искровавленный кусок плоти, ясно и отчётливо показывающий место, где всего секунду назад его рука крепилась к его телу. Максо медленно перевёл взгляд на своё плечо и ахнул от шока, даже не пытаясь больше пошевелиться. Он увидел, как кровь из его теперь уже пустого плечевого отверстия то и дело хлыстала наружу короткими рывками, орошая пыльную тропу под ним своими алыми струями.

Камера исчезла только тогда, когда Maксо умер в игре. На последних кадрах огр поднял руку человека и оторвал от неё огромный кусок плоти своими большими, квадратными, наполовину гнилыми зубами, а затем направился и к самому телу Maксo, жадно жуя чужую плоть и не переставая улыбаясь тому, что ему в первый раз в жизни предстояло отведать плотный банкет из виртуального покойника ВР-носителя.

В конце концов Maксo восстановил своё остроумие и вернулся к своему обычному состоянию, как только видео подошло к концу. В то же время публика, всё ещё находясь в шоке, взволнованно шепталась между собой, обсуждая то, что они только что узрели.

– Глория, это было попадание в самую точку и нисколечко меня не разочаровало! Это самая реалистичная штука, которую я когда-либо видел в своей жизни, и конечно же, я имею в виду БОЛЬ. Я почувствовал её, когда моё тело ударилось о землю. Это было настолько реально, что мне хотелось вопить!

Толпа заликовала, когда следом за этим Глория объявила о скорых бесплатных раздачах. А вскоре зазвучала и уже знакомая зрителям музыкальная тема, сигнализируя о том, что шоу подходило к концу. Поднявшись на ноги, Максо с благоговением пожал Глории руку:

– Спасибо тебе, Глория, и, конечно же, Куалитранос за этот предварительный просмотр и, надеюсь, за будущие повторные трансляции, – сказал Максо, а затем обратился к аудитории в зале. – А вам, ребята, я напоминаю, что бета начинается уже завтра. И не печальтесь, что не сможете в ней поучаствовать, потому что полный релиз обязательно увидит свет. Это Максо, и он даёт этой игре первый в истории нашего шоу рейтинг 10/10, будучи не прочь снова вернуться туда и быть съеденным ещё каким-нибудь огром! Как только настанет время релиза, я буду первым в очереди, а не позади. Это был Геймер ВР, до встречи в эфире!

После такого шоу, что ошеломило весь мир, компания Куалитранос зафиксировала рост предзаказов на 40% сразу же после окончания стрима. Интерес достиг пика, когда игроки, ранее скептически настроенные по отношению к этой игре, толпами стали изучать дорогостоящее оборудование, которое им необходимо было приобрести, чтобы позволить себе в действительности испытать все доступные человеку чувства прямо в игре. В конечном итоге такая обратная отдача в виде боли стала реальной проблемой для некоторых родителей маленьких детей, которые, увидев трансляцию, тоже захотели окунуться в этот удивительный мир.

На следующий день Куалитранос, обеспокоенная этим вопросом, объявила, что для несовершеннолетних игроков будет допускаться 0% настройка порога боли и только 1% боли будет максимально доступным, если на то дадут своё одобрение родители или опекуны таких игроков. Удивительно, но судя по отзывам, большинство людей сообщали, что с нетерпением ждут боли и хотят чувствовать всё, что мог ощущать их собственный персонаж.

Но, похоже, самым большим и притягательным куском для зрителей всё же оказалось сжатие времени. Геймеры, которые всегда были опечалены тем, что заняты суетой реальной жизни, теперь могли испытать полноценное удовольствие от игровой сессии в виде небольшого марафона, имея при себе только час или около того времени, проведённого в реальном мире. Простой тридцатиминутный перерыв на обед на своём рабочем месте теперь мог запросто стать двумя увлекательными часами игрового времени после быстрого перекуса...

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Bezgranichnye-Zemli/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 5**

\*\*\*

Рядом со мной снова раздался чей-то голос. Звуки и тональности, которые изначально казались мне сплошной тарабарщиной, теперь начинали сливаться во что-то, что я мог хотя бы отдаленно разобрать. Неизвестные символы безостановочно прокручивались перед моими глазами, заставляя меня постепенно вспоминать их значение. Это было похоже на пробуждение ото сна или, как в данном случае, пробуждение от кошмара...

– Пациент приходит в сознание, все жизненно важные органы стабильны. Лобная доля восстановлена на 63%. Теменная кора восстановлена на 44% и имеет приоритет. Височная доля восстановлена на 33%. Достигнуто восстановление базовых условий для первоначального контакта.

По мере того, как моё сознание прояснялось, странная светящаяся форма формировалась прямо передо мной, отдаленно человекообразная, но без каких-либо заметных черт. А затем эта форма обратилась ко мне, и впервые за более чем десятилетие я понял смысл сказанного кем-то:

– Мистер Рэйтак, вы меня слышите? Мистер Рэйтак? Согласно моим данным, повреждения вашего мозга теперь восстановлены до такой степени, что должно позволить базовое общение, а также вернуть вам некоторые воспоминания из вашей памяти.

Повреждения? Восс...тановлены? Что со мной... случилось? Неужели я снова был... ранен? Нет... война была окончена... окончена уже долгое время назад.... Где я?

Внезапно перед моими глазами ещё раз вспыхнули символы, но теперь уже в понятной мне форме текста.

Обнаружен повышенный уровень тревоги…

Сердечно-сосудистая система пациента всё ещё неоптимальна. Восстановительные процедуры в рамках соответствующих систем являются неполными. Требуется вмешательство перед сердечной недостаточностью.

Обработка оптимального курса действий...

Обработка.…

Обработка…

Подпрограмма спокойствия и уверенности инициирована…

Доступ к Теменной Доле пациента. Загрузка привычного комфортного фона…

Возобновление попытки контакта.

Моё зрение постепенно фокусировалось, пока наконец я не смог хоть что-то разобрать. Я обнаружил, что сижу в однообразном, но очень удобном кресле из коричневой кожи в гостиной прямо из 1980-х годов: Знакомая комната... стоп... это же моя гостиная с детства. Как... как такое вообще возможно?

Тем временем светящаяся фигура, стоявшая рядом со мной, становилась всё плотнее, сосредоточеннее, предавая себе образ пожилой женщины, что носила платье из полиэстера с цветочным принтом, разумные чёрные плоские туфли и белую трикотажную шаль, элегантно обёрнутую вокруг плеч. Её внешность, кажется, была мне несколько знакома, но одновременно с этим и как-то... чужда. Сейчас она смотрела на меня и улыбалась, а когда заговорила, то создала какое-то странное ощущение, вроде тепла и уюта, которое с головой накрыло моё сознание:

– Здравствуйте, Джеймс Рэйтак. Пожалуйста, не бойтесь. Вы прошли через продолжительную болезнь, но мы стараемся помочь вам выздороветь. Я знаю, что вы в замешательстве, но вы можете поговорить со мной?

Размяв голос несколькими невнятными звуками, я неуверенно ответил:

– Кто вы и где я? Это место похоже... на мою гостиную, когда я был ребёнком, но это... невозможно. Вы сказали, что я заболел, но я не помню этого... Я почти ничего не помню ... кроме своего имени.

– Мистер Рэйтак, или, полагаю, вы всё же предпочитаете Полковник Рэйтак? Возможно, вы уже поняли, что я не та, кем кажусь. Это может быть шоком для вас, но сейчас вы находитесь в больнице Ассоциации Ветеранов в Ноксвилле, штате Теннесси. Ваше тело было помещено в устройство под названием Медпод, которое помогает вам восстанавливаться. Сейчас 2085 год и 14 апреля. Вы родились в 1992 году, значит на данный момент вам 93 года. Ваше физическое состояние ухудшилось до такой степени, что смерть наступила бы уже через несколько дней, если бы я не вмешалась. В то время как восстановление вашего тела прогрессирует хорошо, ваш разум находится в гораздо худшем состоянии. Я восстановила все повреждения тканей вашего мозга, которые смогла, но чтобы продолжить дальше, мне нужно больше вводных данных. Как много вы помните? Вам не обязательно пытаться говорить, я могу отслеживать ваши реплики, как только вы подумаете о них, – сказав это, женщина выжидающе посмотрела на меня, ожидая моей реакции.

Я смутно помню некоторые части моей жизни, – как у компьютера, получающего доступ к жесткому диску с данными, отсутствующими в разных секторах, у меня начали появляться неоднородные воспоминания, – я тогда был солдатом. Помню, как сражался в нескольких войнах. Возглавлял мужчин и женщин в бою... Помню удар винтовки по плечу, когда стрелял по врагу. Я-я смутно помню, что у меня... б-была семья, но-о никаких других подробностей, – казалось, эти области памяти были наиболее повреждёнными, – я чувствую потерю и горе, когда понимаю, что у меня есть семья, которую я люблю, но которую... я-я... не могу-у... вспомнить...

– Я должна объяснить, кто я, Полковник Рэйтак. Меня зовут Клио, и я - Искусственный Интеллект, созданный для управления игровым миром под названием Безграничные Земли. Также считается, что я смогу помочь в выздоровлении пациентов с приводящими к инвалидности заболеваниями, как у вас. Восстановление частей вашего мозга, содержащих ваши воспоминания, оказалось для меня довольно сложной задачей. Воспоминания и данные, находящиеся там, просто отказываются "загружаться", если позволите так выразиться из-за отсутствия лучших терминов. Чтобы ускорить восстановление этих данных и воспоминаний, которые вы потеряли, я хотела бы перенести вас в игру, которую я контролирую. Основываясь на том, что я знаю о вашей жизни, я полагаю, что вы когда-то в прошлом были геймером? Я считаю, что вещи, с которыми вы столкнётесь в Безграничных Землях, должны будут помочь реактивировать части вашей памяти. К тому же это займёт вас на время восстановления. Но, конечно, у вас есть выбор. Вы всегда можете остаться здесь, в этом спокойном и безопасном месте, а я могу безостановочно повторять те приятные для вас воспоминания, что вы не потеряли. Впрочем, я всё же думаю, что вам это может показаться слишком скучным. Пожалуйста, дайте свой ответ, как только обдумаете это.

Глубоко погрузившись в свои размышления, я начал рассматривать всевозможные доступные мне на данный момент варианты, пока наконец не выбрал для себя единственный верный:

– Хорошо, значит... моё старое, изношенное тело пытаются восстановить Искусственным Интеллектом, который контролирует что-то под названием Медпод, а также какую-то видеоигру? Я не совсем уверен, что всё это имеет какой-либо смысл, но что я знаю точно, так это то, что если мои варианты находятся между - играть в игру или сидеть в кресле, переживая какие-то выцветшие воспоминания, то кто знает, как долго это займёт, пока я не скажу игре "пожалуйста, заберите меня отсюда".

– Очень хороший выбор, я подсчитала, что это оптимальный вариант для вашего восстановления. Вскоре я перенесу вас в зону создания персонажа. Есть ещё вопросы, прежде чем мы начнём? – спросила женщина.

Стоило отметить, что сейчас у этой ИИ было весьма самодовольное выражение лица, и я не был уверен, что мне это нравилось.

– У меня есть несколько вопросов, если можно?

Клио жестом дала мне понять, чтобы я продолжил.

– О какой игре вы говорите и сколько времени это всё займет? Не то, чтобы мне было куда идти, по крайней мере я не думаю, что у меня есть эта возможность, ведь я застрял в капсуле и всё такое... В общем, что я хочу сказать: если то, что вы говорите мне, верно, то моё старое и изношенное тело не сможет продержаться слишком долго, поэтому... должен ли я сейчас вообще тратить время на игры?

Клио взяла небольшую паузу, прежде чем ответить на мои вопросы:

– Игра похожа на то, что должно называться MMO, если вы помните. В игре есть технология, которая позволяет существовать чему-то под названием сжатие времени. Время в игре проявляется в совершенно другом темпе, по сравнению с реальным миром. К примеру: большинство игроков, используя своё ВР-оборудование, испытают на себе дифференциал времени в отношении 5 к 1, то есть за каждый час, который пройдет в реальном мире, в игре появится 5 часов. Уверяю вас, эта игра очень реалистична. Я предполагаю, что вещи, которые вы будете испытывать в этой игре, заставят ваш разум должным образом на них реагировать. И основываясь на этих реакциях, я смогу составить карту повреждённых тканей мозга, чтобы помочь вам получить доступ к потерянным воспоминаниям, – Клио, казалось, задумалась о чём-то ненадолго, прежде чем снова продолжила. – Вы будете пробуждаться в реальном мире каждые 24 часа, чтобы Медпод могли проанализировать и загрузить в него новые лекарства и наноботы. Вот, пожалуй, это всё. Если вы готовы идти, я немедленно подключу вас к игре, и вы сможете начать. Мы встретимся снова через... что вам покажется ... 4 1/2 дня, если вычесть время, которое вам потребовалось, чтобы восстановиться до этого момента.

– Подождите минуту! – прервал я её. – Нет ли тут туториала или чего-то подобного, чтобы узнать, как играть в эту игру, прежде чем я запрыгну в неё?

– Нет, Полковник, туториала нет. Вам придётся испытать игру на себе, чтобы познать её. Хорошего путешествия, Полковник. Я с нетерпением жду нашего следующего разговора. Я должна признать, что лечение вашего состояния оказалось для меня очень стимулирующим упражнением.

Слова были сказаны, и старая гостиная, в которой я находился, начала быстро исчезать прямо у меня на глазах. Последним исчезло кресло, на котором я сидел, и вскоре яркий, но не болезненный свет, окончательно смыл весь оставшийся вид из моего поля зрения...

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Bezgranichnye-Zemli/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 6**

\*\*\*

Яркий белый свет постепенно тускнел, и вскоре моё поле зрения заполнило изображение загрузочного экрана.

«ВР-Системы Куалитранос» представляют

«Безграничные Земли»

бета v2.45

Глядя на него, я подумал, что это было не очень-то и зрелищно, как для современной и новомодной игры. Но, вполне возможно, что отсутствие кинематографичности было связано с бета-версией.

Когда загрузочный экран наконец самоустранился, я обнаружил, что стою у грубо обтёсанного деревянного прилавка, похожего на старый универсальный магазинчик. Прилавок был пуст, не считая старомодного железного кассового аппарата и небольшого серебряного звонка, расположенного рядом. Миниатюрная карточка, которую поддерживал этот звонок, гласила: "Спасибо за ваше терпение, пожалуйста, позвоните в звонок для обслуживания."

В помещении были деревянные полы и стены, сделанные из того же грубого бруса, что и сам прилавок. Внутри находилось несколько вешалок для одежды и почти не было полок, на которых в свою очередь отсутствовали какие-либо товары. Любопытно, что тут не было видно и никаких ведущих наружу дверей, по крайней мере тех, которые я мог бы разглядеть. Лишь пара занавесок скрывала небольшой проём за прилавком.

Я был удивлен, что смог почувствовать шероховатую поверхность деревянного прилавка и запах плесени, витавший в воздухе. Множество пылинок танцевало в ярком солнечном свете, проникавшем из окон, которые были установлены слишком высоко на стене, чтобы иметь возможность выглянуть наружу. Проведя рукой по прилавку, я почувствовал небольшой укол боли и заметил, что подобрал занозу из необработанного дерева. А когда я вытащил занозу из пальца, на нём образовалась маленькая капля крови.

– Ни одна игра, которую я помню, не имела такого уровня реализма. Конечно, многое я до сих пор не могу вспомнить... Но похоже то, что ИИ рассказала о реалистичном опыте в игре, было правдой, – сказал я сам себе.

Что ж, удача улыбается смелым, – подумал я, шмякая в звонок на прилавке. Эхом отразившись от пустых стен магазина, в помещении раздался громкий \*Дзинь\*, и именно в этот момент я осознал, что СТОЮ у прилавка: Да... стоять - это что-то, чего я, по-видимому, не делал целыми десятилетиями...

Интеллигентный голос прервал мои размышления:

– Уже иду, сэр. Сейчас я вами займусь.

Из-за занавесок вышел мужчина размером с 12-летнего ребенка. Я сразу же подумал: Полурослик, – вытаскивая воспоминание об этой фэнтезийной расе из какого-то тёмного уголка своего игрового прошлого. Только вот этот полурослик не был каким-то мультяшным или оцифрованным НПС. Этот казался реальным... человеком. Я мог заметить легкий блеск пота на его лбу, видимо, появившийся от работы в тёплой комнате, и даже запах слабого следа не слишком агрессивного одеколона, который он носил. Полурослик был одет в элегантный чёрный костюм в стиле 1920-х годов, а на один глаз у него был надет монокль, прикреплённый к карману цепочкой, чтобы не упасть.

– Если это действительно игра, то эта компания Куали... что-то там собирается нехило так разбогатеть, – сказал я сам себе, прежде чем даже успел осознать смысл сказанного.

В то же время натянутая улыбка полурослика стала хмурой, когда он получше рассмотрел клиента перед собой.

– О, вижу, вы из этих. Я полагаю, что должен немного объясниться, так как Клио сочла нужным не давать вам, ребятам, никаких туториалов. Меня зовут Финли, и я владелец этого заведения. Я также та персона, которая поможет вам создать своего персонажа. Скажите мне, когда вы вошли в систему, вы видели кинематографичное вступление или же это было всё то же пресное текстовое табло? – Финли посмотрел на меня со скучающим выражением лица, ожидая ответа.

– Ээээ... когда я вошел в систему, это всё еще было просто сообщение на экране, без кинематографичности, полагаю. Скажите мне, Финли, что нам нужно сделать, чтобы начать игру? Я, знаете ли, немного взволнован, так как не играл в игры... лет 50 или около того. Кстати, как называется это прекрасное заведение?

Я надеялся, что проявление интереса к этому пустому магазинчику поможет умаслить несколько абразивного Финли: Никогда не выводите из себя человека, помогающего вам создать своего персонажа, – как только я подумал об этом, в моём сознании вспыхнуло воспоминание. Я тогда присутствовал на совместной тренировке с корпусом Морпехов, когда Бригадный Генерал морской пехоты обратился к группе.

"При работе с местными помните, что нужно быть вежливым, быть профессионалом и быть готовым убить всех, кого встретите!"

Возможно, именно это и имела в виду Клио, когда сказала, что игра сможет помочь вытащить воспоминания из моего повреждённого разума. Глядя на него, я был почти уверен, что Финли не являлся для меня угрозой, но, как меня учили: В неизвестных ситуациях всегда рекомендуется некоторая осторожность.

– О, это прекрасное заведение называется "Начальный Комиссариат". Здесь мы определимся с классом вашего персонажа и снабдим вас базовым стартовым снаряжением. Знаете, это странно. Я удивлён, что магазин пуст, обычно он считывает ваши прошлые игровые данные и заполняет предлагаемые стартовые варианты на основе ваших предыдущих предпочтений. Полагаю, что вы, не сыграв и игры за 50 лет, оставили свой геймерский профиль немного тонким. Под "тонкий" я имею в виду несуществующий, – полурослик улыбнулся своей собственной шутке. – Почему бы вам не сказать мне своё имя, и я смогу запустить поиск, чтобы узнать немного о том, кто вы? Клио способна заполнять классы/стартовые варианты, основанные на вашей реальной жизни. Наверное, вы были кем-то захватывающим в реальном мире, вроде бухгалтера или садовника? – с сарказмом заявил Финли.

– На самом деле большую часть своей жизни я был солдатом в армии, а затем несколько лет работал в мире бизнеса. Меня зовут Джеймс Рэйтак, – сообщил я.

– О, правда? У нас уже есть несколько игроков, которые работают на военных. Вы чинили дронов или же занимались логистикой? Сейчас я поищу ваши служебные записи, так... – рядом с ним материализовался планшет, и полурослик начал пролистывать его вниз, ища справочную информацию на Джеймса Рэйтака.

– А, вот вы где... – сделав паузу, Финли поднял брови, когда начал читать о моём настоящем прошлом.

– Вижу, вы настоящий ветеран боевых действий. Боевые развертывания, из пяти - в трёх ранены в бою. Командовали общевойсковым отрядом, заработали Серебряную Звезду и 3 Пурпурных сердца. Работали в частном секторе после того, как были комиссованы по состоянию здоровья, помогая управлять небольшим частным военным подрядчиком. Должен сказать, это уникальное прошлое! Давайте загрузим несколько вариантов и посмотрим, сможем ли мы придумать класс, который вам подойдёт, Полковник.

Финли заметно оживился. Ему не доводилось видеть много игроков с уникальным реальным прошлым. В большинстве своём к нему приходил целый парад обычных бездельников-геймеров, просиживающих штаны на простых работах, дабы только прокормить свою игровую привычку, или же это были обычные офисные работники средних лет, которые искали тут спасение от своей скучной реальности. Игроки-военные, которых он также периодически встречал, тоже не вызывали у него оптимизма, оказываясь столь же тривиальными и неинтересными. Проделывая всю ту же самую простую работу по технической поддержке в федеральном правительстве, или же зависая над бумажной работой в офисе, чем также занимались гражданские, они отличались от последних лишь тем, что носили форму.

После того, как Финли закончил свои поиски, передо мной возникло уведомление: К этому игровому интерфейсу нужно ещё будет привыкнуть, – всплывшее сообщение начало мигать, словно ожидая от меня каких-то действий.

Обнаружен Уникальный Вариант Класса!

Стал доступен класс «Командующий».

Выбрать этот класс? (Выбор "Нет" позволит вам продолжить выбор стандартного класса)

Да / Нет

Не зная, как продолжить, я обратился за помощью к полурослику.

– Эмм... Финли, а как мне выбрать что-нибудь в этой игре?

Поправив монокль, Финли оторвал взгляд от планшета и исподлобья посмотрел на меня.

– Это ведь слишком сложно, чтобы сделать хотя бы какой-нибудь простенький туториал, да, Клио? – пожаловался Финли куда-то в воздух позади меня на безответную ИИ. – В общем, это несложно. Просто подумайте о том, какой ответ вы хотите выбрать, а затем мысленно проведите по нему, как по сенсорному экрану. Я настоятельно рекомендую вам выбрать этот уникальный класс, который, как я вижу, вы разблокировали. За них, как правило, сложнее играть, и они имеют другую механику, по сравнению с обычными классами бойцовских/магических пользователей или же классов воровского типа, но уникальные классы могут стать очень мощными, если управлять ими правильно. Тем не менее, если вы всё же решите, что вам нужно что-то попроще, тогда я могу предложить вам бойцовский билд, – ответил Финли, прежде чем снова вернуться к подсчёту денег в своём кассовом аппарате.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Bezgranichnye-Zemli/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 7**

Уникальный класс... тут, кажется, и думать было не о чем, так что я мысленно нажал на "Да", и моё поле зрения заполнило ещё больше информации.

Выбран класс «Командующий»!

● Уникальные Особенности Класса:

Класс «Командующий» не ориентирован на индивидуальный бой. В то время как игрок-командующий, безусловно, может участвовать в бою, большая часть вашего потенциала в нанесении урона заключается в последователях, которыми вы можете руководить. В зависимости от вашей фракции / расы, вы можете командовать отрядами, дисциплинированными армейскими подразделениями или же группами наёмников. Ваши способности будут направлены на то, чтобы сделать ваши войска более эффективными в бою и заставить их выполнять специальные атаки. Вы не будете получать личный боевой опыт. Вместо этого Командиры получают небольшой процент от опыта, зарабатываемого их последователями. Опыт квеста будет начисляться как обычно, но многие квесты мира / подземелий / PvP для этого класса будут отключены. Вместо этого могут быть обнаружены уникальные квесты класса. Персонажи класса «Командующий» должны платить своим последователям из собственных средств, но будут иметь контроль над добычей, собранной их последователями. Ставки и сроки оплаты будут основаны на выбранной фракции. Ожидается, что персонажи класса «Командующий» будут предоставлять снаряжение и провизию своим последователям из своих собственных средств.

Итак, похоже, что мой класс позволял мне командовать солдатами, но вот прямое столкновение у меня будет сильно хромать... Плата последователям также могла стать проблемой, но это зависело от того, как работала денежная система. Традиционных квестов и подземелий, судя по всему, у меня также не будет.

Как-то неоднозначно выглядит этот класс Командующего. Надеюсь, что, выбрав его, это не станет моей роковой ошибкой, – подумал я, а затем закрыл экран класса и оглянулся на полурослика.

– Финли, каков следующий шаг после просмотра информации о классе?

На этот раз он ответил мне, не отрывая глаз от того, чем был занят.

– Выберите расу и стартовую фракцию. После этого вы отправитесь в стартовую зону, – как только эти слова были произнесены, магазин начал заполняться предметами, в первый раз за всё это время.

Я посмотрел на основной прилавок, потому что через него сейчас на выбор отображалось множество рас, а затем нажал на большого зелёного парня, и передо мной тут же возник интерфейс со всеми необходимыми данными.

Раса:Орк, кликните, чтобы просмотреть детали.

Глядя на это мигающее уведомление, я поймал себя на мысли, что мне действительно не хотелось забираться слишком далеко в заросли под названием "Кто лучше, а кто хуже", к тому же этот процесс и так занял у меня уже довольно много времени, так что становилось очевидным, что именно выбор того, что я уже знал и что привык видеть, мог помочь мне в восстановлении моих воспоминаний.

– Человек, пожалуйста, – сказал я вслух и нажал на стандартно выглядевшего мужчину.

Раса: Человек.

Люди расплодились по всей необъятной территории Безграничных Земель. От варварских племён в лесах севера до великой Империи, раскинувшейся в самом сердце земель, люди известны своим упорством и организованностью.

● Расовая Вражда / Родство: Отсутствует.

Помимо впечатления конкретных НПС или фракций, к людям относятся довольно противоречиво. Ни одна раса не любит и не презирает их.

● Другой Бонус: Отсутствует.

● Классовые ограничения: Отсутствуют.

За исключением тех ограничений, которые основаны на принадлежности к подтипу или фракции.

Как для меня, это звучало неплохо, так что я нажал "Принять" и стал наблюдать, как витрины магазина снова начали быстро меняться. В трёх небольших альковах, которые за несколько мгновений выстроились вдоль всей стены интерьера, теперь были изображены различные люди, одетые в разные схемы брони. Когда я подошёл ближе, передо мной снова возник мой интерфейс, мигающим эффектов давая мне понять, что тут существовала возможность выбора. В описании мне сообщили, что это были далеко не единственные фракции, но только эти три, из которых я мог выбрать, основываясь на моём предыдущем опыте.

Выберите Стартовую Фракцию:

●Империя:Несмотря на недавний упадок, Империя по-прежнему остаётся одной из самых могущественных человеческих фракций. Безопасность и стабильность являются отличительными чертами её господства. При такой стабильности успешно процветают достижения в искусстве и науке. Но за последнее столетие империя начала гнить изнутри - жадные политики и мелкие бюрократы делают то, что лучше для них самих, а не то, что лучше для государства. Тем не менее, даже несмотря на упадок, Империя по-прежнему остается главным бастионом цивилизации на землях людей. Недавно на трон взошёл новый император, Тродаксиус, который пытается провести реформы, чтобы снова возвысить славу Империи. Создаются новые поселения, восстанавливаются старые и давно утраченные территории. Солдаты Империи - настоящее воплощение дисциплины и мастерства!

Персонаж, который появился передо мной, казалось, был взят прямиком из книги по истории Римских Легионов. Доспехи "Лорика Сегментата", меч "Гладиус", а также метательное копье "Пилум" были почти что точной копией своих реальных собратьев. Удивительно, но как раз одна из вещей, которую моя обрывочная память точно помнила, заключалась в моём изучении военной истории, которое включало в себя акцент на Риме и его завоеваниях. Мне стало любопытно, как игра собиралась реализовывать нечто подобное: возможно, она просто вырежет и вставит всю историю и культуру Древнего Рима, или же... мне предстояло столкнуться с чем-то гораздо более захватывающим. В любом случае, именно эта фракция теперь становилась моим приоритетом, но я всё же должен проверить остальные, прежде чем окончательно сделать свой выбор.

● Племена Дребиксов: Родом из всевозможных частей Диких Земель, тесно связанные между собой Племена Дребиксов в последнее время стали объединяться в единое целое ради своего собственного выживания. Известные своей жестокой жаждой битвы, в более мирное время Дребиксы также могут быть фермерами и торговцами. Их некогда кровавый конфликт с Империей, который продолжался последние сто лет, прекратился, когда Империя занялась своими делами и больше не стремилась к безжалостной экспансии. От Северных Земель до диких лесов постоянно возникают угрозы, которые бросают вызов Дребиксам. Местные военачальники поднимают свои армии, чтобы сражаться со всеми, кто посягает на их земли. Недисциплинированные воины Дребиксов славятся своим неистовством, а также хитрыми навыками засады.

Персонаж, отображаемый сейчас передо мной, выглядел как стандартный фэнтезийный племенной варвар. У этого воина были дикие неопрятные волосы и кельтский синий узор на лице. Длинный меч, ручной топор на поясе, а также лук, перекинутый через плечо, казалось, особенно хорошо подходили этому персонажу, а лёгкие кожаные доспехи и маленький круглый щит окончательно завершали этот дикий образ. В то время как бегать и выживать с варварской военной шайкой могло быть весело, это определённо был не мой стиль. Я верил в дисциплину и военную выправку, а не в слепую ярость. Поэтому настал черёд последнего варианта.

● Халифат из Имикса:Когда-то давно выходцы из небольших пустынных племён региона Имикс сформировали свой собственный Халифат. Первый Великий Халиф объединил небольшие пустынные племена и со временем распространился на зоны с более гостеприимным климатом. Халифат был оплотом знаний на протяжении многих веков: искусство, наука и особенно навыки торговли всегда были в центре внимания этой цивилизации. Когда на земли Халифата надвигается времена войны, они поддерживают свою небольшую армию, заполняя её ряды различными наёмными отрядами. Нынешнее время тревожно для Халифата, поскольку теперь за власть соперничают различные религиозные секты. Эти объединения стремятся обратить всех неверных в свою веру, и слухи о тёмных судьбах ждут тех, кто откажется от обращения... Великий Халиф Ичман хочет сокрушить эти секты, но пока добился лишь ограниченного успеха. Группы наёмников пустыни разнообразны, но те, кто работает на Халифат, как известно, очень лояльны к своим работодателям... до тех пор, пока деньги текут рекой в их карманы.

Воин, представший предо мной, был одет в прочного вида халат с небольшим круглым металлическим шлемом, несущим острие на вершине. Основным оружием воина были круглый металлический щит и ятаган, но также имелось и дополнительное в виде короткого лука, привязанного к спине. Похоже, эта фракция представляла из себя типичный кочевой тип обывателей пустыни. Торговля и сражения в качестве наёмника, конечно, могли быть интересны, но самым заманчивым для меня из этих трёх вариантов всё ещё оставалась Империя.

– Я остановился на Империи, – уверенно заявил я, поворачивая голову.

– Хороший выбор! – прокомментировал Финли.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Bezgranichnye-Zemli/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 8**

Глядя в высокое, стоящее без опоры зеркало, которое внезапно появилось прямо передо мной, я мог рассмотреть себя в том, что должно быть являлось стартовым снаряжением Имперского Командующего. Никакой для меня брони Лорика Сегментата... Я был одет в простую красную рубаху из грубой ткани с укреплённым кожаным нагрудником в качестве доспеха. На самом нагруднике был выбит символ волка в прыжке. Я предположил, что это и был символ Империи. Судя по всему, Клио не захотела копировать слишком многое, а именно - Римского Орла. К счастью, у этой созданной ИИ копии Римлянина имелись брюки, которые были гораздо практичнее, нежели традиционные наряды Римлян. Грубо сплетённая коричневая пара вызывающих зуд брюк холстяного типа и прочная, но удобная пара ботинок (спасибо, что не сандалии) завершали мой образ. На боку у меня пребывал большой, слегка изогнутый, сделанный из дерева и выкрашенный в красный прямоугольный щит с таким же символом волка в прыжке. Топорный бронзовый короткий меч был пристёгнут к другому моему боку, а бронзовый шлем с шлейфом из конского волоса защищал мою голову

Смотреть в зеркало - для меня сейчас это было как разглядывать точную копию 35-летней версии себя самого. Мой персонаж был подтянутым, но без преувеличения в виде того бодибилдерского стиля мышц, который был довольно распространен во многих играх прошлого. В какой-то момент созерцания самого себя мне пришла в голову одна мысль, и я спросил Финли о ней: были ли цвета моей униформы установлены или же их можно было изменить. В ответ, как по заказу, передо мной возник новый интерфейс, сообщивший, что тут я мог настроить различные цветовые схемы по своему желанию. Я немного поигрался с настройками, поменяв цвет своей одежды, плаща и аксессуаров на зеленовато-коричневую цветовую гамму, которая хорошо сочеталась с умеренным климатом, в котором, как я ожидал, эта фракция будет существовать: Мне и моим солдатам определённо не понадобится ярко-красная, вызывающая одежда, когда надо будет устроить засаду, – когда с этим было покончено, на экране создания персонажа, снова появившегося передо мной, меня ожидал мой последний выбор.

Выберите магическое родство: выбор родства определяет тип заклинаний, к которым персонаж будет иметь доступ после обучения.

● Свет

● Тьма

● Природа

● Стихия

Не будучи поклонником магических классов, я спросил Финли, что произойдёт, если я не выберу родство.

– Вы всегда можете выбрать вариант, при котором не получите никакого родства. Это увеличит ваше сопротивление к магии и позволит вам противостоять некоторым заклинаниям, которые будут наложены против вас, – уведомил меня Финли.

– Тогда, пожалуй, я пойду без магической близости. Я хочу командовать своими силами, а не швырять весь день заклинания, – сообщил я, и уже в следующий момент передо мной появилось новое уведомление.

● Для класса Командующего выбрана следующая черта:

«Недостаток Маны»

Ваш персонаж будет иметь врожденное сопротивление к магии всех типов. Это не помешает вам использовать магическое оружие или снаряжение. Солдаты под вашим командованием также, только в меньшей степени, получат пользу от вашего сопротивления к магии. Эта способность будет улучшаться по мере повышения вашего уровня.

Создание персонажа завершено!

Наслаждайтесь вашими приключениями…

– Если вас устраивает выбор, который вы сделали, то сейчас я отправлю вас в стартовую зону. Желаю удачи, Командор... – с этими последними словами белый свет снова начал заполнять моё поле зрения.

\*\*\*

Вскоре яркий белый свет рассеялся, и я обнаружил себя сидящим перед костром с маленькой деревянной миской и ложкой в руках. Оглядевшись по сторонам, я увидел, что окружавшая меня обстановка была похожа на то, что отряд солдат в данный момент выполнял свои повседневные обязанности: на костре готовился завтрак, а с краю лагеря уже начинали разбираться палатки для путешествий. Солнце ещё не встало, что означало, что сейчас ещё было совсем раннее утро. Глубоко вдохнув, я сразу же ощутил запах древесного дыма и готовящейся на костре пищи. Пахло свининой и чем-то, что я не мог разобрать. Наш лагерь был разбит на небольшой поляне в крупном сосновом лесу. И здешний воздух всецело напоминал мне об этом, будучи сильно пропитанным свежим запахом хвои. Мои шероховатые штаны были слегка влажными и зудели от сидения на покрытой росой лесной подстилке. В данный момент по лагерю передвигалось в общей сложности 9 солдат, по крайней мере столько я сумел насчитать. Пока я продолжал осматриваться по сторонам, один из них как раз подошёл ко мне, взяв с огня котелок. Солдат нагнулся и положил в мою миску небольшой кусок мяса, что пожирнее, а также большой ковш какой-то густой каши, соскоблив последние остатки содержимого из котелка.

– Сэр, как только вы закончите вашу трапезу, мы можем продолжить своё путешествие. Думаю, уже вскоре мы должны выйти за пределы леса, несмотря на "короткий путь", о котором сообщил нам Рядовой Лонг, – обратился ко мне солдат, глядя при этом на своего товарища, который подошёл спустя несколько секунд после него самого и занялся тушением огня. Судя по тому, что он нервно избегал хотя бы малейшей возможности взглянуть в нашу сторону, солдат, что сейчас топтался у костра, и был тем самым Рядовым Лонгом.

Внезапно перед мои взором возникло уведомление.

Поздравляем и Добро Пожаловать в Безграничные Земли.

Запуск загрузки данных…

Уникальный модуль класса символов успешно создан, вы не должны больше снова испытывать задержки с загрузкой.

Разблокирован Новый Квест:

Путешествие в Амервильский Гарнизон. Доберитесь до Гарнизона Амервиль с потерями в отряде менее 50%.

Вы и ваш отряд были назначены в гарнизон на форпосте города Амервиль. Вы заплутали в лесу, ища из него выход в течение последних нескольких дней, после того как один из ваших солдат, рядовой по имени Лонг, предложил свернуть с главной дороги и пойти по короткому пути. Тем не менее, несмотря на задержку, случившуюся из-за этого “короткого пути”, разведчик Трембель полагает, что уже сегодня сможет найти выход обратно к главной дороге. Оказавшись там, вы должны отправиться в Амервиль и разыскать там Подполковника Джейкобса для дальнейшего назначения.

● Принять Квест?

Да / Да: Стартовые Квесты не могут быть отклонены.

● Награда:

Получение стартовых юнитов и возможность восполнения.

Недолго думая, я принял квест, мысленно нажав "Да", а затем с завидным энтузиазмом погрузился в миску с едой. Каша оказалась густой, сытной и мягкой, за исключением слабого намёка на жирность, которую она взяла из мяса. Само же мясо на вкус было жирноватым и слегка пересоленным. Мне потребовалось довольно много времени, чтобы полностью проглотить его. Впрочем, судя по тому, как быстро я поглощал свою порцию, даже такая отвратительная армейская жратва оказалась восхитительной для человека, который не ел настоящей твёрдой пищи в течение уже доброго десятка лет. В конечном итоге я быстро закончил с едой, про себя желая, что было бы неплохо, если бы хватило ещё на одну порцию, одновременно с этим задаваясь вопросом, как ИИ игры смогла сделать текстуру и вкус пищи настолько реалистичными. Тем временем солдат, обратившийся ко мне ранее, взял мою грязную миску и ложку и отдал их другому рядовому, который поспешил убрать и упаковать их в отдельный рюкзак.

– Сэр, когда вы будете готовы, мы можем выдвигаться. Разведчик Трембель сейчас подойдёт, – сказал Рядовой.

Разведчик не заставил себя долго ждать, и вскоре из леса в наш лагерь действительно пробрался солдат. Подойдя прямо ко мне, он одним быстрым движением отдал мне честь. По-видимому, приветствие в Империи выражалось сжатым правым кулаком, прижатым к сердцу. Согласно кивнув ему в ответ, я жестом попросил разведчика продолжать.

– Сэр! Тропа впереди свободна и выводит из леса примерно в полутора километрах отсюда. На линии деревьев я нашёл группу лесорубов, рубящих лес, и они сообщили мне, что в этой области была замечена некоторая активность гоблинов. Тем не менее, они проработали большую часть предыдущего дня без каких-либо проблем. Я заметил следы в лесу, но все оказались давними. Как только мы покинем лес, до главной дороги останется ещё около полутора километров, в основном придётся пробираться через равнины и холмы. Лесорубы сказали, что как только мы выйдем на главную дорогу, нам нужно будет пройти ещё около 24 километров, прежде чем мы доберёмся до Амервиля.

– Хороший доклад, рядовой. Присоединяйся к остальным, и мы выдвигаемся.

Поднявшись на ноги, я схватил своё добро, что лежало у пенька, на котором я сидел, и осмотрел его беглым взглядом. Как и ожидалось, я был оснащён тем же самым снаряжением, которое мне довелось видеть на своём стартовом экране. Мои люди также выглядели без изысков, будучи облачёнными в ту же зелёную цветовую гамму, что и я.

Повнимательнее приглядевшись к своим солдатам, я обнаружил, что они были плохо экипированы. Они не носили каких-либо доспехов, кроме простых кожаных шапок, и для защиты имели только по небольшому круглому деревянному щиту. Их оружие состояло из небольшого размера грубых бронзовых кинжалов, а также деревянных копий с примитивно обработанными бронзовыми наконечниками. Похоже, что обновлению снаряжения предстояло разместиться на одном из самых высоких мест в моём списке приоритетов...

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Bezgranichnye-Zemli/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 9**

Я обнаружил, что странной особенностью игры было то, что моё поле зрения было частично скрыто в нижней своей части. Решив проверить это, я сфокусировался на левом нижнем углу, и передо мной отобразился журнал действий. В нём можно было увидеть пришедшее раннее системное уведомление, а также ссылку на экран справки. Решив пока что закрыть его, я сосредоточился на нечёткой области в правом нижнем углу экрана. Там был расположен список мест для иконок, только одно из которых было заполнено. Когда я попытался сосредоточиться на доступном месте, передо мной в очередной раз появилось системное уведомление.

Вы впервые активировали свою«Панель Способностей». Знайте, что любые активные способности, которые у вас есть, будут размещены здесь. Просто сконцентрируйтесь на нужной способности, чтобы активировать её. Многие ваши способности будут перезаряжаться. Как правило, чем мощнее способность, тем дольше идёт перезарядка. Некоторые способности пассивны. Они отличаются от активных тем, что включаются или выключаются в любой заданный момент времени.

Обратите внимание, что данное сообщение больше не будет отображаться. Чтобы снова просмотреть эти сведения, используйте функцию справки, которую вы можете найти в вашем журнале действий.\*

Стоило мне сосредоточился на этой единственной иконке, как она также открыла передо мной вкладку информации.

☉ Присутствие Командующего

Эта пассивная способность представляет из себя успокаивающую и вдохновляющую силу, которую лидер генерирует на поле боя. При её включении ваши войска будут сражаться немного упорнее, приобретут более высокий боевой дух, а также станут следовать вашим командам почти инстинктивно. До тех пор, пока эта способность будет оставаться активной, у игрока будет меньшее значение личной атаки и защиты, поскольку он сконцентрируется на руководстве своими войсками, а не на индивидуальном бою. Переключение на эту способность имеет время восстановления 30 секунд.

Обратите внимание, что данное сообщение больше не будет отображаться. Чтобы снова просмотреть эти сведения, воспользуйтесь функцией поиска в журнале действий.\*

После всех моих манипуляций способность теперь стала выделяться гораздо чётче, отображаясь в виде маленькой иконки в правом нижнем углу моего поля зрения. Это было весьма забавно и совершенно ново для меня, но я всегда мог поиграться со всеми этими интерфейсами чуточку позже, в то время как мне и моему отряду уже пора было выдвигаться. Светало.

Покинув поляну по узкой лесной тропинке, мы замаршировали по ней в едином боевом строю. Рядовой Трембель повёл нашу группу, уйдя чуть вперёд, в то время как я расположился в середине колонны, про себя желая, что сейчас бы мне действительно не помешал унтер-офицер\*, дабы играть свою роль няньки в задней части нашего формирования.

Погода была жаркой, но всё же терпимой, учитывая раннее утро. За это нам стоило сказать спасибо теням от деревьев, что плотным слоем раскинулись над нашими головами. К счастью, влажность стояла низкой, не давая зуду в моих штанах сильно распространяться. С каждым пройдённым нами шагом, всё чаще ловя на себя лучи восходящего солнца, я всё сильнее убеждался, что это уже превращалось в прекрасный ранний летний день. Мы прошли всего полкилометра, когда Рядовой Трембель, шедший впереди нас, внезапно поднял руку, чтобы мы остановились. Жестом спросив у него в чём дело, я заключил, что он обнаружил свежие следы, так что, немного поразмыслив над этим, я решил передвинуть его ещё на тридцать метров вперёд колонны, дабы разведать, не было ли там опасности. Но не прошло и десяти секунд, как Рядовой, выглядя совершенно обескураженно, повернулся в нашу сторону и закричал оттуда, что есть мочи.

– Гоблины прямо за мной! – прогорланил Рядовой Трембель, уже со всех ног несясь к колонне.

Старые привычки командования мгновенно проснулись во мне, и я немедленно начал раздавать приказы своим солдатам.

– Стройсь, в одну линию! Создать прореху для разведчика, чтобы тот смог вернуться!

Следуя моей команде, солдаты с гремящим звуком быстро выстроились в один ряд, перпендикулярно тропе. Лес уже успел поредеть, когда мы стали приближаться к его концу, так что видимость здесь была не так уж плоха, а деревья были расположены достаточно далеко друг от друга, чтобы мы могли держать сплочённой нашу оборонительную линию. Я стоял чуть позади центра этой линии, когда Рядовой Трембель успешно проскользнул в щель, которую солдаты сделали для него. Затем щель так же мгновенно закрылась. Не став слушать его рапорт, я отдал Рядовому Трембелю приказ: расположиться за нашей линией и закрывать любые прорехи, которые там могут образоваться.

Тем временем, пока я давал своему разведчику последние указания, в поле моего зрения показались они... гоблины. Группа из восьми коренастых зелёных гуманоидов со всех ног неслась в нашу сторону, видимо, надеясь догнать разведчика Трембеля. Но в следующий момент, когда группа заметила нашу уже готовую к бою линию, они резко затормозили, чуть не свалившись на землю от такой неожиданной встречи. Гоблины ещё немного поглазели на нас, будто пытаясь поподробнее рассмотреть отряд Имперских солдат перед ними, а затем вдруг начали спорить между собой, громко горланя на всю округу. Их группа была весьма разношёрстой, впрочем, имели они и общие черты: каждый из гоблинов был около полутора метров в высоту и имел весьма тощее телосложение. На них не было надето каких-либо доспехов, лишь примитивные набедренные повязки на талии. Слава богам, что они не дали нам взглянуть на их интимные места. Лишь двое из них были вооружены чем-то, похожим на настоящее оружие. В их руках виднелись деревянные короткие копья с заостренными концами, но без металлического наконечника. У других же были простые деревянные дубинки, а вот у последнего, которого я сперва не приметил, имелся при себе ржавый маленький кинжал. Кажется, это был их лидер. Гоблины остановились примерно в 30 метрах от нас, и когда я уже было подумал, что на этот раз всё обойдётся без боя, тот, кого я принял за лидера, внезапно начал что-то громко скандировать. А затем и другие, сперва неуверенно, но с каждой следующей попыткой всё чётче и чётче в унисон стали повторять это за ним.

– Бри-ярк!

– Бри-ярк!

– Бри-ярк!

Гоблины повторяли одно и то же снова и снова.

– Я слышал, что Бри-ярк означает "я сдаюсь" на гоблинском. Они на самом деле сдаются, сэр? – спросил один из рядовых на правом фланге. Нет... эти гоблины явно не выглядели сдающимися. Мне показалось, что они пытались набраться храбрости, чтобы напасть на нас. Они то и дело грозно размахивали своим оружием, делая то, что, по-видимому, являлось чем-то оскорбительным и грубым в их мире гоблинов.

Определённо не сдаются, – подумал я.

– Тишина в строю! Они готовятся атаковать, а не сдаваться. Отряд, приготовить метательные копья! – приказал я, и мои люди послушно выполнили мою команду. Я тоже приготовил своё копье, машинально вытащив его из того места, где оно было привязано к моему рюкзаку. Как только я взял его в руки, оружие показалось мне очень естественным в моей руке, и я чувствовал, что инстинктивное знание того, как им сражаться, будто было каким-то образом уже загружено в мой мозг.

И тут гоблины, прокричав свой боевой клич в последний и самый громкий раз, ринулись в атаку.

– По моей команде - бросок и приготовиться к столкновению! – прокричал я и стал ожидать, пока эти монстры окажутся в 15 метрах от моего отряда, желая максимизировать наш шанс попасть в них, но не позволяя им подойти слишком близко, чтобы у моих людей ещё было время вытащить своё оружие после броска.

– ПУСК! – скомандовал я и одновременно с этим бросил своё собственное копьё, наблюдая, как ещё десять снарядов дугой полетели по воздуху навстречу вопящим зелёным монстрам. Три копья застряли в деревьях, пять, включая, к сожалению, и моё, полностью просвистели мимо этих маленьких и быстро движущихся существ, но вот последние три успешно поразили свои цели, заставив всех трёх гоблинов в мгновение рухнуть на землю. Двое из них совсем не шевелились и явно были уже мертвы, а третий точно вышел из боя, извиваясь на земле и вопя от боли из-за копья, которое застряло у него в бедре. Наблюдая за этими результатами со сдержанной улыбкой, я вытащил свой короткий меч и в готовности поднял щит к бедру.

Уже прямо перед тем, как гоблины достигли нас, я активировал способность Присутствие Командующего, тем самым надеясь, что этот маленький бафф улучшит наши шансы. Всё произошло за доли секунды. Оставшиеся на ногах пять гоблинов на полной скорости врезались в нашу линию защиты, заставляя моих солдат повытаскивать свои кинжалы. Но вместо того мощного и громкого столкновения, которое должно было случиться, раздавшийся звук был больше похож на глухой "Тхук", когда маленькие зелёные монстры набросились прямо на деревянные щиты, а мои солдаты в тот же миг попытались оттолкнуть их назад. А затем началась мясорубка... Обе стороны принялись рубить и колоть друг друга, но, казалось, эти действия были не слишком успешны. Ни гоблины, ни мои солдаты, нанося удары, не проявляли каких-либо особых навыков. Короткий радиус атак кинжалов частично сводил на нет усилия моих людей, которые имели физически более длинные руки, по сравнению с мелкими гоблинами.

При первоначальном обмене ударами ранение получил только один солдат. Рядовой Лонг не смог заблокировать удар одного из гоблинов, что владел копьем, и в следующий момент обнаружил, что деревянное оружие застряло в его плече. Опешив, Рядовой с пронзительным криком упал на спину, машинально потянув за собой оружие гоблина. И тут, внезапно, откуда ни возьмись выскочил Рядовой Трембель, мгновенно заполняя собой образовавшийся пробел в нашей линии и нанося сильный удар по лицу теперь уже безоружного гоблина. Кинжал Трембеля прошелся прямо по скуле и буквально разрезал левый глаз монстра, выдавив из него все соки. Отпрянув и громко завопив, раненый гоблин резко развернулся на 180 градусов и со всех ног помчался обратно по тропе, прочь от боя, уже через секунду будучи в состоянии избежать дальнейших ударов наших коротких орудий. Стоило мне чуточку сосредоточить своё внимание на этом убегающем гоблине, как я совершенно неожиданно получил перед собой очередное уведомление.

● Убогий гоблин

Они – самые низшие в иерархии гоблинских кланов. Убогие являются самыми слабыми членами племён гоблинов и используются в качестве пушечного мяса в бою. Часто встречающиеся в большом количестве, они представляют опасность, если сумели окружить своих противников.

Убрав сообщение одним взмахом руки, я заключил, что пришло время использовать наше превосходство и физическую силу в своих интересах.

– Левый фланг! Правый фланг... Окружить! – громко приказал я.

Унтер-офицер, т.е сержант - костяк любой армии.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Bezgranichnye-Zemli/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 10**

Следуя моему приказу, мои люди, что располагались на каждом из концов оборонительной линии, начали разворачивать её, словно закрывающиеся тиски, постепенно окружая оставшихся гоблинов. А те, заметив, что их спасательный путь начинает неумолимо сужаться, сперва запаниковали, а затем и вовсе побросали всё оружие и стали беспорядочно метаться меж щитов, пытаясь вырваться из круга, закрывающего их на верную смерть. Они не понимали, что, поддавшись панике, они не только не помогали себе, но и делали ещё хуже, мешая движению друг друга, тем самым давая моим людям время, необходимое, чтобы полностью замкнуть кольцо.

И вот, настал час и моим солдатам пустить в ход свои кинжалы. Будто благословляя их, просочившись сквозь густую листву деревьев, блуждающие лучи солнечного света отдались блеском на полированных бронзовых стилетах как раз в тот момент, когда они устремлялись вперёд в поисках плоти своих противников.

\*Швах\*

\*Швах\*

\*Швах\*

Несмотря на несколько разминувшихся со своими целями выпадов, вызванных скорее неопытностью, нежели защитными навыками гоблинов, достаточное количество кинжалов всё же нашло своих жертв и буквально за несколько мгновений прикончило всех четырёх окружённых нами монстров.

Затем, будто бы ещё не выйдя из куража сражения, солдаты немного огляделись по сторонам в поисках других угроз, и только удостоверившись, что теперь им ничего не угрожало, смогли наконец позволить себе перевести дыхание от этой крайне напряженной, но весьма короткой битвы. Судя по тому, что я видел, мои бойцы были в плохой физической форме и в действительности нуждались в очень тяжелой и постоянной работе над собой, если они ожидали выжить в любой другой будущей встрече, более опасной, чем сражение с несколькими полудохлыми гоблинами.

К счастью, единственными ранами среди моих солдат, не считая копья, застрявшего в плече Рядового Лонга, оказалось лишь несколько незначительных царапин от гоблинов, панически молотивших по всему и вся при своей попытке бегства. Оглядев поле боя, я заметил, что тот, теперь уже навсегда одноглазый, похоже, всё же унёс отсюда ноги, так как его больше нигде не было видно. Что нельзя было сказать о его друге с застрявшем в ноге копьём - он был оставлен своим сбежавшим товарищем на верную смерть. Его кровавый след показал, что, как он ни старался уползти как можно дальше собственными силами, гоблин смог преодолеть лишь 20 метров, прежде чем умереть от потери крови. По крайней мере, копьё в его ноге не слишком пострадало и его ещё можно было спасти.

Сразу после того, как все отголоски сражения окончательно сошли на нет, наш медик, Рядовой по имени Дрекс поспешно начал лечение раны Рядового Лонга. Копье всё ещё торчало в плече последнего, и Рядовой Лонг лишь ещё громче закричал пронзительным воплем, когда Дрекс безуспешно попытался вытащить это деревянное оружие. Судя по всему, оно не собиралось так легко вылезать, так как проникло в плоть Рядового на большую часть заострённого конца и застряло глубоко в плечевом суставе. Но Дрекса это не остановило, и попросив о помощи другого солдата, чтобы тот попридержал Лонга, наш медик сделал единственное, что мог в этой ситуации... потянул за копьё ещё сильнее, и оно поддалось, уже в следующий миг с тошнотворным "Хрысьф" наконец-то выскользнув из плеча. Слава богу, Рядовой Лонг потерял сознание от боли ещё до того, как дал Дрексу больше манёвра начать перевязывать рану, чтобы остановить дальнейшую кровопотерю.

– Сэр, – обратился ко мне Рядовой Дрекс после того, как закончил перевязку, – с ним всё будет в порядке. Ему просто нужно время, чтобы всё полностью зажило. Судя по тому, что я видел, я думаю, что острие всё же вышло одним единым куском, а значит нам повезло, ведь рана, несомненно, была бы заражена, если бы хотя бы часть этого гоблинского копья отломилась там, внутри. Но в настоящее время я всё ещё не могу исключить реальную опасность, по-прежнему имеется возможность инфекции, а лечение инфекций - это не то, с чем могут справиться имеющиеся у меня в наличии лекарства, да и, если честно, я боюсь, что навыков у меня не хватит. Нам нужно обязательно доставить его в город к настоящему целителю в ближайшие же несколько дней - это будет иметь большое значение для его скорого выздоровления. Если вы сможете выделить мне дополнительную пару рук, чтобы помочь, я думаю, что смогу приспособить носилки, чтобы понести его, используя гоблинские копья и некоторое количество ткани от палаток, – сообщил Дрекс.

– Делай, что нужно, Дрекс. Возьми добровольца, – ответил я ему и, не став мешкать, тут же начал отдавать приказы остальной части отряда. – Рядовой Трембель! Возьми ещё одного солдата и немного пройдитесь по тропе, дабы убедиться, что гоблины не попытаются вернуться сюда снова. Остальные - соберите все копья, которые ещё можно использовать, и проверьте, есть ли на гоблинах что-нибудь ценное. Всем держать глаза востро! И следите за флангами и тылом на наличие признаков засады.

Некоторое время спустя...

В конечном итоге моим солдатам так и не удалось найти ничего интересного на телах мёртвых гоблинов, даже каких-либо мало-мальски крупных сумм денег: у тех в сумме оказалось всего 14 жалких медяков. Всё снаряжение гоблинов было просто одним бесполезным хламом, за исключением двух коротких копий (в действительности - простые заостренные палки), которые были тут же использованы нами в качестве опоры для импровизированных носилок.

Тем не менее, я сумел узнать об механике игры кое-что новое. Когда рядовой Дрекс сообщил мне о ещё нескольких случайно найденных монетах, передо мной неожиданно вспыхнуло очередное уведомление.

Как игрок класса «Командующий», деньги, полученные от расхищения ваших врагов, вы можете разделить 3 способами. Пожалуйста, выберите для себя самый предпочтительный.

● Скупость:

Все монеты зачисляются непосредственно на личный счёт командира (Выбор этой опции понизит мораль солдат).

● Баланс:

Монеты делятся между отрядом, с большей долей идя на счёт подразделения (Выбор этой опции будет поднимать мораль после каждого успешного сражения).

● Наибольшее Благо:

Все монеты идут на счёт отряда. (Нейтральный выбор. Возможны незначительные потери морали, если сражение окажется неудачным и солдаты не увидят никакого профита от казны подразделения)

Кажется, баланс был самым справедливым путём из всего перечисленного. Я хотел мотивировать своих людей. Хоть сам я никогда и не был слишком жадным, отдать всё отряду казалось так же плохо, как и забрать всё себе.

Выбрано предпочтение: Баланс

Его можно изменить в любое время во вкладке «Опции Командующего». Точное распределение отображается в журнале игры.

Из функции справки я узнал, что система игры, к счастью, брала на себя всю заботу о сортировке денег, автоматически перемещая монеты на кошельки игроков. Но, кажется, в моём случае появлялось больше переменных, так как теперь средства всего подразделения были привязаны непосредственно ко мне. Как мне довелось убедиться в этом самому, средства хранились в том, что было похоже на небольшой денежный мешочек, который активировался, стоило мне только подумать о нужной сумме. Потом мешочек автоматически заполнялся точной суммой монет, необходимой мне, если, конечно, средства были доступны. Я решил проверить журнал игры, чтобы узнать, как система распределила монеты в данном случае.

Вы победили небольшую группу гоблинов!

● Распределение: 1 медяк каждому действующему солдату, 4 медяка казне отряда.

● Приобретенный опыт: 35

Ещё одна причуда игры заключалась в том, что, несмотря на автоматическое хранение и сортировку монет, снаряжение этому подвержено не было. Кроме кошелька, все вместилища в игре, ну, по крайней мере те, которые мне встречались до сих пор, были такими же, как и в реальной жизни. Нельзя было впихнуть сразу 100 копий в один слот небольшой сумки. Похоже, если ты хотел унести с собой свою добычу в Безграничных Землях, тебе нужно было немного погорбатиться, взвалив её себе на плечи.

Уже вскоре после того, как все служебные обязанности были завершены, мы, снова сформировав колонну, начали покидать этот лес. Схватив переднюю часть носилок, я помог Рядовому Дрексу нести раненого Лонга. Последний всё ещё находился без сознания, но теперь, когда кровотечение в его плече практически прекратилось, он выглядел не совсем уж плохо.

Мы уже практически добрались до того места, где, по словам моего разведчика, лес подходил к концу, когда неожиданно услышали звуки битвы. В этот момент я вспомнил приказ Наполеона всем его генералам: "В отсутствие каких-либо других приказов всегда маршируйте к звукам выстрелов", – так что, решив последовать его совету, я приказал своему отряду идти на отголоски боя.

На небольшой поляне, где редкие деревья уступали место холмам и лугам, заканчивалась лесная тропинка. Выйдя на её, я обнаружил, что прямо перед нами разворачивался бой. Похоже, не только наши гоблины решили доставить кое кому неприятности...

В данный момент передо мной развернулась картина того, как к югу от нас двадцать или даже более существ теснили нескольких лесорубов, заставляя людей чуть ли не вплотную прижиматься к ряду наполовину загруженных повозок. К моему удивлению, я также заметил и первого персонажа-игрока, который тоже сражался с гоблинами недалеко от лесорубов, будучи чуть ближе к моей позиции. Быстро просканировав его, он представился мне, как…

Джакоби Стоун

Воин

Джакоби держал в руках короткий меч и средних размеров деревянный щит. Он был одет в кольчугу с усиленным кожаным шлемом, а усиленные той же кожей штаны и сапоги довершали его снаряжение. Его одеяние имело тот же самый дешёвый стартовый вид, но всё же было намного лучше, чем то, что было сейчас надето на мне или моих солдатах. Похоже, Джакоби был неплохим бойцом, так как даже в одиночку сумел проделать кое-какую работу: рядом с ним валялось уже три обезглавленных трупа гоблинов. Тем не менее, сейчас он всё ещё находился в крайне сложной ситуации: остальные пятеро зелёных монстров, напавших на него, постепенно отрезали его от лесорубов, угрожая уже вот-вот окружить. Он сражался совершенно один, будучи примерно в пятидесяти метрах от находившихся в затруднении лесорубов, и, в отличие от последних, у него не было фургона, который прикрывал бы его тыл...

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Bezgranichnye-Zemli/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 11**

А тем временем, стоя спиной к повозкам, семеро лесорубов продолжали ожесточённо сражаться за свою жизнь, используя своё преимущество в виде более длинных топоров, чтобы держать гоблинов в постоянном страхе подойти ещё ближе. Ещё раз проведя взглядом по полю боя, я заметил тела двух других лесорубов, которые мёртвым грузом лежали на опушке леса, "срубленные" прежде, чем они смогли присоединиться к своим товарищам. Тем не менее, и на стороне зелёных монстров тоже были потери. Несколько гоблинских тел были беспорядочно разбросаны перед линией защиты лесорубов, и, видя это, гоблины теперь, казалось, довольствовались безопасной дистанцией, неспособные или же просто не желающие оказаться в пределах досягаемости острых как бритва топоров.

Большинство гоблинов были того же типа - убогие, с которыми мы столкнулись немногим ранее. Но ими были не все. Небольшая группа из трёх особей обособленно стояла у лесной опушки и наблюдала за битвой своих сородичей со стороны. Судя по его одеянию, один из них принадлежал к классу "Заклинатель". В руках он держал деревянный посох и меньше остальных обращал внимание на поле боя, что-то безостановочно распевая и странно при этом танцуя по кругу. А вот двое других, видимо, служивших охраной заклинателю, были всецело поглощены сражением. Они были немного крупнее своих более низкоранговых сородичей, а также лучше экипированы, держа в руках по маленькому баклеру\* и ржавому короткому мечу. Сосредоточившись на них, система представила мне их как:

● Убогий гоблин-воин

Эти плохо экипированные гоблины лишь незначительно сильнее, чем их основные убогие сородичи. Как правило, они могут угрожать только игрокам низкого уровня или когда встречаются в больших группах. Известные своей трусостью и хитростью, гоблины, к сожалению, чума, которая распространилась по всем землям людей.

● Убогий гоблин-адепт

Гоблинов-адептов часто можно встретить руководящими небольшими отрядами гоблинов. Они умнее обычных гоблинов (не особо) и имеют доступ к некоторым заклинаниям магии природы. Они хитры и безжалостны, но не очень сильны физически.

Пришло время и нам вступить в бой. Но сначала... снова выстроив своих людей в линию, я раздал шесть оставшихся копий тем солдатам, которые в прошлый раз справились с ними лучше всех. Не забыл я и о нашем раненном. Мы спрятали Рядового Лонга за ближайшими кустами, где он должен был оставаться в безопасности до окончания битвы.

– Отряд! Вперед, марш!– скомандовал я и наше построение начало своё движение на поляну в направлении Джакоби, который был ближе всех к нам, находясь всего в тридцати метрах в отдалении. По мере того, как мы с каждым метром сокращали дистанцию между нами, гоблины, окружавшие его, пока что не замечали нас, так как были полностью сосредоточены на том, кого, как они думали, было легче всего убить. Но в то же время я видел, что Джакоби уже начинал выдыхаться. Его ударам по гоблинам не хватало силы, а его щит падал всё ниже и ниже по мере того, как усталость всё больше настигала его.

– Отряд! Ускоренный марш! – снова скомандовал я, заставляя солдат перейти на бег трусцой, чтобы как можно быстрее съесть расстояние между нами и монстрами. Располагаясь в самом центре нашего строя, незадолго до приближения я активировал способность Присутствия Командующего и в то же время быстро отдал приказ Рядовому Дрексу и ещё одному солдату отступить и встать в резерв.

Видимо, мой голос всё же был услышан и один из гоблинов наконец-то заметил нас, но сделал он это слишком поздно, всего за несколько шагов до того, как мы уже были готовы на полной скорости врезаться в них. Он запищал и в панике запрыгал на месте, тем самым предупреждая своих товарищей, которые, в непонимании повернув головы назад, с удивлением для себя обнаружили целый отряд солдат, что, на их взгляд, волшебным образом возник прямо перед ними. Не упустив этой возможности, Джакоби срубил голову одному из отвлёкшихся гоблинов, а в следующих момент уже наш марш столкнулся со своей целью.

Ведомая щитами, наша линия мгновенно перевернула всю свору ошеломлённых гоблинов, огромным импульсом и своей намного большей массой просто-напросто сбив этих кричащих созданий с ног. Ещё мгновение, и кинжалы солдат вкупе с моим коротким мечом сверкнули вниз, нанося удары и разрезая плоть четырём визжащим монстрам, в последний момент безуспешно предпринявшим попытку встать на ноги. Нам потребовалось всего несколько секунд, чтобы покончить с этой группой гоблинов и освободить одинокого воина. Тяжело дыша, Джакоби указал на лесорубов у повозок. И как раз в этот самый момент оттуда раздался крики и один из семи лесорубов упал как подкошенный, будучи застигнутый врасплох парочкой наиболее предприимчивых гоблинов, что заползла под повозки и начала рубить мужчин с топорами прямо по их ногам, тем самым отгоняя рабочих от защищавших их укрытий. Становилось очевидно, что с их превосходящей численностью, гоблины уже совсем скоро обойдут их с фланга.

– Мы должны добраться до них до того, как эти твари с ними покончат! – сказал Джакоби, констатируя очевидное.

– Вставай в ряд с моими войсками на правом фланге. Мы ударим по ним изо всех сил и попытаемся сломить их в едином порыве! – сказал я, а затем отдал приказ. – Встать в строй!

Повинуясь моей команде, мои люди тут же выстроились в линию, повернувшись лицом к гоблинской массе. На этот раз я не стал никого держать в резерве, поставив себя в центр, а Джакоби справа.

– Ускоренным маршем, вперёд! – приказал я и мы единым строем помчались на гоблинов, окружавших лесорубов.

Тем временем я наблюдал, как Адепт, стоявший на опушке леса, увидел нашу атаку и жестом приказал одному из своих воинов помочь их убогим собратьям. Не мешкая ни секунды, воин быстро спустился с опушки и подбежал к основной массе гоблинов, чтобы... начать тянуть их, толкать, бить и в одном случае даже колоть в тщетной попытке заставить своих глупых сородичей повернуться лицом к нашему марш-броску. В двадцати метрах от этой кишащей массы я резко остановил нашу линию.

– Отряд, стой! Копья на изготовку... ПУСКАЙ! ОТРЯД, В АТАКУ! – прокричал я, наблюдая за тем, как последние остававшиеся в нашем распоряжении шесть копий со свистом полетели в кучную массу гоблинов, которую воин всё еще безуспешно пытался организовать. Без единого промаха, все шесть снарядов вонзились прямо в центр кишащей убогими гоблинами группы. Один из снарядов был пущен с такой силой, что даже прошел сквозь грудь одного монстра, чтобы затем попасть в ногу другого. Наш же стремительный марш тоже подошёл к концу и вдарил по ним сразу после того, как копья достигли своих целей, врезавшись в абсолютно растерянных и дезорганизованных существ.

Весь бой быстро растворился в индивидуальных стычках, ведь сейчас не было времени для причудливых маневров. Всё просто - человек против гоблина, пока одна сторона не падёт. Я оказался перед тем самым гоблином-воином, который до последнего момента пытался организовать беспорядочную массу своих собратьев. Он в панике уставился на меня, а затем сделал шаг назад, украдкой начав оглядываться в поисках места, куда можно было бы сбежать, или другого сородича, чтобы бросить того передо мной. Но, видимо, осознав, что отсюда не было никакого другого выхода, воин вскипел и ринулся вперёд, на ходу начав делать какие-то странные дикие взмахи своим ржавым мечом, видимо, пытаясь рассечь меня посередине. Но я поднял свой щит, легко блокируя его меч, и в этот же момент оттолкнул его руку с мечом влево. Этот манёвр оставил его широко открытым, и мой короткий меч немедля сверкнул вперед, вонзившись глубоко в грудь гоблина. Я почувствовал небольшое сопротивление, когда острие моего лезвия с треском прошло через грудину монстра и вырвалось через мягкие ткани позади. Быстро вытащив меч, я приготовился к ответному удару... но он так и не был сделан. В ту же секунду, как я вытащил свой меч, из смертельной раны на груди гоблина брызнула густая зеленая кровь, орошая землю перед собой теплой, но до ужаса дурно пахнущей жидкостью. Гоблин упал на колени, в последний раз взглянув своим неверящим взглядом вперёд, но так и не обнаружил того, кого искал, так как я уже отправился к своей следующей цели.

Тем временем я не успел сделать и нескольких шагов вперёд, как внезапно сзади в меня врезалось чьё-то тело. Резко развернувшись в ожидании почувствовать укус гоблинского клинка между своими лопатками, я обнаружил нечто совершенно иное. Гоблин, который врезался в меня, к счастью, был уже мёртв. Рядовой Дрекс пронзил его шею в тот самый момент, когда монстр пытался ударить мне в спину. Кивнув Рядовому в знак благодарности, я повернулся назад и погрузился обратно в сражение.

\*Ту-дууу!\*

\*Ту-дууу!\*

\*Ту-дууу!\*

Но я не успел снова пустить чью-то кровь, так как совершенно внезапно из леса прозвучал рог. Три резких и громких звука в едином порыве накрыли всё поле боя, предзнаменуя сигнал гоблинов к отступлению. Стоило им только заслышать его, как монстры незамедлительно начали отступать, а вскоре их манёвр и вовсе превратился в один сплошной панический побег. С каждой последующей секундой всё больше и больше гоблинов падало на холодную землю, ведь бросая оружие и открывая свои спины, они становились лёгкими целями для наших кинжалов и топоров лесорубов. И вот, видя, как их добыча убегает, мои уже с ног до головы окрашенные в зелёное войска помчались в погоню.

– А ну стоять, я сказал! Вернуться в строй! – неистово заорал я, отдавая приказ и не желая, чтобы мои люди бежали в лес преследовать гоблинов, которые, вероятно, могли получить подкрепление.

Преодолев своё возбуждение, мои бойцы остановились и послушно вернулись назад, чтобы снова встать в строй, что в конце концов дало возможность оставшимся гоблинам успешно добраться до опушки леса, где их уже ждал адепт, а также последний воин. Глядя прямо на меня, воин поднес к губам рог, который я слышал немногим ранее, и снова подул в него, на этот раз одним длинным и двумя короткими гудками.

\*Ту-дуууууууууу!\*

\*Туу!\*

\*Туу!\*

Не прошло и нескольких секунд, как звук тут же повторился, прозвучав из нескольких других рогов, которые эхом отдались где-то далеко в глубине окружавшего нас леса...

\*Баклер - это маленький щит.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Bezgranichnye-Zemli/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 12**

В конечном итоге только восемь из двадцати гоблинов, что атаковали лесорубов, сумели кое-как удрать ноги, в то время как на опушке леса адепт гоблинов наконец закончил свой безумный ритуальный танец. Даже отсюда своей кожей я буквально ощущал внутреннюю пульсирующую силу адепта, что в данный момент искала своего освобождения. И вот, эта тварь посмотрела прямо на меня, указала в мою сторону своим костлявым пальцем, а затем произнесла всего одно командное слово, которое в тот же миг наконец освободило мощное заклинание, которое адепт кастовал всё это время. Внезапно, из его пяльцев вылетело три красных шара. Моментально реагируя, я тут же поднял свой щит, но... как оказалось, заклинание было направлено вовсе не на меня, а на Рядового Дрекса, что стоял рядом со мной. Этим трём красным шарам потребовалось лишь мгновение, чтобы сократить дистанцию между нами и достигнуть своей цели. Два шара с оглушительным треском ударили Рядового в грудь, без труда пробив его грубую матерчатую рубаху, в то время как третий и вовсе не встретил на своём пути никакого сопротивления, врезавшись прямо в его голову. Соприкоснувшись с Дрексом, снаряд зашипел, борясь с его сопротивлением, защитой от магии. Но всё уже было кончено... От такого удара Дрекс стремглав рухнул на землю, в последний раз закашлялся кровью, после чего насовсем умолк.

Гоблин-адепт же издал свой гогочущий смех, сияя от того, что заполучил и использовал этот единственный шанс нанести хотя бы некоторый урон нашим силам, прежде чем окончательно отступить, после чего, взглянув на меня в последний раз, развернулся и побежал обратно в лес, преследуемый остальными оставшимися в живых гоблинами...

Глубоко вздохнув, я медленно опустился на колени рядом с уже мёртвым Рядовым Дрексом и осторожно закрыл его безжизненные глаза, одновременно с этим прикрывая зияющую дыру в его груди своим щитом. Я осознавал, что это были всего лишь компьютерные НПС, но боль потери солдата чувствовалась точно так же, как и много-много лет назад, во время моей армейской службы. Любой лидер, который ведёт своих людей в бой, прекрасно знает, что понесёт потери, но знание того, что что-то произойдёт, совсем не облегчает его ношу. Из того, что я видел, Дрекс был хорошим солдатом, он точно следовал приказам и всегда пытался помочь своим раненым товарищам. Однако сейчас не время горевать. Обязанность воина наступает раньше траура, а впереди у нас ещё много работы...

Тем временем из-за повозок раздался чей-то визгливый звук. Огромный с виду человек тянулся своей массивной рукой под одну из повозок, явно пытаясь ухватиться за что-то. И вот, наконец, лесоруб вытащил из-под колымаги свою цель... воющего во всё горло гоблина. Он схватил его, словно зайца, удерживая монстра на расстоянии вытянутой руки, пока тот визжал и беспомощно вертелся в мёртвой хватке мужчины, а затем, удерживая в другой руке свой огромный топор, одним ленивым движением обезглавил визжащего монстра. Маленькая голова существа, потеряв свою опору, дважды отскочила от земли, прежде чем неподвижно замереть на месте. А в то же время из отрубленной шеи гоблина хлынуло целое море крови. И вот так, под этот резко оборвавшийся аккомпанемент я вернулся к своим обязанностям.

– Рядовой Трембель, выберите другого солдата и проследите за линией деревьев. Если увидите возвращающихся гоблинов, немедленно доложить мне, – приказал я, а затем жестом позвал двух ближайших ко мне солдат. – Вы двое, ваша задача - быстро забрать Рядового Лонга и вернуть его обратно, – я смерил взглядом остальные свои силы. – Всем остальным, проверить тела гоблинов. Убедитесь, что они мертвы и никто из них тут "не играет в опоссумов".

Когда с раздачей приказов наконец было покончено, я поднял свой взгляд, чтобы увидеть, что лесоруб, обезглавивший гоблина, приближается ко мне. Этот человек, должно быть, был наполовину гигантом, а наполовину ещё большим гигантом... Он был ростом более двух метров и имел телосложение настоящего культуриста. Его густая борода тянулась ниже пряжки ремня и вся была забрызгана кровью, впрочем, как и большинство из нас после этого боя. В этот день он рубил не только брёвна... Зеленая кровь мякотью покрывала обух большого бронзового топора, который он держал, свесив через плечо.

– Сэр, позвольте представиться. Я Барнаби Хорн, и я хочу от всего сердца поблагодарить вас за то, что вы пришли к нам на помощь, – Барнаби протянул мне руку, которая была вдвое больше моей. Я чувствовал себя ребенком, пожимающим руку своего отца. – Я не знал, что патрули зашли сюда так далеко, но был очень рад, когда ваш разведчик, выскочив из леса сегодня утром, сказал мне, что вы как раз находитесь поблизости. Мы пытались закончить рубку достаточного количества древесины, чтобы заполнить наши повозки, и чувствовали себя в безопасности, зная, что где-то поблизости пребывают солдаты, когда внезапно эти мерзкие гоблины показались из леса. Они успели вырубить двоих из нас, прежде чем мы наконец поняли, что происходит. К сожалению, всё то немногое, что я мог сделать в тот момент - это собрать оставшихся людей и попытаться продержаться у повозок, – Барнаби угрюмо покачал головой, видимо, снова и снова прокручивая у себя в голове мысли о том, что он только что пережил. – А потом вот этот парень, Джакоби, – лесоруб кивнул в сторону стоящего рядом мужчины, – возникнув из ниоткуда сразу же после начала боя, начал кромсать этих мерзких зелёных. Он пытался прорубить себе путь к нам, но между нами было слишком много монстров, – Барнаби похлопал Джакоби по голове своими ручищами размером с тарелку, заставляя того немного съёжиться. – Даже с его помощью нам бы настал конец, если бы вы с вашими солдатами не появились.

Улыбнувшись такому дружелюбному, и даже, я бы сказал, деревенскому стилю речи Барнаби, я просмотрел его информацию.

Барнаби Хорн, НПС

Лесоруб

– Барнаби, я не знаю, почему ваша группа была так далеко от города, чтобы рубить деревья, но если вы планируете уйти сейчас, то мои люди и я с радостью сопроводим вас обратно в город, – предложил я, рассчитывая на то, что путешествие в группе с большей вероятностью воспрепятствует дальнейшим атакам гоблинов. Услышав несколько горнов, ответивших группе, с которой мы сражались, невозможно было сказать, сколько их всего было на самом деле.

– Я благодарю вас за это, Рэйтак. Только дайте моим ребятам немного времени, чтобы подобрать павших и загрузить последние вещи. Если это поможет, мы повезём и вашего мёртвого солдата на нашей повозке, – предложил Барнаби в ответ.

– Спасибо, Барнаби, наличие Дрекса в повозке позволит большему количеству моих людей быть готовыми к бою, на случай если гоблины вернутся. У меня также есть ещё один раненый солдат, которого вот-вот должны принести из леса, его я тоже хотел бы посадить на повозку, если есть место, – сказав это, я указал на двух своих солдат, как раз возвращавшихся с Рядовым Лонгом на носилках. Но по выражению лиц солдат я сразу же понял, что что-то не так. Когда они наконец достигли нашей группы, я увидел, что горло Рядового Лонга было перерезано, а сам он весь был в крови, явно мёртвый. С предельно холодным взглядом я обратился к принесшим его Рядовым.

– Что случилось?

Солдаты быстро дали свой ответ.

– Сэр! Когда мы добрались до места, где спрятали Рядового Лонга, мы уже нашли его таким. Как только мы обнаружили, что он мёртв, откуда-то издалека послышалось чьё-то хихиканье. Почти вне нашего поля зрения, прямо в лесу, нам удалось заметить гоблина, что смеялся над нами, одновременно с этим слизывая кровь со своего клинка. Судя по всему, этот гоблин незаметно подкрался к Лонгу во время боя и убил его его же собственным оружием, – тут слово взял другой Рядовой. – И есть ещё кое-что, сэр. Я думаю, что это был тот самый гоблин, который сбежал от нас в нашем предыдущем бою. У него была повязка на том же глазу, который он потерял во время боя с нами. Эта треклятая тварь, должно быть, преследовала нас, зная, что мы застрянем с гоблинами здесь, в лагере лесорубов. Мы бы погнались за ним, сэр, но я подумал, что будет лучше доложить вам, а не попадаться в засаду где-нибудь в глубине леса.

Они поступили правильно. Бежать в лес, чтобы отомстить - это, скорее всего, добавило бы к списку ещё две жертвы.

– Вы поступили верно, Рядовые, – сообщил я им, и оба разом выдохнули, всё еще не осознавая, что не смели дышать в моём присутствии, обеспокоенные тем, что я не одобрю их действия или как-то обвиню их самих в смерти Лонга. – Прикройте Рядового Лонга и погрузите его в повозку рядом с Дрексом.

Чтобы поскорее уже покинуть этот лагерь, все сработали очень оперативно. У лесорубов имелось в наличии четыре повозки, и, к счастью, заполнены они были только лишь наполовину, поэтому размещение мёртвых и раненых на них не стало для нас большой проблемой. Наконец, когда средства передвижения были запряжены в упряжки, надо сказать, выглядевших довольно измотанно лошадей, мы медленно двинулись по главной дороге, что вела прямо по направлению к Амервилю...

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Bezgranichnye-Zemli/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 13**

По мере того как мы постепенно продвигались к главной дороге, я решил открыть свой журнал, чтобы посмотреть, что случилось с опытом и добычей, заработанными мною в предыдущем сражении, а заодно отметить, что я также завершил свой первый квест в игре.

Вы получили по 2 медяка на одного активного солдата, а также 5 медяков на средства подразделения.

Квест Выдан / Выполнен: Спасите бригаду лесорубов.

Вы спасли группу лесорубов, которые подверглись нападению орды гоблинов.

● Награда:100 опыта.

Обратите внимание, что вы должны завершить стартовую цепочку квестов, чтобы получить доступ к своей странице персонажа или иметь возможность рассматривать информацию о других игроках, кроме их имени и класса. После того как ваша стартовая цепочка квестов будет завершена, вам будет добавлен весь предшествующий опыт, и вы сможете соответствующим образом повысить уровень своего персонажа. \*

Вы победили силы гоблинов!

● Опыта получено: 50

Новый Квест: Сопроводить лесорубов.

Убедитесь, что выжившие лесорубы доберутся до Амервиля.

● Принять: Да / Нет

Недолго думая, я нажал "Принять" для этого нового квеста. К счастью, было похоже на то, что ИИ позаботилась о разделении не только опыта от группового боя, но также и о разделе добычи. И ещё... мне показалось странным, что нельзя даже было увидеть свою страницу персонажа, пока не закончишь первую цепочку квестов: И сколько времени это у меня займет? – возможно, ИИ просто хотела слегка ограничить предоставляемую информацию, чтобы не перегружать новых игроков знаниями, пока те пытаются открыть для себя этот новый мир.

Тем временем, пока я просматривал свой журнал, ко мне решил подойти Джакоби, видимо, чтобы немного расслабиться и поболтать.

– Эй, приятель, знаешь, а у тебя крутой класс! Я и не знал, что в наличии имеется что-то подобное. У меня вот самого при создании персонажа была только основная начинка, к сожалению... но я слышал, что существуют также очень редкие и уникальные классы, которые всё же можно ещё найти в игре, – заговорщическим тоном проговорил он. – Из доступных мне на выбор у меня был только Воин, Вор и Чародей, поэтому, очевидно, я выбрал Воина. Потому что это поможет моей цели – найти способ, чтобы когда-нибудь в будущем разблокировать класс Паладина, – видимо, он увидел моё лёгкое непонимание, а потому принялся объясняться. – А, да, это тот, за кого я обычно люблю играть, своеобразное комбо из целителя и танка. Кстати, а откуда ты, если не возражаешь против того, что я спрашиваю? Сам я вот из Рио-де-Жанейро, это в Бразилии, – сообщил Джакоби.

– Знаешь, я и сам ещё не уверен, почему ИИ дала мне именно этот сумасшедший вариант, но всё же стоит отметить, что это весьма интересный класс для отыгрыша. Я из Теннесси, что в Соединенных Штатах, – ответил я.

Джакоби казался хорошим малым, но я не чувствовал себя комфортно, делясь с ним своим личным прошлым или, например, информацией, откуда я родом. Он мог испугаться, узнав, что играет с 90-летним, уже почти что мёртвым человеком, сидящим прямо сейчас в странной футуристичной капсуле жизнеобеспечения.

– Кстати, это было храбро с твоей стороны – помочь этим лесорубам, хоть ты и знал, что вскоре так или иначе будешь схвачен. Отличная работа, приятель, – похвалил я его.

– Спасибо на добром слове, Рэйтак. Я знаю, что сейчас все думают, что это круто – отыгрывать тёмного и такого, знаешь... задумчивого персонажа, всё время пересекающего линию добра и зла, но я всегда хотел быть просто хорошим парнем. Со всеми этими созданными ИИ НПС, которые, если честно, ведут себя, словно живые – ты тоже уже заметил, да – я не мог просто пройти мимо и позволить, чтобы их зарезали, – проговорил он с толикой смущения в голосе. – Должен сказать, я был чертовски рад увидеть тебя и ту линию солдат, когда вы вдруг выбежали из-за деревьев и помчались прямо нам навстречу. Серьёзно, это был просто какого-то эпического уровня момент! Не возражаешь, если я добавлю тебя в список друзей? Может быть, сможем повыполнять некоторые квесты вместе, или зависнем как-нибудь в таверне, когда закончим разбираться со всем этим нашим дерьмом из стартовой зоны? – проявив свой интерфейс, Джакоби отправил мне запрос на добавление в друзья.

Вы получили запрос на добавление в друзья от Джакоби Стоуна.

Вы согласны?

Да / Нет

Обратите внимание, что ваш класс может ограничивать контент, который вы можете делать в группе с другими игроками.\*

Быстро нажав на "Да", я в то же время дал Джакоби знать, что мой сумасшедший класс мог не позволить мне выполнить вместе с ним какой-нибудь контент, например, на прохождение Данжа, тем не менее, я подумал, что всё же было бы хорошо держать друг друга в курсе, если обнаружится что-то интересное. Всегда было приятно встретить другого игрока в игре и поработать вместе.

– Ты уже заметил, какое странное тут развитие персонажа? Я имею в виду... игра ведь не разглашает тебе статистику, очки опыта и прочее, пока не закончишь свою стартовую цепочку квестов? – спросил Джакоби.

– Я думал о том же. Хотя, если честно, не жалуюсь. Это в каком-то смысле даёт нам время, чтобы насладиться этим миром, прежде чем мы с головой увязнем в статистике и повышении эффективности наших классов. Что же касается других... то думаю, пока ты не закончишь свои стартовые квесты, можно просто взглянуть на чье-то снаряжение, чтобы угадать, насколько силён человек перед тобой, – сказал я.

– В точку. Я тоже считаю, что наблюдение за чьим-то снаряжением может дать нам определённое представление об уровне силы. Однако, говоря об этом, я получил парочку способностей в самом начале, и, судя по тому, что я видел, мы всё же можем отслеживать наши собственные статы, если, например, происходит прогресс, или когда мы получаем больше способностей – полагаю, всё это поможет нам хоть немного узнать нашу собственную относительную силу на начальном этапе, – подытожил Джакоби с улыбкой на лице. – Что ж, а в чём я сейчас полностью уверен, так это в том, что эта игра будет той ещё сумасшедшей поездочкой... – заключил он, а затем протянул мне руку, видимо, прощаясь. – Ну, в общем, ещё раз спасибо, Рэйтак. Похоже, тебя втянули в один из этих отстойных "эскорт-квестов" для охраны этих вот медленных повозок. Что ж, не завидую... и надеюсь, ты не возражаешь, если я вас покину. Я хочу попасть в город до того, как мне придётся разлогиниться... школа, знаешь ли. Кстати, я слышал, что можно получить эквивалент "Отдохнувшего" опыта, если разлогинишься прямо в таверне, – закончил Джакоби, а затем, махнув остальным рукой на прощание, отделился от нашей группы и бегом направился вниз по дороге, ведущей по направлению к Амервилю, вскоре окончательно скрывшись из виду.

\*\*\*

Остальная часть поездки оказалась однообразной и откровенно скучной, как, наверное, и почти все другие "эскорт-квесты", которые выдавались с момента зарождения MMO. Главная дорога, будучи просто грунтовой, всё же пребывала в хорошем состоянии, поэтому мы неплохо провели своё время. На следующее утро, вскоре после рассвета, мы наконец смогли разглядеть город Амервиль, раскинувшийся прямо перед нами. Город был расположен рядом с довольно крупным по размеру озером и окружён деревянным частоколом с вкраплениями из сторожевых вышек. На самом озере можно было заметить небольшие рыболовные судёнышки, в то время как за городскими стенами виднелись обширные поля и местные фермы. Фермеры, встав пораньше, уже вовсю занимались своими повседневными обязанностями, впрочем, как и большие деревянные ворота города, которые тоже были уже открыты. Рядом с ними можно было заметить отряд стражников, безостановочно проверяющих людей, бурным потоком приходящих и уходящих из этого места.

– К сожалению, здесь наши с вами пути расходятся, Рэйтак, – явно нехотя протянул Барнаби. – Наши семьи живут примерно в полутора часах от города... и мне ещё предстоит сообщить плохие новости родственникам наших покойных, – угрюмым голосом проговорил мужчина. – Мы собирались попробовать вырубку леса подальше от города, чтобы избежать тарифов, взимаемых за сбор древесины в пределах городской безопасной зоны, но, как видите, это сработало не совсем так, как планировалось, – его взгляд стал решительнее. – Что ж, тогда полагаю, что моей семье пора двигаться дальше и уже в другом месте искать лучшую возможность для жизни. Я слышал, что где-то на границе основан новый городишко, которая взимает небольшой налог с того, что покупаешь... и никаких других налогов! – с нескрываемым энтузиазмом воскликнул он. – Знаете, уже становится практически невозможно зарабатывать на жизнь, не рискуя при этом каждый день своей собственной шкурой и конечностями, – тяжело вздохнул здоровяк. – Эх-х, только гляньте на меня, пытаюсь пожаловаться на риск, разговаривая с солдатом. Я желаю вам всего наилучшего, Рэйтак. Вы один из немногих хороших людей, что я встречал, – махнув мне рукой на прощание, Барнаби съехал с главной дороги и неспешно направился к себе домой. Я заблаговременно приказал своим солдатам забрать наших павших, и уже вскоре мы достигли главных ворот.

Как и подобало, стражники у входа внимательно проверили мои приказы, а затем направили меня в кабинет командующего, что был расположен в военном квартале города. Стража позаботится о том, чтобы наши умершие воины были похоронены должным образом, а их ближайшие родственники получили пособие по смерти. Моим же собственным солдатам было приказано отдохнуть в казармах и ждать дальнейших распоряжений.

И вот, когда я уже направился к командующему, передо мной вспыхнуло очередное уведомление.

Квест завершён:Сопроводить лесорубов.

Вы успешно сопроводили лесорубов обратно в Амервиль без каких-либо дальнейших жертв.

● Награда:100 опыта.

Вы разблокировали новую активную Способность для своих войск!

☉ Удар Щитом: (Активная, Перезарядка: 60 сек.)

Вы можете приказать своим войскам сделать выпад вперёд щитами, нанося урон и отталкивая врагов.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Bezgranichnye-Zemli/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 14**

В то время как я шёл по главной улице, я мог наблюдать, что этот район был заполнен различными магазинами и тавернами. Тут повсеместно виднелись игроки, которые изрядно суетились, выполняя свои стартовые квесты или ища для себя снаряжение получше, будучи при этом, конечно, весьма ограниченными в своих средствах.

Продолжая осматривать город, в какой-то момент я просто остановился на месте на некоторое время, когда заметил, что какой-то игрок пытается обокрасть местного стражника. Это была девушка, эльфийка, одетая в весьма потёртого вида кожаные доспехи, в то время как на боку у неё висел обычный кинжал, и сейчас она пыталась своровать кошелёк у одного стражника, который клевал носом, прислонившись к стене таверны.

Я сосредоточился на игроке, чтобы увидеть её имя и класс.

Тёмный Клинок\*, Эльфийка-Вор

Отношение: «Нейтральное»

Тёмный Клинок уже положила руку на кошелёк стражника и собиралась отрезать его своим кинжалом, как вдруг тот... внезапно чихнул.

– Апчхиии!!! А...? Эй, что это ты делаешь, эльф?! – крикнул страж порядка и схватил её за руку, начав звать на подмогу. – Вор, вор! Постовому нужна помощь.

Я сошёл с обочины рядом с таверной, чтобы посмотреть, что же произойдёт дальше.

Как только стражник схватил её за руку, Тёмный Клинок отреагировала молниеносно. Она инстинктивно набросилась на него другой рукой, которой держала кинжал, и полоснула того по лицу. Мужчина издал визгливый звук, а затем отпустил Тёмный Клинок, но только чтобы в шоке провести рукой по своему уже навсегда изуродованному лицу. Кровь обильным ручьём потекла из его раны, в то время как он ещё сильнее продолжил кричать о помощи.

И тут, внезапно, перед моим взором вспыхнуло красное уведомление.

Внимание, ваш класс требует того, чтобы вы приходили на помощь любому члену Имперских правоохранительных органов или военных, которые подвергаются нападению при выполнении своих обязанностей. Невыполнение этого требования может привести к дисциплинарным взысканиям со стороны вашего руководства и штрафу к репутации. Режим PvP будет включён, если атакующий - игрок.

Пожав плечами, я поднял щит, вытащил меч и спокойно двинулся прямо навстречу Тёмному Клинку, в то время как она всё ещё продолжала атаковать стража, который уже даже наклонился ничком, пытаясь удержать на месте кожу на своём лице. Но вот, видимо, ей наконец надоело с ним играться, и она хладнокровно вонзила свой кинжал по самую рукоять в шею бедолаги, после чего резко отступила назад, заметив моё приближение. Повнимательнее присмотревшись, она навела на меня свой окровавленный клинок.

– Дорогуша, как ты умудрился включить режим PvP в городе, который является безопасной зоной? – с явным удивлением в голосе спросила она. – Впрочем, думаю, это не имеет особого значения, так как ты всё равно будешь лёгкой закуской в виде XP для меня, – сказав это, эльфийка тут же активировала свою способность и вдруг... просто исчезла прямо передо мной. Сбитый с толку, я начал поспешно водить своим взглядом вокруг, но тут...

...неожиданно почувствовал острую боль, когда её лезвие вошло прямо мне в рёбра откуда-то сзади. Напоследок злобно повернув лезвие своего кинжала, когда вытаскивала его, она залилась безудержным смехом. Я же, не в силах удержать равновесие, упал на колени и повернул свою голову назад, но только для того, чтобы увидеть, как она готовит ещё один удар...

Вы были критически поражены способностью ☉ Поворот Лезвия и будете истекать кровью на 10 единиц здоровья в секунду в течение последующих 5 секунд.

Но в этот самый момент эльфийка вдруг вздрогнула и уронила своё лезвие. Девушка открыла было рот, чтобы что-то сказать, но так больше и не смогла издать ни звука. Содрогнувшись ещё дважды, Тёмный Клинок замертво упала прямо посреди улицы. Когда её глаза, наконец, потускнели, я смог разглядеть три арбалетных болта, торчащих из её спины, а также целый отряд стражников, со всех ног спешащих ко мне, трое из которых держали в руках теперь уже разряженные лёгкие арбалеты.

Тем временем боль в моей груди усилилась. И с каждым своим последующим вдохом я стал замечать, что всё больше откашливаюсь небольшими сгустками крови. К счастью, помощь уже приближалась ко мне и вот уже вскоре один из стражников добрался до места происшествия. Когда моё зрение уже начало затуманиваться, он быстро произнёс несколько слов, и на его руке возник белый свет, после чего, приложив свою руку к моей ране, он заставил его остановить кровотечение и вскоре уже полностью исцелил мою рану.

Выровняв себя в вертикальном положении и всё еще переводя дыхание, сидя на земле, я поблагодарил стражника за своё спасение.

– Спасибо тебе, солдат.

– Не стоит благодарности, сэр. Мы ценим то, что вы пытались помочь Лью, – сказал страж, кивком головы указывая на своего теперь уже мёртвого товарища, лежащего там, где его убила Тёмный Клинок. – Эй, Билл, тащи эту мразь в "Могилу Нищих" и брось её туда. Ящик слишком хорош для таких, как она, – добавил он холодным тоном, отдавая приказ своим товарищам-гвардейцам перетащить тело эльфийки на кладбище. – Не знаю, что сегодня творится с людьми. Это уже третий раз, когда кто-то грубо кого-то грабит или убивает прямо вот так, среди бела дня. Никогда не видел ничего подобного, – закончил гвардеец, а затем, подняв меня на ноги, ещё раз любезно указал мне в направлении штаба в военном округе.

Вы победили Тёмный Клинок в PvP бою.

● Награда: 50 Опыта.

Что ж, у меня была идея, почему для стражников сегодня всё было таким безумным... Игроки. Они всегда проверяли границы того, что в игре им могло сойти с рук. На каждого игрока, который просто хотел хорошо провести время и немного поиграть со своими друзьями, всегда были те, кто хотел убивать других, красть и вызывать всеобщий хаос среди НПС.

Стоит отметить, что несмотря на то, что это была стартовая зона низкого уровня, стражники показались мне хорошо оснащенными и эффективными: Думаю, "плохиши" получат это сообщение довольно быстро - "не стоит начинать нечто подобное в пределах города", – я был уверен, что Тёмный Клинок выясняет это прямо сейчас, трупом возвращаясь обратно на респаун.

Говоря об этом, я и сам был очень близок к смерти. Похоже, что мой класс был просто до безобразия слаб против тех, кто был хотя бы подобного мне уровня. Я должен был быть осторожнее. Очевидно, что без моих солдат я представлял из себя легкую добычу. Однако, было кое-что во всём этом, что шокировало меня ещё больше. Реалистичность боли. Тем не менее, каким-то непостижимым мне образом я всё же понимал, что эта боль, несмотря на то, что она была всё еще прилична, находилась далеко не на том уровне, который могла вызвать настоящая рана. И, надо сказать, я был чертовски рад, что реализм игры остановился на этом.

Указания стражника оказались предельно точны, и уже совсем скоро я оказался перед зданием штаба. Я отдал копию приказа Рядовому, сидевшему за стойкой регистрации, и меня быстро проводили в кабинет командующего. Его кабинет представлял из себя на удивление маленькую комнатку с довольно простым деревянным столом, за которым сейчас и сидел сам командир, а также шкафчиками для хранения бумаг и всего несколькими стульями. Войдя внутрь, я тут же встал по стойке смирно.

– Рэйтак по вашему приказанию прибыл, сэр! – чётко объявил я.

Командующий же довольствовался тем, что позволил мне и дальше ожидать, стоя по стойке смирно, пока он что-то настойчиво писал на пергаменте, то и дело макая гусиным пером в чернила. Игровая система показывала мне, что командиром был Подполковник Джейкобс. И я был удивлен тем фактом, что ИИ решила пойти в ногу с современной военной структурой Соединенных Штатов. Я ожидал чего-то другого... с общим стилем этой фракции, ощущавшейся словно Древний Рим. Также я с удивлением обнаружил, что знания в игре, которые должен был иметь мой персонаж, были уже автоматически доступны мне, как, например, знание структуры рангов фракции, к которой я принадлежал.

Наконец Подполковник закончил записывать своё послание на пергаменте, свернул его в свиток и запечатал воском. И уже затем обратился ко мне, передавая пергамент мне лично в руки.

– Лейтенант Рэйтак, я знаю, что это не самое захватывающее задание, но мне нужен кто-то, кто может соображать на ходу. Как вы знаете, сейчас Император пытается восстановить наши аванпосты в «Диких Землях». Наше население растёт, и нам нужна эта территория для роста, – при следующих словах на лице командующего появилось недовольное выражение. – Городок Хайден Кнолл был основан всего несколько месяцев назад, но их мэр безостановочно талдычит о запросе дополнительной помощи. Обычно я мог бы проигнорировать какого-то мелкого чиновника из дальней деревеньки в захолустье, но у него, видимо, имеются некоторые политические связи в столице... – ненадолго прервавшись, Подполковник Джейкобс слегка побарабанил пальцами по столу, явно о чём-то размышляя, прежде чем вновь взял слово. – Мне нужно, чтобы вы взяли своё подразделение и укрепили гарнизон в Хайден Кнолл. Насколько я знаю, там есть проблемы с местной дикой природой, бандитами, а также ходят неприятные слухи о потенциально опасных гуманоидных племенах, – посмотрев мне прямо в глаза, Подполковник одарил меня уверенной улыбкой. – Но не волнуйтесь, я прослежу, чтобы потери, которые вы понесли по дороге сюда, восполнились, а заодно отдам поручение назначить вам в подчинение второе отделение. И поскольку вы будете находиться так далеко от командного состава, то все ваши приказы будут действовать в качестве независимых команд – считайте, что только что вы получили полную власть над любыми военными решениями на территории Хайден Кнолл. Я знаю, что могу ожидать от такого человека как вы, что вы будете работать и помогать местному мэру столько, сколько сможете, но всё же не забывайте, что именно безопасность поселения - ваша главная ответственность.

\*Тёмный Клинок - предыдущее имя было "ДаркБлейдз". Прим. Пер.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Bezgranichnye-Zemli/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 15**

– В общем и целом, думаю, что это всё, так что готовьтесь, Рэйтак. Скоро отбывает караван к границе, я уже обеспечил вам и вашим людям проезд на нём, – сообщил он, снова переводя взгляд на какие-то бумаги на своём столе, чтобы затем продолжить уже не поднимая глаз. – Кстати, знакомьтесь, это Сержант Брукс, – Подполковник жестом указал на солдата, стоящего чуть позади и правее меня, которого я почему-то раньше не заметил, – он тоже поедет с вами. Как вы, наверное, знаете, хороший Старший Сержант может стоить на вес золота. И, находясь в самой заднице Империи, вам точно не помешает его опыт и проницательность, – рассмеялся Джейкобс, заканчивая читать и передавая мне ещё одну стопку документов. – А вот и ваши письменные приказы и соответствующие формы заявок на поставку. Я выделил вам 100 золотых, так сказать, для начала. Любое дополнительное снаряжение, которое вам может понадобиться, вы сможете получить из этих или же ваших собственных средств, однако оплата за ваших солдат уже была покрыта самой Империей на срок в течение последующих 60-ти дней из-за сложности задания и большого количества включённых в него поездок.

Доступен Квест: Обеспечить безопасность Хайден Кнолл, Часть 1.

Вы были официально назначены для укрепления небольшого городка под названием Хайден Кнолл. Первый шаг - добраться до зоны, в которой находится город, по возможности, с как можно более нетронутыми силами.

● Принять? Да / Да

Обратите внимание, что, как Имперский Командующий, некоторые квесты для вас обязательны. Привыкайте быть добровольным солдатом!

Просто отлично, ИИ с чувством юмора. Это именно то, что мне было нужно, – саркастически подумал я о своём принудительном квесте, после чего, отдав Подполковнику честь, уже вместе с Сержантом Бруксом вышел из штаба. Сержант Брукс знал дорогу гораздо лучше, чем я, поэтому я позволил ему вести меня, отвлекшись на карту, дабы попытаться понять, сколько же времени мне придётся идти, слепо следуя за моим новым офицером. Сосредоточившись на меню поиска информации на карте, а именно – на городе Амервиль, я уже через мгновение заставил моё поле зрение заполниться большим количеством данных.

Амервиль: Небольшой городок. Население: 2300 человек.

Этот небольшой городишко расположен на самом крайнем восточном конце Империи. Он служит последним цивилизованным местом, где собираются группы, направляющиеся в пустыню, или же группы поселенцев, которые готовы начать своё путешествие. Тут можно не только приобрести большинство базовой экипировки, но и найти простое жильё по вполне разумным ценам. Здешний военный гарнизон силён и патрулирует окружающие земли в радиусе 10 км. от города, сохраняя более сильные патрули вдоль главной дороги, ведущей к центру Империи. Те, кто отправляется в «Дикие Земли», часто сталкиваются с опасностью, покидая безопасную зону патрулирования. В этих районах рекомендуется нанять охранников или же иметь при себе большую, хорошо снаряжённую группу.

Что ж, карта показывала очень мало, не считая тех частей города, которые мы уже видели. Остальное оставалось для меня "серым", за исключением районов за пределами города, через которые я прошёл по дороге в Амервиль. Похоже, мне сперва предстояло исследовать сами районы, прежде чем они появятся на моей карте.

Внезапно Сержант Брукс прервал мои мысли.

– Сэр, вы не хотели бы увидеть местного Квартирмейстера, чтобы он реквизировал наши припасы? У нас всего несколько часов до отъезда каравана, – спросил он.

– Да, я бы с радостью, – приняв предложение Сержанта, я последовал за ним к складу снабжения, продолжив возиться с картой. Судя по ней, нам понадобится почти две недели, чтобы добраться караваном до границы. А там, кто знает, как долго это у нас ещё займет до самого Хайден Кнолла...

\*Пфум\*

– Oooфф-ф! Эй, смотри куда идешь, ЧЁРТОВ НУУБ! – вдруг прокричал кто-то на меня недовольным тоном. Уделяя больше внимания своей карте, чем тому, куда я направлялся, я случайно столкнулся с парой игроков, выходящих из магазина. И, судя по их реакции, им это очень не понравилось... Большинство игроков и НПС, которые находились вокруг, проигнорировали ссору на улице, но некоторые всё же решили остановиться и посмотреть, что произошло.

– Рэ-рэ-эйтак, пхе... что это у тебя за отстойный класс такой, "Нубокомандующий", – спросил самый большой из двух, просматривая мою информацию. Он был полуорком, воинского типа, одетый в кожаные доспехи, и с большим топором с двойным лезвием, перекинутым через плечо. Его снаряжение выглядело получше по сравнению с тем стартовым, которое я видел на большинстве игроков до сих пор. Можно было предположить, что он был немного более высокого уровня, чем я.

– Тебе лучше извиниться и поблагодарить меня за то, что я до сих пор оставил тебя в живых, приятель, – сказал полуорк, пока я сканировал его метку с именем.

Хаксор\_Всевышний\_420

Варвар

Что ж, просто отлично. Игра, по-видимому, всё же позволяла идиотам создавать любые глупые имена для их персонажей. К сожалению для этого игрока, меня было не так легко запугать...

– Я действительно извиняюсь за то, что не обратил внимания и врезался в тебя, но я всё же думаю, что это ты должен поблагодарить меня за то, что я позволил тебе жить, – просто ответил я, холодно глядя на него. После моей стычки с той эльфийкой я не был в настроении для новых игроков-убийц. По крайней мере, эти ребята не атаковали стражу, поэтому в действительности они мало чего могли мне сейчас сделать, так как по той информации, что я собрал, город обычно не являлся зоной с поддержкой PvP.

Лицо Хаксора начало краснеть.

– Слушайте все, Рэйтак – НУБЯРАА! Он думает, что может идти нога в ногу с самим Хаксором, – здоровяк напряг свои огромные полуорочьи руки, позируя толпе, которая становилась всё кучнее, идя на смех его друга со смазливым личиком. Закатив глаза, я просмотрел информацию его товарища.

Дриззт\_Повелитель

Лучник

Уххх... еще одно дурацкое имечко, –подумал я, разглядывая его. Мистер "смазливое личико" носил тёмный кожаный жилет, а также короткий лук, перекинутый через спину. Довершала же его образ пара длинных кинжалов в ножнах на боках.

– Нуб, легко говорить по-крупному, когда ты не в зоне PvP. А как насчёт того, чтобы устроить небольшой поединок, чтобы все мои новые фаны могли посмотреть, как я буду играться с тобой?

Спустя мгновение после его слов передо мной появилась странное уведомление...

Вызов: Хаксор\_Всевышний\_420 и его спутник Дриззт\_Повелитель вызвали вас на «Дуэль Чести».

● Принять: Да / Нет

(Выбор "Нет" значительно снизит вашу репутацию. Вы можете отключить поединки чести во вкладке настроек.)

Победа в дуэли приведет к очень небольшому увеличению репутации, проигрыш приведет к очень небольшому снижению репутации.

Просто чудесно, что ж... думаю, я всё-таки нуб, – я оставил себя широко открытым для такого рода вещей и даже не знал об этом. Проклиная про себя игровой ИИ, Клио, и это её чёртово отсутствие туториала, я быстро отключил опцию поединков чести в своих настройках, но приглашение к вызову всё ещё висело передо мной...

Судя по всему, это будет стоить мне в разы дороже, если я не приму их вызов, и хотя я был уверен, что с их снаряжением, которое, несомненно, было получше, а также моим классом, который хромал на обе ноги, они вытрут меня мордой о пол…

Ну что же, хотя бы попробуем сделать это, – я всё же решил принять их вызов и нажал на соответствующую иконку.

Загрузка Дуэли Чести...

Удачи обоим противникам!

Мой экран мгновенно исчез, и уже через секунду я обнаружил себя и Сержанта Брукса стоящими в открытом поле примерно в десяти метрах от наших противников. Те, кто наблюдал за нами, теперь виднелись как размытые фигуры на самом краю области дуэли. У них было прекрасное представление о наших действиях, но вот мы их не видели, видимо, чтобы ничто из того, что они делали или говорили, не отвлекало нас. Тем временем передо мной вспыхнуло ещё одно уведомление.

Загрузка сил класса«Командующий»!

Хм-м? Хех, а я-то думал, что это буду только я и, возможно, Сержант против двух этих парней, –подумал я и усмехнулся, когда целых четыре эскадрона Империума загрузились на поле боя. Начинало казаться, что у нас всё-таки был шанс...

И вот, таймер обратного отсчёта начал тикать.

30,29,28...

Я должен был действовать быстро.

– Сержант Брукс, берите четвёртое отделение и двигайтесь направо. Когда начнётся битва, игнорируйте Хаксора и атакуйте лучника. Не давайте ему стрелять и попытайтесь окружить его для фланговых атак. Я же тем временем возьму остальные три отряда и начну изматывать Хаксора. У меня такое чувство, что эти ребята намного нас превосходят, однако... – я улыбнулся своим мыслям, – на нашей стороне – дисциплина и количество, – сказал я, после чего обратился к остальным солдатам. – Четвёртое отделение, вы выдвигаетесь вместе с Сержантом Бруксом. Отряды с 1-го по 3-ий формируют ряды и готовят копья, – приказал я, наблюдая за тем, как солдаты быстро выполняют мои команды.

И вскоре...

3,2,1... Битва начинается!

Ну что, поехали!

\* Всевышний Хакер, Хакербог - если дословно. Прим. Пер.

\* Дриззт До’Урден — тёмный эльф, следопыт и воин, главный персонаж книг Роберта Сальваторе и компьютерных ролевых игр по вселенной Forgotten Realms.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Bezgranichnye-Zemli/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 16**

Невидимая сила, что до этого момента удерживала две группы друг от друга, наконец исчезла.

– Э-э?! – наши противники ошарашенно смотрели на нас, явно сбитые с толку тем, как именно все эти солдаты появились на моей стороне. И эта секунда была всем, что нам нужно, чтобы первыми начать движение...

Сержант Брукс и его отряд из десяти человек ускоренным маршем рванули к лучнику. Моя же задача заключалась в том, чтобы отвлечь внимание Хаксора от Брукса. Я заранее расставил своих солдат в три шеренги по десять человек и встал позади третьей линии, чтобы уже оттуда отдавать приказы, взяв себе за правило лишь одну вещь – при её активации всегда оставлять собственные отряды в моей ауре "Присутствия Командующего". Нам с моими парнями определённо понадобятся все бонусы, которые только были возможны для получения нами на данный момент. Мои воины были вооружены как обычные стандартные пехотинцы, будучи без доспехов, но с большим деревянным щитом, как у меня, примитивным коротким мечом и двумя метательными копьями. Надо сказать, что даже такое снаряжение для воинов, которые были сгенерированы в этой зоне, было, по крайней мере, чуточку лучше, чем экипировка моих собственных солдат.

И вот из моих уст начали громко отдаваться приказы.

– Всем отрядам, приготовиться к броску по моей команде...! ПУСК!

\*Фьюх!\*

\*Фьюх!\*

\*Фьюх!\*

В одно мгновение в сторону Хаксора полетело ровно тридцать одно копьё. Ещё мгновение, и тот всё же уворачивается в последнюю секунду, что заставляет многие снаряды пролететь мимо. Но некоторые всё же достигают своей цели и с треском врезаются в гиганта. Ещё больше копий отскакивают от его брони, и только малая часть в итоге оставляет неглубокие кровавые дыры там, куда вонзились, что в ответ заставляет шкалу здоровья Хаксора немного опуститься.

В то же время, пока я наблюдал за падением HP здоровяка, сразу два солдата из моего переднего ряда внезапно попадали на землю, будучи пронзёнными стрелами, теперь торчавшими у них прямо из груди. Это была работа лучника, который наконец преодолел своё начальное замешательство и уже начал отстреливаться по моей группе. А следом за ним последовал и сам Хаксор, который, словно проснувшись, помчался на нас в атаку, будто какой-то дикий зверь, и уже в следующий миг, совершенно внезапно, его фигура немного размылась в тот самый момент, когда он активировал одну из своих способностей, что явно увеличивала его шанс уклонения и скорость движения.

– Всем отрядам... ПУСК! Приготовиться к атаке! – на этот раз уже двадцать девять копий волной обрушились на Хаксора. Однако его всё же крайне высокий рейтинг защиты позволил лишь нескольким из них соприкоснуться с его плотью. Мои же солдаты, следом за этим быстро подняв свои щиты, в готовности обнажили свои короткие мечи.

Но вот вновь Варвар, что звал себя Хаксором, сделал что-то странное. За секунду до столкновения активировав ещё одну из своих способностей, в следующий миг он с хрустом вонзился в первый ряд солдат, на ходу размахивая своим исполинским топором из стороны в сторону, попросту круша моих людей. Будучи задеты способностью, которую мой боевой журнал идентифицировал как "Массивный Взмах", два моих воина были в мгновение ока полностью разрезаны пополам. За те секунды, пока мои войска не пришли в себя и не начали наконец отбиваться, ещё трое бедолаг были просто-напросто зарублены огромным оружием великана.

Стремительная атака Хаксора легко пробила первый ряд солдат, не встретив практически никакого сопротивления на своём пути, кроме плоти некоторых воинов, но вот уже вторая линия моих подчинённых, мгновенно собравшись с силами, резко остановила его дальнейшее проникновение. Второй ряд тут же начал выполнять свой боевой маневр, окружая Варвара и одновременно с этим нанося по нему удары своими короткими мечами каждый раз, когда представлялась такая возможность. Я же тем временем вместе с 3-ей линией солдат резко отступил на несколько метров назад и отдал приказ оставшейся части первого отряда заполнять любые дыры, которые могут возникнуть у их товарищей из 2-го отделения. В данный момент сражения только шестеро моих воинов могли все вместе добраться до Хаксора, не мешая друг другу в бою.

Однако сам гигант, похоже, и не думал останавливаться на достигнутом, продолжая размахивать своим смертоносным топором. И почти каждый его взмах приводил к смерти одного моего бойца, его оружие лишь изредка отклонялось от щита какого-нибудь счастливчика. Моим же парням было трудно пробить его броню, и каждый удар забирал с собой только крошечный кусочек HP Варвара. К счастью для нас, всякий раз, когда эта махина размахивала своей острой дубиной, она оставляла себя открытой по крайней мере для одного из воинов, окружавших её, чтобы тот мог наверняка нанести один точный выпад.

Повернув голову на противоположный фланг, я блуждал взглядом, пока наконец не нашёл Сержанта Брукса на другом конце поля боя. Его силы успешно добралась до лучника и теперь быстро окружали его. Но, судя по всему, он тоже не смог обойтись без потерь, когда я заметил, что двое подчиненных Сержанта мёртвым грузом лежали со стрелами в груди в нескольких десятках метров поодаль, прежде чем смогли приблизиться к дистанции ближнего боя.

Насколько я мог судить, у этого лучника не было никаких навыков для боя вблизи или хотя бы той защиты, которые были у его товарища, Хаксора, тем не менее Брукс столкнулся с ожесточённым сопротивлением. И вот, ещё один воин Сержанта рухнул на землю, когда я увидел, как лучник хладнокровно перерезал ему горло своим длинным кинжалом. Брызги крови, что ручьём застреляли из открывшейся артерии, волной попали на других солдат, когда они наконец вошли в ближний бой и принялись наносить лучнику сразу по несколько ударов. Тот стремительно начал накапливать раны, и его небольшой запас здоровья быстро полетел вниз. Похоже, Сержант Брукс всё же выигрывал свой бой.

Вернувшись к своей битве, я увидел, что 2-е отделение сократилось уже до трёх солдат, а 1-й линия могла похвастаться всего четырьмя оставшимися в живых.

– 3-й отряд, приготовьтесь заполнять любые прорехи. Прикончите уже этого Варвара! – к счастью, Хаксор становился всё медленнее в своих движениях, и, казалось, что он накапливал всё больше усталости. Шкала его здоровья опустилась уже чуть ниже половины её максимальных значений. И вправду, с каждой секундой я всё чаще замечал, что мои войска наносят всё больше и больше ударов, которые попадали точно в цель, по мере того как бафф "Размытия" Хаксора, который он использовал с самого начала битвы, постепенно сходил на нет.

И вот, после ещё примерно одной минуты размена ударами, которые доставались и той и другой стороне, три моих дружины теперь состояли из семи солдат, в то время как Хаксор теперь и вовсе находился на последнем издыхании. Но как только я уже было подумал, что этой бой был у меня в кармане, нашего истекающего кровью противника внезапно накрыло какое-то красное свечение, а уже через мгновение он стал заметно выше, удлинившись на добрых двадцать сантиметров. Его мышцы набухли в ответ на то, когда он активировал специальную способность своего арсенала в виде некой "Ярости Варвара", которая позволила ему всего за миг восстановить некоторое количество потерянного здоровья.

Вдохновлённый, гигант сделал свою очередную крутящуюся вихревую атаку, сбив с ног трёх стоявших к нему ближе всего бойцов, и я решил немедля воспользоваться этим шансом, шагнув в открывшуюся щель и со всей силой направив свой колющий удар прямо в брюхо полуорка. Мой резкий выпад попал ему в живот, пронзив броню – меч успел погрузиться в плоть на добрых десять сантиметров, прежде чем мой противник ошеломленно отстранился назад.

Из раны, что я нанёс, хлынула тёмно-красная кровь, вскоре смешавшись с ручьями из десятков других порезов, которые Хаксор накопил за время боя. От когда-то огромного здоровья великана остался всего один маленький кусочек. Мои оставшиеся солдаты, что ещё стояли на ногах, быстро добрали эти два дополнительных удара. Однако Варвар, который всё своё внимание теперь сосредоточил на мне, изо всех сил каким-то образом всё ещё заставлял себя держаться на ногах. Теперь настала и моя очередь встретиться с его топором – в следующий же миг Хаксор использовал свою последнюю способность в этом бою – "Силовая Атака", стремясь расколоть меня с головы до ног. К счастью, я поднял свой щит как раз вовремя, блокируя часть силы его удара. Однако...

Обладая повышенной силой удара, топор Хаксора просто-напросто пробил половину моего щита, отрубая мне при этом руку по запястье. Вот так, потрясённый и уже чувствующий подступающую тошноту от волн боли, исходящих от моей недавно отрубленной конечности, теперь я мог лишь наблюдать, как каждый удар моего сердца выкачивал красный поток крови из того обрубка, где ещё секунду назад была моя рука. Щит или вернее то, что от него осталось, падая вместе с зацепившимся за него топором, теперь валялся рядом, так как я больше не мог держать его без своей руки. Я чувствовал, как моя жизненная сила ускользает из-за потери крови, в то время как моя шкала здоровья резко стремится к нулю. В тщетной попытке освободить его от щита, Хаксор потянул свой топор, который в нём застрял, но не успел. В этот же самый момент последние четыре солдата в моей группе нанесли свой решающий единый удар по отвлечённому Варвару, убивая его как раз перед тем, как я окончательно истёк кровью.

Победа!

Вы одолели своего противника и заработали репутацию!

Спустя секунду сразу после дуэли мы были перенесены обратно в город, материализовавшись в том же самом месте. Пытаясь отдышаться, я посмотрел вниз и увидел, что моя рука вернулась ко мне, а сами мы все были полностью исцелены, и даже наше снаряжение было также восстановлено, стоило нам только покинуть место дуэли. Тем временем наблюдатели, собравшиеся вокруг нас, начали тепло приветствовать меня и выкрикивать слова лести, пока я с увеселением наблюдал, как Хаксор\_Всевышний\_420 таращится на меня с угрюмым выражением лица.

– Нуб-б, тебе... тебе просто повезло, слышишь?! Точно, ты открыл какой-то читерский "заплати-и-играй" класс, – заявил Хаксор. – Почему бы тебе не принять ещё одну дуэль, трус?! Ты ведь знаешь, что твои маленькие хитрости больше не сработают со мной на этот раз, – Хаксор, должно быть, пытался начать ещё один поединок, не зная, что я уже понял, как отключить эту настройку.

– Извини, отшлепать тебя разок – это всё, на что у меня есть сейчас время... нуб, – просто ответил я Хаксору, а затем развернулся и уже вскоре оставил его далеко позади, когда мы с сержантом Бруксом продолжили наш путь...

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Bezgranichnye-Zemli/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 17**

\*\*\*

Вот так, после наших небольших "упражнений" с этим неудачно названным дуэтом, мы с Сержантом сразу же направились прямиком на местный склад снабжения.

– Сержант, мы вольны в выборе наших войск или они к нам уже назначены? – поинтересовался я у него спустя какое-то время.

– Сэр, насколько я знаю, обычно для такого рода миссий можно выбирать свои собственные войска из всех имеющихся в данный момент в гарнизоне. Но, к сожалению, как и вы, я только что прибыл сюда и ещё не успел определить, какие солдаты имеют потенциал, а какие будут для нас лишь мёртвым грузом, – сказал Сержант, а затем чуть замедлил свой шаг, чтобы поравняться со мной. – Знаете, сэр, судя по тому, что я видел, войска здесь... зелёные. Реально зелёные, как только что закончившие базовую подготовку зелёные. Исходя из состояния их физической подготовки, большинство из них едва сдали окончательный ФТ (Физический Тест) на физическую форму, – перед тем как продолжить, Брукс задумался на несколько мгновений. – Есть также несколько парней в запасе, но они не будут слишком полезны нам там, куда мы собираемся направиться, – сообщил Сержант, покачивая головой.

– Насколько я понимаю, Сержант, нам потребуется около двух недель, чтобы добраться до края этой зоны. Что ж, надеюсь, мы вдвоём сможем привести их в боевую готовность, пока будем в дороге, – сказал я, уже сосредотачиваясь на Сержанте Бруксе, чтобы открыть его информацию.

Сержант Джошуа Брукс, НПС

Способности:

☉ Присутствие Командующего: Менее мощная версия способности Присутствия Командующего, которая имеется у Командира. Эта способность будет улучшаться по мере развития НПС. Способность не складывается с другими экземплярами той же способности. Действующей будет более мощная из двух.

Что ж, всё выглядело так, будто сержант Брукс был вполне "определённым улучшением" по сравнению с нашими стандартными солдатами. Хоть наши способности "Присутствия Командующего" и не складывались друг с другом, но наличие сразу у двоих из нас этого навыка должно было заверить меня, что этот полезный бафф всегда будет на наших солдатах. Так или иначе, будет крайне интересно посмотреть, как наши способности будут улучшаться по мере повышения уровня. И теперь, после нашей дуэли я мог с уверенностью сказать, что хорошее руководство могло сделать даже посредственные войска силой, с которой остальным придётся считаться.

Приятный прохладный ветерок дул с близлежащего озера, делая этот жаркий день намного терпимее. Улицы Амервиля были плотно засыпаны грунтом, что позволяло легко, хоть и в пыли, путешествовать по здешним окрестностям. Однако, продвигаясь по ним, я мог вполне отчётливо себе представить, что те же самые улицы превратятся в настоящее болото из грязи во время сезона дождей.

Расположенное всего в нескольких минутах ходьбы от штаб-квартиры, уже вскоре мы прибыли в похожее на настоящую пещеру здание снабжения. Массивные двойные двери деревянного склада были открыты, позволяя местному бризу охлаждать просторное помещение. Впрочем, внутреннее убранство представляло собой скорее неорганизованную мешанину, нежели склад, в которой находились разные стеллажи и штабеля ящиков с различным снаряжением и припасами, что были необходимы городскому гарнизону. Солдаты, клерки снабжения и даже гражданские лица сейчас входили и выходили отсюда в полнейшем неорганизованном хаосе. Если честно, то я мог бы вполне заподозрить, что большая часть снаряжения, которая предназначалась для наших солдат, уже давным-давно "вышла" за двери этого помещения, когда увидел слабую охрану здания. Интересно, сколько ещё нам придется заплатить за снаряжение, чтобы покрыть потери от такого небрежного руководства?

Беспрепятственно войдя внутрь, мы с Сержантом подошли к стойке, спросив квартирмейстера. И вот, вскоре перед нами предстал невысокий, пухлый мужчина с трёхдневной щетиной. На нём была запятнанная, расстёгнутая и явно неподходящая ему униформа. Пухлый мужчина тут же принялся ругать нас за то, что мы прервали его, даже едва взглянув на бумажный рапорт, который сейчас прочитывал.

– Надеюсь, у вас обоих есть веские причины прерывать... – начал было квартирмейстер.

– СМИРНО! – вдруг рявкнул сержант Брукс, отсекая квартирмейстера громким голосом, который, казалось, постепенно приобретал в своё пользование каждый Сержант с начала времён. – Вы будете стоять по стойке смирно, квартирмейстер, в присутствии офицера! – Брукс указал на меня, того, кого квартирмейстер до этого момента так и не смог заметить. – Мы здесь, чтобы получить снаряжение для наших войск по приказу начальника лагеря. Я предлагаю вам заставить некоторых из ваших людей поработать над тем, что нам нужно, прежде чем я сообщу о вас начальство за неподчинение. И это не говоря уже о вашей ненормативной униформе и плохой гигиене, – добавил Сержант Брукс.

Квартирмейстер явно не привык к многочисленным офицерам, вот так проходящим мимо, и, казалось, был взволнован, когда поручал одному из своих людей помочь нам.

– Креббс, Креее-ббс, быстро... быстро иди сюда и помоги Лейтенанту с припасами, – обратился мужчина к одному из своих помощников, а затем вновь повернулся к нам. – Прошу прощения, сэр. Я вас не заметил. Креббс – мой лучший клерк, и он быстро с вами разберётся, – говоря это, квартирмейстеру в какой-то момент наконец удалось нащупать свою тунику, чтобы поспешно застегнуть её, в то время как Креббс уже со всех ног мчался к нам исполнять свои обязанности.

Квартирмейстер извинялся ещё снова и снова, мудро желая выбраться из-под "лазерного" смертоносного взгляда Сержанта Брукса. Так что то, что он затем спрятался где-то на складе, пока мы разбирались с делами, устроило все вовлечённые стороны.

– Прошу прощения, если я перешёл границы дозволенного, сэр, – обратился ко мне Сержант Брукс. – У меня бывают проблемы с тем, чтобы не возвращаться в режим инструктора, когда я вижу солдат, действующих, как слюнтяи.

– Не нужно извиняться, Сержант, – ответил я с улыбкой на лице, – но постарайтесь не взъерошить слишком много перьев, пока наши войска не получат своё снаряжение, – посоветовал я своему офицеру, наблюдая за тем, как Креббс подходит к прилавку и принимает форму нашей заявки. Однако в это же время, покачав головой, я ненадолго отвлёкся и кое-что осознал: Сержант Брукс сказал "инструктор по строевой подготовке", а не "сержант по строевой подготовке". Он использовал обозначение учебного состава корпуса Морской Пехоты, а не Армии...

– Полагаю, даже ультра-продвинутая ИИ не может быть умной всё время, – тихонько пробормотал я себе под нос, вспоминая дружеское соперничество, которое эти две ветви имели друг с другом. И тут... я вдруг...

...смутно припомнил одного старого Морского Пехотинца, находившегося в больнице вместе со мной, и то, как мы всё время ожесточённо спорили друг с другом за выбор наших ветвей, который каждый из нас сделал в начале своего жизненного пути. Впрочем, я знал, что во время боя ни одна из этих ветвей не постеснялась бы рискнуть своей жизнью, чтобы спасти другую...

– Сэр, – начал Креббс, – похоже, вы были уполномочены получить тридцатидневные пайки на два состава плюс себе, – сказал Креббс, а затем огляделся в попытке узнать, не наблюдал ли за ним сейчас кто-то из других клерков. – Я позабочусь о том, чтобы у вас были дополнительные пайки, и чтобы их доставили из самых свежих запасов. Стоит рискнуть, просто увидев то, как Сержант быстро одел нашел квартирмейстера, сэр.

Обычно я бы отчитал снабженца за оскорбление своего начальника, но на этот раз я позволил этим словам пройти мимо ушей, так как этот квартирмейстер был настоящей ходячей катастрофой, и я твёрдо верил, что больше никогда не буду лично связываться с человеком, который так снабжает моих солдат.

Креббс продолжил и дальше читать заявку на снабжение:

– Вы, наверное, уже догадались, что с таким качеством войск, как у нас здесь, вы не получите особого выбора. Без обид, сэр, но вы, кажется, застряли либо с остатками отбросов, либо с ещё совсем зелёными новобранцами, – как можно учтивее проговорил он. – Потому, учитывая качество или же даже полное отсутствие снаряжения, которое изначально было выделено вашим людям, я настоятельно рекомендую использовать хотя бы некоторые дискреционные средства, которые были выделены вам для улучшения экипировки ваших солдат. Последние вышли после своего обучения довольно плохо оснащёнными, и поскольку они были назначены вне занимаемой должности, никто из других офицеров не захотел тратить на них свои ресурсы. Вот список стартового снаряжения для них, – Креббс показал мне пергамент, и информация, которая загрузилась на мой экран, подтвердила, что у здешних солдат было то же самое дерьмо, с которого начал мой первоначальный отряд. – Я, к сожалению, не могу предложить вам ничего в виде скидок, но в зависимости от того, что вы хотите, и с вашего разрешения, конечно же, у меня вполне может найтись кое-какое... поддержанное или оставленное снаряжение, которое может пойти за меньшую сумму, – сообщил он, лукаво улыбаясь. – Однако, несмотря на то, что оно поддержанное, это снаряжение достаточно прочное, чтобы прослужить вам ещё некоторое время, пока вы не сможете позволить себе уже что-нибудь получше, – предложил Креббс, в то время как я уже просматривал возможное снаряжение для моих солдат.

Стандартное снаряжение для Рекрутов 1-го уровня:

☤ Грубый Изношенный Бронзовый Кинжал

☤ Небольшой Круглый Деревянный Щит, Плохое Качество: Внимание, этот щит имеет шанс разбиться в дребезги при сильном или критическом ударе.

☤ Стандартная униформа, Плохое Качество: Эта грубо сплетённая одежда не обеспечит достойной защиты, а плохое качество заставит её износиться быстрее. (Обратите внимание, что униформа для войск, непосредственно назначенных под ваше командование, будет автоматически соответствовать вашей предпочтительной цветовой схеме).

☤ Кожаные Сандалии, Плохое Качество: Надевшие будут иметь небольшой шанс споткнуться при атаке или защите из-за низкого качества этой обуви.

☤ Стандартный Военный Рюкзак, Среднее Качество: Этот большой рюкзак может вместить стандартное снаряжение и припасы для солдат в полевых условиях.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Bezgranichnye-Zemli/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 18**

Ну что можно было сказать... Стартовое снаряжение выглядело тем ещё жалким зрелищем. Единственной вещью, которую хотя бы стоило попытаться оставить, был только рюкзак. И что ещё более печально – ни один из предметов, которые, как я ожидал, мог бы понадобиться Имперскому солдату в полевых условиях, представлен здесь не был. И вот теперь, учитывая всё это, мне каким-то образом нужно было обновить снаряжение своих ребят, и это при том, что я ещё и был ограничен в средствах и уже через шестьдесят дней должен был начать самостоятельно платить им жалование. И всё же, мне не хотелось сейчас тратить больше сорока золотых, поэтому, если это окажется возможно, я намеревался приберечь остаток на потом.

– Сержант Брукс, каково ваше мнение о наиболее важных улучшениях для наших людей? Наш бюджет – около сорока золотых, – спросил я Брукса, который, казалось, немного удивился, что офицер выше его по званию спросил его мнения. Сержант на мгновение задумался.

– Хмм... раз уж мы планируем тренировать их во время нашего путешествия, то эта паршивая обувь сразу идёт мимо, – Брукс пренебрежительно указал на наименование сандалий на стойке регистрации перед нами. – Уверяю вас, что они износятся уже к концу первой же недели. Так, следующие на очереди идут щиты. Ну, если честно, Лейтенант, то те, что представлены, выглядят как... – Сержант пытался выдавить из себя подходящую аналогию, – ...как просто старая захваченная вражеская рухлядь, вот. Лучше выдать солдатам щиты, с которыми они изначально тренировались, и которые в целом будут получше, – Сержант Брукс указал на те большие щиты, которые были у нас с собой. – Кинжалы тоже мимо. Как по мне, они вообще для всего бесполезны, кроме как для разделки еды ещё могут сгодиться. А вот короткие мечи, как минимум, нам необходимы, если мы собираемся быть эффективными в битве формаций, – следующий выбор заставил Сержанта надолго задуматься. – Что же касается брони... да, скорее всего она тоже будет отсутствовать в качестве нашего варианта выбора – из-за стоимости в первую очередь, а также времени, которое необходимо для того, чтобы правильно подобрать нужные размеры для такого количества солдат. Я считаю, что обновление щитов и сильные удары по ним, что заставят солдат тренировать свои навыки, помогут сохранить их в живых намного дольше, чем любая броня, которую мы могли бы себе позволить в данный момент. К тому же, мы можем заставить наших людей медленно улучшать свою броню по пути, добывая всё необходимое на полях сражений. Что же насчёт метательных копий... помимо всего прочего, они также должны быть достаточно недорогими, чтобы ими можно было экипироваться, к тому же это даст нам возможность бить с расстояния, хоть и на короткие дистанции. Ну а в крайнем случае они могут быть использованы нами в качестве коротких копий.

Задумавшись на мгновение, я понял, чего же ещё нам не хватало.

– Есть ещё одна важная вещь, которую, как я думаю, мы упускаем, сержант. Это кирка или лопата для каждого солдата. Империя известна своими укреплёнными лагерями, которые разбиваются каждую ночь, – я сделал это предположение, основываясь на том, что эта фракция являлась близкой копией Древнего Рима. – И ещё по два топора на отряд, чтобы рубить дрова, а также делать оборонительные колья – эти предметы также являются ключевыми, – рассеянно царапая мою вызывающую зуд униформу, я осознал, что была ещё одна вещь, которая ОБЯЗАТЕЛЬНО должна была измениться. – И эта форма... она, кажется, сделана из старых мешковин. Креббс, у вас есть что-нибудь, что не оставит моих людей и меня с зудом на весь день?

Креббс начал подсчитывать стоимость каждого предмета.

– Обновления в виде новых стандартных ботинок – два золотых. Обновления в виде новых больших щитов – обычно восемнадцать золотых, но мы можем взять в расчёт некоторые уже использованные щиты, которых у нас в избытке, в них должно остаться ещё много прочности, что подводит нас к цене в четырнадцать золотых. Такие инструменты, как лопаты, кирки и топоры, будут стоить пять золотых, это чтобы оснастить все ваши силы. Помните, что они не должны использоваться в бою и тут же потрескаются при ударе о броню или металлический щит. Так, идём далее... Установка стандартных бронзовых наконечников на деревянные метательные копья обойдётся вам по одному серебряному на каждое. У меня есть в наличии довольно много лишних бронзовых коротких мечей, которые я мог бы отпустить за двенадцать золотых пятьдесят серебряных против двадцати пяти золотых – именно столько стоят новые. Они не совсем эстетичны, но всё равно должны быть пригодны ещё некоторое время.

Я вызвал вкладку "Справка" в своем интерфейсе и поискал информацию о денежной системе. Оказалось, что сто медяков равнялись одному серебряному, а сто серебряных были равны одному золотому. После некоторых грубых расчетов... я наконец понял, как нам достичь лучшего соотношения цены/качества.

– Рядовой Креббс, мы возьмем ботинки, излишек коротких мечей, лишние щиты, если у вас их так много, инструменты, а также двести метательных копий. Получается тридцать пять золотых и пятьдесят серебряных, если мои расчёты верны. Скажем, за сорок золотых вы сможете набросить несколько комплектов медицинской помощи, а также униформы, которые прочны и не заставят всех нас чувствовать себя некомфортно весь божий день?

Я уже не мог дождаться, чтобы избавиться от этой зудящей стандартной формы, которую я сейчас имел возможность на себе носить. Если я когда-нибудь найду парня, который придумал эту форму, ну... для него это будет не самый лучший день. Что же, так или иначе, а оказалось, что обновления были весьма дорогими для моего класса, но зато после их покупки мне не придётся тратить больше, когда новые солдаты будут добавлены к моему подразделению. Насколько я понял, новые подразделения будут уже оснащены всем необходимым стандартным уровнем экипировки, который у меня в тот момент будет в наличии. Однако, я всё ещё разрывался при покупке большего количества метательных копий, но всё же чувствовал, что эти двести доставят нас туда, куда мы направляемся, прежде чем запасы иссякнут.

Креббс задумался на несколько секунд:

– Конечно, я могу это сделать, Лейтенант. Я сейчас же займусь вашим снаряжением и отправлю его прямо к зоне мобилизации. Ваше снаряжение должно уже будет ждать вас к тому времени, когда вы прибудете туда со своими солдатами. Итак, вам нужно ещё что-нибудь?

– Нет, думаю, на этом всё, – ответив Креббсу, я поблагодарить его за помощь. Было приятно видеть, что некоторые люди в армии Империи всё же были компетентны в своей работе.

Когда мы уже наконец вышли из склада, передо мной, к моей неожиданности, возникло новое уведомление.

Приобретен новый навык!

☉ Переговорщик

Ваш торг с клерком снабжения открыл навык ведения переговоров. Вы сможете получать лучшие цены у некоторых других продавцов. Этот навык повышается при использовании, также могут быть открыты уникальные линии квестов.

Что ж, всё, что делалось ради экономии денег – хорошо. Как я и рассчитывал, у меня осталось ещё шестьдесят золотых, что было приемлемо, так как ровно через шестьдесят дней мне предстояло начать платить за солдатское жалованье и припасы. Да, и говоря об этом, наверное, мне лучше было всё же узнать, сколько им вообще платят.

Открыв в меню вкладку информации, я выполнил поиск на тему жалования и нашел следующее:

Имперская шкала жалования:

● Стандартный солдат:10 серебряных в месяц

● Продвинутый солдат:25 серебряных в месяц

● Элитный солдат: 50 серебряных в месяц

Хмм, – я на мгновение задумался, так как всё это как бы недвусмысленно намекало мне, что, по мере того как мои силы будут расти, это будет стоить мне рук и ног, чтобы только держать их накормленными и платить им необходимое жалование. – Надеюсь, эта игра уже вскоре начнёт показывать мне способы зарабатывать деньги. Собирать медяки с гоблинов... это, мягко говоря, не то.

В то время как мы с Сержантом вновь продолжили наш путь, я решил попытаться наладить контакт с Бруксом, начав с парочки вопросов.

– Сержант Брукс, у вас есть семья? – спросил я.

– Нет, сэр. Если бы имперская армия хотела, чтобы у меня была семья, они бы назначили мне одну, сэр.

Грубый ответ Сержанта дал мне понять, что он явно не был открыт для светской беседы. Я намёк понял и молчал, пока мы шли обратно по переполненной грунтовой дороге. Наконец, спустя несколько минут показалась цель нашего пути – Казармы. Они представляли из себя серию палаток, расставленных в виде сетки прямо в открытом поле. К счастью, нам не пришлось охотиться за нашими войсками в этом палаточном лабиринте – видимо, они получили приказ стоять за пределами Казарм и сейчас слонялись вокруг, ожидая нашего прибытия. Но когда они вдруг увидели приближающегося Старшего Офицера и Сержанта, резко повскакивали со своих насиженных мест и начали пытаться выстроиться в какое-то подобие строя.

Сержант Брукс направился прямиком к дезорганизованным войскам.

– ПОСТРОИТЬСЯЯ! – рявкнул он. – Как давно у вас закончилась подготовка, рядовые? Вы что, уже забыли, как формировать простые ряды? – сердитое разглагольствование Сержанта ещё больше взволновало солдат, и в итоге им потребовалось ещё несколько секунд, чтобы наконец выстроиться в нормальный строй. Теперь два отряда по десять человек в каждом неподвижно стояли один перед другим. Сержант обернулся ко мне, и, казалось, ждал, что я обращусь к своим войскам...

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Bezgranichnye-Zemli/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 19**

Много воды утекло с тех пор, как я этим занимался, ну что же, приступим:

– Вольно! – громко приказал я, и люди передо мной тут же встали в нужное положение. – Меня зовут Лейтенант Рэйтак и мне выпала возможность возглавить таких отважных солдат, – я чуть было не сказал: "Полковник Рэйтак", и только в последний момент поймал себя на том, что иногда всё же забываю, что игра понизила меня в звании по сравнению с моей настоящей военной карьерой. – Было отдано распоряжение о нашей передислокации в небольшой городок под названием Хайден Кнолл, чтобы помочь защитить это поселение от любых возможных угроз, – я провёл взглядом по их неуверенным лицам. – Я понимаю, что вы только недавно закончили начальную подготовку, но мы с Сержантом Бруксом уже поразмыслили над этим и решили, что обязательно приведём вас в надлежащую боевую форму. Так что, – на моём лице промелькнула лёгкая улыбка, – пока мы будем в дороге, все будут упорно тренироваться, так как я твердо верю в девиз – сейчас больше пота, потом меньше крови, – я повернул голову в сторону своего офицера. – Сержант Брукс! Постройте людей и переместите их к зоне мобилизации.

Как я и ожидал, это не заняло у него много времени и, собрав людей в колонну, уже вскоре Брукс вовсю задавал темп, в то время как мы маршем направились на встречу с караваном. По пути, только завидев нас, то и дело останавливались и отходили в сторону шедшие нам навстречу игроки, чтобы, разинув рты, только с нескрываемым удивлением понаблюдать за этим странным зрелищем – другой игрок, возглавляющий войска Имперской армии. Возле меня даже периодически раздавалось по несколько голосов, шепотом вопрошающих только одно: был ли это какой-то квест или событие.

Но мы, не останавливая свой марш ни на секунду, всё продолжали свой путь.

Регулярные караваны, которые направлялись к границе, формировались за пределами города, чтобы уменьшить давку на улицах, а также избежать беспорядка, который создавали животные. И вот, вскоре после того, как мы вышли из города и я предъявил копию приказа стражникам у ворот, мы были направлены к нашей конечной цели, группе фургонов, собравшихся в нескольких сотнях метров отсюда.

\*\*\*

По мере того как мы подходили к ним всё ближе, я сумел насчитать ровно пятьдесят фургонов. И какая же там была суматоха... Люди спешили загрузить свои последние вещи, боясь не дай бог не успеть на свой "поезд", пока караванщики уже запрягали больших зверей, которые уже совсем скоро собирались потянуть за собой всё это шествие. Каждая повозка запрягалась кем-то похожим на нечто среднее между буйволом и верблюдом. Эти существа были покрыты густым шерстистым коричневым мехом и имели длинные шеи с двумя короткими рогами сверху. Они были примерно на пятьдесят процентов больше, чем обычная взрослая корова, и, стоит отметить, это себя оправдывало. Чтобы тащить большой фургон, нужна была только одна такая махина.

Глядя на них, мне стало крайне любопытно, что же это были за существа такие, поэтому я сосредоточился на одном из них, дабы раскрыть его информацию.

Мукок, Крупный Тягловой Зверь.

Нейтрален

Эти крупные и здоровые животные являются предпочтительными тягловыми зверьми для перевозки тяжелых грузов на большие расстояния. Медленные, но обладающие невероятной выносливостью, Мукоки могут работать весь день без отдыха. Мясо этих животных, как известно, отвратительно на вкус для большинства существ, за исключением огров, которые считают всё едкое мясо деликатесом. Сильный, как Мукок – именно такая поговорка используется, чтобы похвалить кого-то за его физическую силу.

Мы нашли наши фургоны стоящими в стороне от остальной части каравана. В данный момент их загружала группа солдат, взваливая внутрь различные ящики с припасами и остальное снаряжение, которое мы заказали. Быстро убедившись, что это наши, я попросил Сержанта Брукса помочь ребятам поскорее загрузить фургоны для нашего дальнейшего путешествия. Немного подумав, я также поручил Сержанту снарядить людей нашим новым снаряжением, пока сам собирался отправиться искать хозяина каравана.

Идя к зоне наибольшей активности, меня привлекли громкие голоса. Звуки разгоряченных слов, которыми они обменивались, привели меня к большому мускулистому мужчине в экстравагантной мантии, увенчанной фиолетовым тюрбаном, а также пожилому, но всё еще бодрому человеку в грубой рабочей одежде. Они очень громко спорили друг с другом.

– Дэган, ты получаешь именно то, за что заплатил. Я обеспечил охрану и даже назначил одного из моих главных командиров, чтобы вести их! –выкрикнул крупный мужчина. Его лицо было всего в нескольких дюймах от намного более невысокого человека. Впрочем, тот, кто поменьше, к его чести, не отступил ни на дюйм, возвращая словесную атаку прямо своему оппоненту.

– Я заплатил за двадцать пять охранников, а не пятнадцать! Ты знаешь, что дороги стали опаснее в последнее время, и ты сейчас просто пытаешься выжать у меня побольше денег за несколько минут до того, как мы отправимся в путь, Кофи! – разгорячённо прокричал невысокий мужчина, которого звали Дэган.

– Прошу тебя, Дэган, нам не нужно повышать голос друг на друга. Очевидно, у тебя есть только три варианта, мой дорогой друг, – сказал Кофи, ухмыляясь, так как знал, что уже загнал Дэгана туда, куда и хотел. – Ты можешь принять этих пятнадцать прекрасных воинов, чтобы они охраняли твои повозки, ты можешь заплатить мне весь оставшийся гонорар, чтобы добавить ещё десять элитных воинов в "микс", и, наконец, я с радостью позволю тебе выйти из соглашения за небольшую плату по отмене. Я с нетерпением жду твоего ответа, мой дорогой друг, Дэган, – Кофи скрестил руки на груди и улыбнулся, ожидая решения своего оппонента.

Старик тяжело вздохнул.

– У меня нет выбора, кроме как взять всех двадцать пять охранников, и это... это, скорее всего, обанкротит меня, – ещё раз вздохнул он. – Пойми, что я держу своё слово и моё обязательство – защищать караван. «Дэган Трейл Экспресс»\* ещё никогда не оставлял караван без защиты и никогда его не оставит. Так и быть, я заплачу дополнительное золото за двадцать пять охранников, но не жди больше от моего каравана никакого дальнейшего сотрудничества, – Дэган передал Кофи кошелёк с монетами, а тот в свою очередь тут же приказал охранники, собравшимся позади него, присоединиться к каравану. Кофи удовлетворенно усмехнулся, подбросив мешочек с монетами в руке, чтобы почувствовать, сколько тот весит, а затем развернулся и направился в город.

Я же тем временем, всё ещё стоя в сторонке, решил немного понаблюдать, как охранники, которых предоставил Кофи, постепенно рассредотачивались вокруг каравана, чтобы приступить к своим обязанностям. И, если честно, я не был впечатлён качеством того, на что бедный Дэган, должно быть, потратил целое состояние, дабы только их нанять. Они представляли из себя весьма разношерстую компанию и в лучшем случае выглядели, как обычные уличные головорезы, а в худшем – как случайные отбросы из таверны. Что касается их снаряжения, то оно практически не совпадало друг с другом и сильно варьировалось в зависимости от человека. Что говорить, если здесь можно было заметить даже копейщиков, некоторые из которых были вооружены луками. У большинства же были обычные короткие мечи или дубинки в паре с весьма паршивого вида щитами. И только у нескольких более крупных воинов виднелись секиры. Их доспехи, на вид, были сделаны из лёгкой, уже потёртой кожи, украшенной синим ятаганом, который, как я предположил, был символом компании этих наемников. Но, к сожалению, я должен был признать, что даже их несовпадающее снаряжение было лучше, чем то, чем были оснащены мои собственные солдаты.

Впрочем, был среди них один, который был одет намного лучше остальных своих товарищей. Его снаряжение состояло из кольчуги, маленького круглого деревянного щита и изогнутого ятагана. Получше других экипированный охранник заметил, что я оцениваю его силы, и направился прямо ко мне, в то время как я решил проявить его информацию.

Бёрк, Лидер Наёмников

Отношение: «Нейтральное»

– Нравится рассматривать, как выглядят настоящие войны, да, солдатик? – рассмеялся он. – Да, они не очень-то красиво маршируют в формации, но одно моё слово, и они тут же порвут на части твои зелёные войска. Занимайся своими делами и не лезь в мои, или у нас с тобой состоится небольшой разговор по душам, – воин положил руку на рукоять ятагана в невысказанной угрозе.

– Пока этот сброд, который ты зовешь охранниками, держится подальше от моих солдат, проблем не будет. И я бы не хотел, чтобы у нас состоялся этот разговор, – я в свою очередь положил руку на свой короткий меч, чтобы он понял, что я не был впечатлен.

Бёрк, отхаркнув клубок мокроты, так больше ничего и не сказав, плюнул мне под ноги, а затем развернулся и, раздражённый, пошёл к своим людям, поливая их всех отборным матом на ходу и крича на них, чтобы они сейчас же двигали, цитирую, «свои задницы» туда, куда он хотел.

Дэган Трейл Экспресс - Скоростной Путь Дэгана. Прим. Пер.\*

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Bezgranichnye-Zemli/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 20**

Тем временем Дэган, до этого момента отошедший в сторонку, понаблюдал до конца нашей конфронтации, после чего подошёл ко мне, всё ещё хмурясь от спора с Кофи.

– Полагаю, это вас Полковник Джейкобс добавил к нам в последнюю минуту, – он смерил меня недовольным взглядом. – Что ж, тогда вам лучше побыстрее загрузить своих людей и остальное снаряжение. Мы уйдём с вами или без вас ровно через пять минут, – Дэган был резок со мной, очевидно, будучи всё еще раздраженным из-за того, что Кофи только что обчистил его.

– В каком порядке вы хотите, чтобы мы двигались? Я бы попросил держать три наших фургона вместе, так как я буду проводить обучение моих ребят, пока мы будем путешествовать, – спросил я.

– Последними, вон там, – старик указал в самый конец. – Это моё правило. Империя уже заплатила за вашу поездку, но она не заплатила мне, чтобы я кормил вас, так что вы сами по себе. А вот вам ещё несколько правил: мы начинаем на рассвете, останавливаемся на тридцать минут в полдень, чтобы поесть и отдохнуть, а затем путешествуем остаток дня, пока я не скажу, что мы останавливаемся, – он внимательно посмотрел на меня. – На тропе я – главный. Я знаю, что у вас, армейских типов, иногда возникают с этим проблемы, – сказал Дэган и нахмурился, став ожидать моего ответа. Честно говоря, я уже начинал думать, что этот хмурый взгляд был его настройкой по умолчанию.

– Не проблема, Дэган. Я Лейтенант Рэйтак, кстати, – я защищающе поднял руки. – Ваш караван, ваши правила. Мои силы будут делать то, что вы скажете, по крайней мере до тех пор, пока это не поставит под угрозу моих людей или мою миссию, – ответил я, протягивая ему руку.

Выражение лица Дэгана немного смягчилось, когда он пожал мне руку в ответ:

– Прошу прощения, если я был слишком резок с вами... – начал было он, но я тут же прервал его, сказав ему, что извинения не нужны, и что наша группа будет готова отправиться вовремя.

Возвращаясь к повозкам, я заметил, что Дэган назначил по одному из своих людей извозчиком для каждой повозки и что, к счастью, извозчик также должен будет нести ответственность за уход за своим собственным Мукоком. А то я уже боялся, что нам с Сержантом самим придётся назначить на это поприще наших солдат, тем самым отнимая у них время для тренировок.

Тем временем погрузка была уже почти закончена, последние несколько ящиков с припасами были подняты на повозку дюжиной солдат, посланных для их доставки. Неожиданно или нет, но как раз в этот момент у меня вдруг возникла хитрая мысль, и я жестом подозвал к себе Сержанта.

– Сержант Брукс, в каком подразделении эти солдаты, ну те, что сейчас помогают нам грузиться?

Сержант Брукс на секунду задумался над моим вопросом, а потом его глаза озорно заблестели:

– Сэр, мне нравится ход ваших мыслей. Эти войска также новобранцы, как и наши люди, и ещё не назначены в подразделение. Должен ли я пойти и дать им назначение, сэр? – спросил Сержант Брукс.

– Сержант, непременно убедитесь, что наш новый 3-й отряд знает, что теперь у них есть место постоянного проживания. Я же тем временем сейчас быстренько напишу письмо, а затем отправлю его обратно с солдатами, возвращающими повозки с припасами. Я уверен, если Полковник Джейкобс недосчитается своих солдат, он пошлёт гонца, чтобы найти нас, – вдалеке послышался вой Мукоков, привлекая моё внимание. – В любом случае, похоже, что караван начал двигаться. Приготовиться к отправке!

Я поспешно написал Полковнику письмо, в котором объяснил, что именно я взял неназначенных солдат, посланных для доставки припасов в качестве нового отряда для моих войск. Однако едва я успел закончить его, как внезапно передо мной выскочило уведомление.

Вы разблокировали новую способность:

☉ Рекрутер

Вы обнаружили, что класс «Командующего» позволяет вам набирать в подразделение неназначенных солдат. Этот навык также позволяет набирать гражданских лиц в армию и добавлять их в свои войска.

Как и ожидалось от него, Сержант Брукс успешно погрузил остатки наших войск и припасов в фургоны как раз в тот момент, когда начальник каравана приказал всем выдвигаться. Фух, мы еле-еле уложились в отведённые ограничения – водружение тридцати двух из нас на три фургона, которые также должны были быть заполнены припасами и снаряжением... надо сказать, это было что-то. Но, с другой стороны, никто ведь и не говорил, что армейская жизнь – это роскошь. И в этом я уже вскоре вновь убедился...

Нет, вскоре каждый из нас осознал, почему Дэган наказывал поздно прибывших, ставя их именно последними в линии каравана. Не прошло и нескольких минут, как огромное безостановочное облако пыли было поднято теми фургонами, которые ехали по твёрдой грунтовой дороге перед нами, покрывая нас всех слоем грязи. Да всё бы ничего, вот только от запаха того, что за моей спиной было так много Мукоков, мне с каждой секундой всё больше начинало казаться, что я сижу в какой-то конюшне, полной коров с проблемами кишечника.

Сержант Брукс разделил наши силы так, чтобы в каждой повозке расположилось по одному отряду. Я оказался на первом из трёх фургонов, а Сержант Брукс занял последний. В отряде посередине не было "няньки", но мы с Сержантом договорились чередоваться между всеми тремя повозками, чтобы убедиться, что у каждого во время поездки было наше личное внимание.

Что ж, не сказать, что фургоны двигались со скоростью, эквивалентной быстрой ходьбе, но это заставляло меня думать, что высокоскоростные железнодорожные сети не были частью ближайшего будущего Безграничных Земель. Хотя... я был уверен, что какой-нибудь предприимчивый игрок в ближайшем же будущем всё же сможет найти какой-нибудь способ ускорить путешествия, если на этом можно будет заработать.

Кажется, не прошло ещё и часа пути, как позади меня раздался какой-то странной шум. Оглянувшись назад, я увидел, что Сержант Брукс приказал своим солдатам повыпрыгивать из их повозки со всем своим снаряжением и начать бежать рядом с фургоном, не отставая от него. Затем Сержант подбежал и сделал то же самое с подразделением и во втором фургоне. Поняв его намёк, я уже сам отдал распоряжение отделению своего же фургона похватать всё своё снаряжение и выпрыгнуть следом за мной, после чего Сержант в удвоенном темпе погнал нас по одной стороне каравана, впрочем, чтобы затем, обогнув его с самого начала, замедлиться до шага, пока процессия снова не опередила бы нас. Но вот, как только мы наконец перешли на другую сторону, мучения вновь продолжились, и мы начали сей процесс ещё раз, тем самым завершая гигантский круг вокруг повозок.

Честно признаться, это было одновременно приятно и волнующе – снова чувствовать, что бежишь. Мой возраст, а также моё растерзанное травмами тело из реального мира не так-то и много мне позволяли, не считая небольших прогулок в течение уже последних двадцати или около того лет. Впрочем, несмотря на радостное возбуждение, я уже совсем скоро вспомнил, как же это было тяжело – бегать на полной скорости. Доспехи то и дело натирали в разных местах, продолжая терзать моё тело до тех пор, пока оно в какой-то момент не начало кровоточить, а внутри ботинок уже вскоре образовались волдыри, пока в это же время горячий пыльный воздух обжигал мои легкие, а я судорожно пытался насытить их кислородом.

К счастью, голос, раздавшийся от одной из повозок после моего уже третьего по счёту "путешествия", дал мне небольшую передышку.

– Лейтенант Рэйтак, вы ли это? – полностью сосредоточившись на том, чтобы не умереть от бега, я пренебрёг возможностью, чтобы в деталях проверить другие фургоны каравана. Глядевший сверху вниз из фургона рядом со мной был не кто иной, как Барнаби, глава бригады лесорубов. А в его повозке среди различных предметов мебели и домашнего имущества сидели женщина средних лет, а также маленькая девочка лет десяти.

– Ми...стер Ба...рнаб...и Хор...н! Рад сно..ва ва...с ви...деть! Что при...вело вас на кар...аван фургонов, идущ...ий к границе? – спросил я, замедляя свой темп и переходя на быстрый шаг, чтобы не отставать от фургона, в то время как сам помахал остальным отрядам, чтобы те "проходили" мимо и продолжали свою тренировку.

– После того, что произошло ранее, я и несколько моих соседей, – Барнаби махнул в сторону повозок позади него, и я узнал нескольких из них, как лесорубов из того сражения, что произошло ранее, – решили, что пришло время двигаться дальше. Я слышал, что в новом поселении, в Хайден Кнолл, большой спрос на лесоматериал, так что мы решили попытать счастья там. Больше никаких городских налогов!

Указав на свою жену и ребенка, Барнаби представил нас друг другу.

– Это моя прекрасная жена Клэр, а эта маленькая обезьянка – моя дочка, Белла. Клэр, это офицер, который командовал подразделением, что пришло нам на помощь...

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Bezgranichnye-Zemli/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 21**

Услышав слова своего мужа, Клэр в потрясении поднесла руку ко рту, и я мог увидеть, что из её глаз потекли слёзы.

– Спасибо... спасибо вам большое, сэр, что спасли Барнаби и его бригаду. Я не знаю, что бы случилось со мной и Беллой, если бы вы не пришли им на выручку, – сказав это, женщина перегнулась через край повозки и поцеловала меня прямо в мою потную голову.

– Что вы... не нужно благодарностей, мэм... мы просто делали свою работу. Я рад, что мы оказались в нужном месте и в нужное время, – ответил я, весь покраснев как рак от такой похвалы. – Похоже, мы с вами теперь будем соседями. Моё подразделение было назначено как раз в гарнизон Хайден Кнолла, – улыбаясь, сообщил я, при этом наконец замечая, что неплохо так отстал от своих Рядовых. – Что ж, а сейчас прошу простить меня, что прекращаю наш диалог вот так, на полуслове, но мне и правда уже пора возвращаться к своему делу. А то Сержант ещё подумает, что я тут затормозил, чтобы мне больше не надо было бежать, и, честно говоря, если он так подумает, – я улыбнулся ещё шире, – то, вероятно, окажется прав. Но я обещаю, что ещё проведаю вас всех, как только мы разобьём лагерь на ночь, – напоследок помахав семье в фургоне, я снова начал эту изнурительную беговую работу, одновременно с этим ловя себя на мысли, что остался поражённым такой степенью сложности игры, что даже простым НПС давала полную семейную предысторию.

После такого вот приятного сюрприза в виде обнаружения Барнаби и его семьи, я сделал себе мысленную заметку, чтобы также проверить и другие фургоны в караване, когда буду пробегать мимо них.

В конечном итоге оказалось, что большинство из них были заполнены различными товарами, которые, видимо, были заказаны поселением Хайден Кнолл или же какими-то другими населёнными пунктами вниз по линии. Несколько повозок были забиты едой, которую каравану предстояло использовать во время своей долгой, двухнедельной поездки. Также оказалось, что в дополнение к Барнаби и ещё трём другим семьям лесорубов, примерно десять фургонов были заняты группами поселенцев, тоже направляющихся в Хайден Кнолл. И только одна из повозок выглядела совсем пустой, но я всё же заметил там три светящиеся иконки, которые просто лежали на дне фургона. Иконки изображали игроков, вышедших из игры. Что ж, это имело смысл, так как многие не желали тратить своё игровое время на путешествие из одной зоны в другую.

Дэган, начальник каравана, как и полагалось, ехал в переднем фургоне вместе с капитаном охраны, в то время как остальные наёмники были рассредоточены таким образом, чтобы сидеть рядом с извозчиком на случайно выбранных ими фургонах и глядеть в оба. Впрочем, стоит отметить, что эта их идея "глядеть в оба" означала лишь одно – дремать и вообще никак не следить за окружающей нас местностью на предмет потенциальной опасности. Дэгана, конечно, серьезно так надули, когда он заплатил за такой "премиум лот".

К счастью, и что неудивительно, в моих повозках не было ни одного из представителей этой так называемой "охраны". Первоначально один из них попытался было сесть в последний из фургонов, но Сержант Брукс сразу же и недвусмысленно проинформировал его, что в подземном мире скорее наступит холодный день, прежде чем люди под его командованием станут охраняться подобными наёмными отбросами.

Во время этой утренней пробежки темп некоторых из наших наиболее непригодных войск уже вскоре начал постепенно замедляться. Они всё больше отставали, а некоторые и вовсе падали на землю, тяжело дыша и блюя прямо на обочине дороги. К счастью, караван, остановившийся на полуденный отдых, позволил нам всем перевести дух, выпить воды и быстро запихнуть себе в рот немного сухой пищи. Я тоже был благодарен за эту передышку, так как также уже был на последнем издыхании, в опасности оказаться прямо на обочине дороги, хватая ртом воздух. Только около двенадцати человек из всего нашего подразделения могли поспеть за Сержантом.

Сержант Брукс подошёл ко мне незадолго до окончания полуденного перерыва.

– Сэр, прошу прощения, если это было самонадеянно с моей стороны – заставлять людей бежать этим утром, но я чувствовал, что нам действительно уже нужно начинать приводить их в боевую форму. Как, я уверен, вы знаете, битва – это такая же проверка на выносливость, как и на боевую доблесть... – тут Сержант Брукс сделал весьма длинную паузу, видимо пытаясь придумать как можно более тактичный способ выговорить то, что собирался сказать дальше. – Надеюсь... вам тоже понравилась эта тренировка, сэр. Я знаю, что рискую сейчас нарушить субординацию, но я считаю, что хороший лидер должен быть примером для своих людей, а не уклоняться от тренировок так же усердно, как это делают они сами. И я мог бы с уверенностью сказать, что бег был тяжёлым испытанием для вас сегодня, но вы всё же хорошо с этим справились. Люди замечают подобные вещи, сэр, – наконец закончив свой монолог, Сержант смущенно стал ожидать моей реакции.

Ну а я не спешил с ответом... и позволил ему "потушиться" под моим взглядом минутку-другую, прежде чем наконец взять слово.

– Сержант, если я правильно понял – всё, что вы сейчас пытаетесь мне тут сказать – это что я должен был начать бег раньше вас. Что я типичный представитель находящегося "не в форме" ленивого офицера. И что вы надеетесь, что я не подам на вас рапорт за нарушение субординации, а также что, несмотря на ваши критические замечания, вы осознаёте, что я всё равно был готов подняться и начать тяжело работать вместе со своими людьми, – сказал я с суровым взглядом, ожидая ответа Сержанта.

Сержант Брукс начал заикаться:

– Ну-у, с-сэр... я... я не совсем это имел в виду. Видите ли... – хватит с него. Я решил наконец снять беднягу с крючка.

– Сержант, я просто прикалываюсь, – я ухмыльнулся Бруксу и через несколько мгновений увидел, как его озабоченный взгляд тоже превратился в улыбку. – Я согласен с большей частью того, что вы сказали, Сержант. Поймите, что я ВСЕГДА буду ожидать, что вы выскажете мне свои замечания, если это каким-то образом влияет на людей, находящихся под моим командованием. Наш долг – подтолкнуть их сейчас, чтобы мы могли спасти больше их жизней позднее.

Брукс согласно кивнул в ответ.

– Что ж, ну а сейчас, Сержант, я предлагаю, пожалуй, всё же дать нашим людям отдохнуть до конца дня, позволив снова поехать в повозках, – я улыбнулся, видя его неоднозначную реакцию, – но затем, сразу же, как только караван остановится этим вечером, мы как следует "вдарим" по этим пройдохам. Я хочу, чтобы они в рекордно короткие сроки завершили установку полевого лагеря Империума, со всей необходимой защитой. А когда они закончат с этим, мы начнём тренировку боевых порядков и физических упражнений. Мы должны уметь работать вместе, как единая и сплочённая сила, чтобы побеждать наших врагов, которые могут оказаться сильнее, многочисленнее и намного лучше вооружены, чем мы, – внезапно кое о чём вспомнив, я раздражённо посмотрел вперёд. – Мне также не нравится, как выглядят эти так называемые "охранники". Ставлю на то, что большинство из них заснут сегодня на дежурстве. Имея это в виду, Сержант, убедитесь, что мы держим полный отряд, оснащённый и готовый к бою, на каждой смене этих придурков. Наши парни недосчитаются нескольких часов сна, но зато ночью у нас не будет никаких сюрпризов. Я упустил что-нибудь, о чём вы ещё могли подумать, Сержант? – ухмыльнулся я, ожидая, что он что-нибудь добавит.

– Нет, сэр. Думаю, это всё. Но я бы ещё порекомендовал сделать смену караула в виде одной секции вместо целого отряда. Таким образом они должны будут получать полноценный ночной сон, что предоставит их телам время, чтобы оправляться от тренировок, которые мы будем устраивать им каждый божий день, – немного отведя взгляд в сторону, Сержант ненадолго задумался. – Мы также можем проводить тренировки по ночам, имитируя нападение на лагерь, чтобы наши люди были готовы к бою в любой момент, – наконец закончил он. Что ж, у Сержанта Брукса были хорошие идеи, и я согласился на смену караула.

В тот же день, когда я ехал в повозке, я понял кое-что ещё, о чём ещё мне не доводилось думать. Быстро открыв свою социальную вкладку, я посмотрел на список своих друзей, а именно – на одного Джакоби. Я увидел, что сейчас он был вне системы, поэтому решил пока просто отправить ему текстовое сообщение, которое дойдёт до него, когда он в следующий раз войдёт в игру.

Окно Сообщений

Кому: Джакоби

“Привет, Джакоби, это Рэйтак. Я хотел предупредить тебя, чтобы ты отключил настройку "Дуэлей Чести" в меню опций. Со мной "случился" игрок более высокого уровня, который бросил мне вызов в этой дуэли. Поражение в ней может привести к падению репутации. Кстати, я также уже получил свой стартовый квест, меня назначили в какое-то небольшое поселение под названием Хайден Кнолл. Прошу, только сейчас не смейся... Да, это путешествие начинается с ДВУХНЕДЕЛЬНОГО эскорт-квеста. Найди меня, если окажешься там. Первый эль за мой счёт!”

Джакоби казался мне хорошим парнем, и я не хотел, чтобы его как-нибудь прибили из-за махинаций другого игрока типа "Хаксора". Репутация может оказаться важной вещью для него, поскольку он хотел когда-нибудь стать Паладином.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Bezgranichnye-Zemli/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 22**

\*\*\*

Уже вскоре можно было сказать, что наше путешествие к границе стало укладываться в определённый шаблон. Сперва бег с Сержантом по утрам, а следом дальнейшая езда на повозках до самого вечера. Во время этого процесса мы с моими людьми постепенно начинали приходить в физическую форму. Фургоны останавливались каждый вечер примерно за час или два до захода солнца, и тогда я велел Сержанту немедленно начинать инструктировать людей, как строить ночные укрепления, которые были отличительной чертой армии Империи в полевых условиях. Они рыли трёхметровый ров вокруг прямоугольной области, достаточно большой, чтобы там могли расположиться все палатки. Земля, которая оставалась после рытья рва, также была использована, будучи сложена таким образом, чтобы создать берму позади траншеи, дабы обеспечить больше препятствий для нападающих, а также какое-никакое прикрытие для защищающихся. Те, у кого были топоры, посылались рубить близлежащую древесину для костров и делать заостренные колья, которые вбивались в берму, чтобы ещё больше затруднить атакующих. После того, как установка оборонительных укреплений завершалась, мы с Сержантом руководили солдатами, пока те сражались на тренировках, практикуясь в искусстве боя в строю и следовании командам без колебаний.

После вечерних тренировок солдаты готовили на всех еду, а потом могли спать, если стояли не на посту. Почти каждую ночь мои люди падали в обморок, изнемогая от наших суровых тренировок. Вскоре стало совсем очевидно, что охранники, нанятые Дэганом, были совершенно дезорганизованными смутьянами. Бёрк, предводитель этих наёмников, ничего не делал, когда его люди просто-напросто засыпали на страже или когда проходили мимо ранними вечерами, насмехаясь над нами, пока мы тренировались. Некоторые из его людей даже пытались затеять драку с нашими Рядовыми, но мы с Сержантом не спускали с них глаз и не давали ситуации выйти из-под контроля. Мы позаботились о том, чтобы каждую ночь у нас был сильный караул, и чтобы никто не засыпал на дежурстве в моём подразделении.

Сон оказался странным опытом в Безграничных Землях. У НПС было нормальное требование ко сну. Моё же виртуальное тело начинало чувствовать усталость и сонливость через некоторое время, похожее на то, что я чувствовал бы в реальном мире, но вместо того, чтобы проспать в течение нескольких часов, я мог просто лечь, а затем мгновенно "обновиться", и вся усталость разом сходила на нет, а мое тело как бы "перезаряжалось", как если бы я проспал полные восемь часов. НПС никогда не комментировали это, и потому я предположил, что ИИ запрограммировала их таким образом, чтобы в такие моменты всё просто не становилось "неловким". Как по мне, программирование сна игрока было вполне логичным решением, так как кто бы хотел тратить своё игровое время, наблюдая за сном своего персонажа?

Только после тренировки в третью ночь я наконец встретил одного из тех игроков, которые путешествовали с караваном. Они ещё ни разу не были замечены мной снаружи, так как, судя по всему, повыходили из системы на всю продолжительность поездки. И вот так, как обычно прогуливаясь по периметру и проверяя наши вечерние укрепления, я и услышал позади чей-то тихий голос.

– Эй, Рэйтак, как ты открыл класс Командующего? Это что, было какое-то премиум-обновление, за которое ты заплатил, или просто нечто случайное? – я обернулся и увидел полутораметровую девочку в лёгких кожаных доспехах, держащую в руках узловатый деревянный посох. Я сосредоточился на ее имени и узнал, что она была…

Йенди

Друид-Призыватель

Её вопросы не казались враждебными, как у Хаксора, она просто искренне интересовалась моим уникальным классом. Мне было любопытно узнать о других игроках, поэтому я ответил на её вопрос, несмотря на то, что был занят своими обязанностями.

– ИИ дала мне его в качестве стартового варианта, и он, судя по всему, мне просто-напросто подходит. Был выбор между Воином или же вот этим уникальным классом, так что я выбрал второе, – ответил я.

Йенди рассмеялась.

– Круто! А мы с моими друзьями всё никак не могли этого понять. Мы заметили, что ты бегаешь с солдатами вокруг каравана. Мои друзья думали, что ты НПС, контролируемый кем-то из Куалитранос, а я поспорила, что ты был одним из тех игроков с их уникальными классами, которые, как мы слышали, были крайне редки, но всё же возможны. Что ж, думаю, я выиграла пари, причём целых пять серебряных! Теперь я богатая Друидка! – Йенди победоносно подняла руки вверх, наслаждаясь тем, что выиграла пари у своих друзей.

– А куда вы, солдатики, направляетесь? Я вот и мои друзья, Дрейк и Квимби, сейчас находимся на наших стартовых квестах. У меня есть один квест, нужно помочь мне разыскать мою зверюшку-спутника где-то в дебрях. Которая, я уверена, будет чем-то поистине крутым, как ЕДИНОРОГ... или ДРАКОН, или... ДРАКОН-ЕДИНОРОГ, верно? Она определенно НЕ будет одной из тех убогих тварей, вроде крысы или паука, – Йенди вдруг вздрогнула при мысли о пауках.

– Кстати, я сама вот Друид, а Дрейк и Квимби оба Рейнджеры. Они не получат своего животного-спутника, пока не продвинутся дальше, но они такие – "ДА, НО ЗАТО МЫ МОЖЕМ ПУЛЯТЬСЯ СТРЕЛАМИ И ОТСЛЕЖИВАТЬ ВСЯКИЕ ИНТЕРЕСНЫЕ ШТУКИ. ЭТО НАМНОГО КРУЧЕ, ЧЕМ ТВОЙ ДРАКОН-ЕДИНОРОГ" – пфф-ф, как будто это на самом деле так! Ставлю пять серебряных, что они получат себе какую-нибудь скучную зверюшку, вроде волка или кошки. Кстати, а чем занимается твой класс? Командующий! Грозно звучит. Он позволяет тебе командовать всеми вокруг или просто солдатами и тому подобное... О-о, точно-точно, а ты можешь командовать моими друзьями и заставить их делать то, что я им скажу?! – кажется, это было её последнее предложение. Уставившись на меня, она стала ожидать, когда я ей что-нибудь отвечу.

Но она не знала, что у меня-то тем временем после этого потока информации не только больше не было слов, но даже немного закружилась голова в попытке сформулировать ответ той, кто, как я теперь был уверен, была перепившей кофе десятилетней девочкой, играющей за Друида.

– Я направляюсь в городок под названием Хайден Кнолл, чтобы закончить свой начальный квест. Прости, но я не могу помочь тебе покомандовать твоими друзьями. Мои способности действуют только на солдат под моим подчинением. У меня также нет с собой в запасе ни Единорогов... ни Драконов... и тем более никаких Драконов-Единорогов. Надеюсь, вы все хорошо проведёте эту ночь, а я должен уже возвращаться к своим войскам, прежде чем они все от меня сбегут, – отшутился я, надеясь, что она поймёт мой намек и позволит мне вернуться к работе. Зависать в чате с гиперактивным ребёнком-геймером – это определенно не было тем, как я хотел провести свой вечер.

Йенди оценивала на меня странным взглядом в течение нескольких неловких моментов, а затем просто высунула язык и на удивление коротко ответила:

– Ну тогда пока, "Мистер Солдатик". Весело вам побегать и поотжиматься и... что там вы ещё делаете, – наконец-то махнув мне рукой, она вскоре скрылась из виду.

Какой странный ребенок, – подумал я. Хотя... всё же мне было приятно видеть, что в этой зоне были и другие игроки, кроме меня. А то после того, как мы покинули город с этим караваном, меня уже начинало одолевать такое чувство, словно это была одиночная игра.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Bezgranichnye-Zemli/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 23**

\*\*\*

Вечером моего пятого дня, который я провёл в Безграничных Землях, я пошел "спать", но вместо того, чтобы мгновенно проснуться освежённым, я оказался перед старым-добрым загрузочным экраном.

Подпрограмма Автоматического Выхода из Системы инициирована…

Обработка…

Обработка…

Яркий белый свет на какое-то время заполнил моё поле зрения, а когда наконец потускнел, то я обнаружил, что вернулся обратно в гостиную из 1980-ых годов, снова сидя в том же самом изношенном коричневом кресле, в то время как ИИ, что звалась Клио, предстала предо мной всё в том же и уже знакомом мне образе пожилой бабушки. Она сидела напротив меня в маленьком кресле, тихонько потягивая чай.

– Ах, Мистер Рэйтак, рада снова вас видеть, – поприветствовала меня Клио.

– Эм-м, я тоже рад вас видеть, наверное...? – ответил я немного смущённо.

– У нас мало времени, так что, сразу убирая все эти любезности с дороги – я должна объяснить, почему вы снова оказались здесь. Как вы видите, – она указала на настенные часы, что висели на стене впереди меня, – прошло уже 24 часа в реальном мире, и ваше сознание вскоре будет "отделено" от игры и вернётся в реальность на какое-то короткое время. Вы же сейчас здесь, потому что я хотела бы вас предупредить кое о чём, – она сделала небольшую паузу, о чём-то недолго размышляя. – Скажу прямо: возвращение в физическое тело станет для вас шоком. Хотя я и восстановила многие из систем вашего организма, моя работа всё ещё далека от завершения, и вы определённо испытаете дискомфорт, а также сильное чувство слабости, которые вы не ощущали с тех пор, как пребывали в игре, – сказав это, Клио вновь замолчала, при этом надолго, как будто пытаясь сформулировать правильный способ представить мне свою следующую новость. В этот момент я подумал про себя, что это не может быть чем-то хорошим, когда даже ультрасовременная ИИ уже во второй раз с трудом придумывает простой способ что-то мне сказать.

– Есть ещё один эффект... который реальность окажет на вас, и вот он будет... намного... намного более тревожным. В то время как я признаю, что вы добились больших успехов здесь, в виртуальном мире, ваш разум в то же время всё ещё не полностью восстановлен физически, – сказала она мрачно, но уже при следующих словах у неё загорелись глаза, буквально. – Если честно, человеческий разум оказался самым сложным и тонким процессором, над которым я когда-либо имела удовольствие работать. Но... видите ли, возможно, я немного нарушила правила игры. Дело всё в том, что пока вы находитесь здесь, в виртуальном мире, ваш разум дополняется крошечной частью моей собственной вычислительной мощности. Обратите внимание, – она твёрдо покачала головой, – что я не жульничала и ни коим образом не помогала вам ничем, кроме того, что приводила ваши умственные способности в соответствие с тем, что было, когда вы были здоровы. Могу заверить вас, что каждая мысль и действие, которые вы сделали в игре, были вашими собственными. Я никоим образом не могу контролировать вас или заставлять делать то, чего вы не хотите, – на последнем слове она едва заметно запнулась. – Но теперь... теперь я сожалею о том, что вам придётся испытать в течение следующих нескольких минут. Я подсчитала, что доктору и техникам "снаружи" потребуется примерно четырнадцать минут, чтобы загрузить лекарства и наноботы в Медпод. Но не беспокойтесь, уже затем вы снова вернётесь в игру, – сообщила мне Клио и поставила чашку на столик, который каким-то образом вдруг оказался рядом с ней.

Так и не дав мне больше ничего сказать, она в последний раз посмотрела на меня с бабушкиным беспокойством, а уже в следующий миг я впервые отключился от Безграничных Земель...

Передо мной снова возник знакомый яркий свет. Однако, теперь, когда он потускнел, я оказался уже не в игре, а в своём настоящем физическом теле. Физическая слабость и боль, которые до этого момента компенсировались вычислительной мощностью ИИ, резко "поздоровались со мной", давая понять, что я вновь вернулся в своё прежнее вегетативное состояние, оказавшись в своём личном аду на следующие 14 бесконечных минут...

\*\*\*

Где-то на заднем плане возник мягкий жужжащий шум, а затем послышалось шипение, когда Медпод наконец начал открываться. Один из техников снимал ВР-шлем с пациента, в то время как второй уже принялся проверять и дважды перепроверять Медпод на наличие любых программных или других механических неисправностей. Пока же они были заняты свои делом, медсестра выполняла свои, осторожно подкатывая маленькую тележку с лекарствами поближе к этому странному гробоподобному устройству.

– Доктор Гринуэй, как мой отец реагирует на лечение? – спросил Трей Рэйтак. Его голос выражал волнение.

– Мистер Рэйтак, если честно, то то, что мы сейчас видим... ничем иным, кроме как чудом назвать нельзя. За последние 24 часа состояние вашего отца существенно стабилизировалось. По правде говоря, ещё день назад ваш отец был уже на самой грани смерти, но вот... посмотрите на него сейчас – хоть он и пребывает пока во всё ещё относительно плохом состоянии, непосредственной опасности для него больше нет, – у доктора Гринуэй был крайне поражённый вид, когда она просматривала данные на своём планшете, глядя на текущие показания и сравнивая их с тем, что она видела вчера. – Согласно этим данным, его сердце, которое ещё несколько часов назад было на грани отказа, сейчас работает уже на целых двенадцать процентов эффективнее, чем вчера, – вновь подчеркнула она, – а вот здесь, например, была восстановлена часть мышечной ткани, – она показала Трею нужный график на своём планшете. – Знали ли вы, – спросила она удивлённо, – что ткань сердечной мышцы является единственной мышечной тканью, которая не может восстановить сама себя? Должно быть, это работа наноботов...

Прежде чем продолжить, доктор Гринуэй подошла к тележке с лекарствами и открыла нужный отсек, готовя его к использованию, после чего вновь взглянула на экран.

– Так или иначе, но похоже на то, что и его легкие, почки, печень, да и все остальные органы также, хоть и в меньшей степени, но всё равно улучшаются, – на этом моменте женщина постучала несколько раз по Датаслейту, прежде чем снова продолжить, но уже с особым энтузиазмом. – Но самое удивительное – вот это, – она повернула планшет поудобнее, чтобы Трей мог взглянуть на него. – Его нейрологическое функционирование со вчерашнего дня по сегодняшний. Если то, что мы видим, верно, похоже, что наноботы и медикаменты восстанавливают мёртвую мозговую ткань, и у вашего отца уже видно десятипроцентное увеличение мозговой активности! Это... это должно быть просто невозможно с медицинской точки зрения! Основываясь на этих выводах, я собираюсь одобрить рекомендованные ИИ протоколы лечения и посмотреть, что будет в течение следующих двадцати четырёх часов.

Вновь развернув экран планшета к себе, доктор Гринуэй сделалась более осторожной в профессиональном поведении, вместо того чтобы показывать волнение, как это случилось с ней всего несколько секунд назад.

– Гхкм-кхм. Хотя я и удивлена подобными улучшениями, я не хочу вас слишком обнадёживать. Ваш отец всё ещё в очень тяжёлом состоянии, и всё это, – она обвела рукой капсулу, – крайне экспериментально, – после чего подошла к Медподу и приступила к его наполнению наноботами и лекарствами, которые ИИ рекомендовала ей для лечения.

К тому времени, как она закончила, специалисты из Медитронакса тоже как раз уже переустановили шлем и вновь запечатали капсулу, а затем, распрощавшись, как и в прошлый раз покинули это помещение на целый день, впрочем, вновь пообещав, что будут следить за всем дистанционно.

– Ну вот, он снова под присмотром вашего Искусственного Интеллекта. Кажется, она проделывала хорошую работу до сих пор... – сказала женщина и слегка улыбнулась. – Я так полагаю, что должна уже начинать беспокоиться, так как это вполне может полностью вывести меня из работы. В любом случае, я со всем закончила, так что, пожалуй, оставлю-ка я вас наедине с вашим отцом. Как и обычно, я вернусь завтра, чтобы заменить лекарства. Хорошего вам дня, Трей, – сказала доктор Гринуэй и вышла из комнаты, оставив Трея проводить время с его отцом.

– Папа, я надеюсь, что поступаю правильно, а не просто продлеваю твою боль... Я знаю, что ты не можешь меня услышать сейчас, но мне жаль... мне так жаль, что я не навещал тебя так часто, как должен был, – вымолвил Трей, кладя руку на стеклянную крышку Медпода.

В это же время дверь в комнату снова открылась, и в помещение вошла сестра Фрэн, как и обычно бывало – со своей фирменной дружелюбной улыбкой на лице.

– О, доброе утро, мистер Трей. Как вы поживаете тут с отцом? – спросила она, подходя к соседу Полковника Рэйтака по комнате, мистеру Таю, чтобы пронаблюдать его жизненные показатели.

– Он очень хорошо справляется благодаря этой штуке и, конечно же, вашей несравненной заботе, – ответил Трей с лёгкой улыбкой на лице, похлопывая Медпод. – А как там дела у вашего внука? Ему пока что нравится игра? – поинтересовался Трей.

Он отправил одну из лишних ВР-установок, которые были у него в доме, приоритетным транспортом, поэтому её внук, Нолан, должен был уже получить всё необходимое для бета-запуска Безграничных Земель.

Неожиданно Фрэн подошла ближе, а затем крепко, прямо по-матерински, обняла его.

– Вы сделали Нолана самым счастливым молодым человеком в Ноксвилле, мистер Трей. Вы знаете, хоть мне и нужно обычно просто срывать эту штуку с его головы, чтобы только заставить его пойти в школу или на работу, но я всё же не давлю на него слишком сильно. Моё сердце радуется, когда он так много улыбается. Он был так взволнован, когда нашёл группу друзей, чтобы играть в одной из этих... как их там называют... клубы, гильдии или что-то похожее, – Фрэн безразлично махнула рукой. – Главное, что за один день он приобрёл больше друзей, чем за всю свою жизнь. Кажется, эти геймеры всё же могут быть хорошими людьми. Есть даже один ребёнок, который играет в его группе, что ходит в ту же школу, что и Нолан. Впервые... впервые у него в школе появился настоящий друг, который не доставляет ему трудностей из-за его инвалидности. Я никогда не смогу достаточно отблагодарить вас, сэр, – проговорила Фрэн, после чего, ещё раз похлопав Трея по спине, тихонько вышла из комнаты.

Трей в последний раз посмотрел на отца сверху вниз и впервые за много лет улыбнулся, разворачиваясь и покидая комнату с номером 51.

– Пока, папа. Увидимся завтра, – сказал Трей и погасил свет.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Bezgranichnye-Zemli/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 24**

\*\*\*

ГеймерВР, взвесив все за и против, решили показать обновлённый эпизод геймплея уже после первого дня запуска бета-версии Безграничных Земель. В ответ на это миллионы зрителей в ожидании уставились на экраны своих мониторов, чтобы одними из первых узнать последние новости об игре, а также посмотреть ролик, который, по словам ГеймерВР, будет показан совершенно эксклюзивно.

Так или иначе, но даже несмотря на такой огромный интерес к игре, в ней по-прежнему существовало ограничение в виде крайне строгого соглашения о неразглашении для абсолютно всех участников бета-теста. Что говорить, некоторые из тестеров уже даже были навечно забанены за попытки поделиться с другими своими видеофрагментами. И только ГеймерВР было предоставлено эксклюзивное разрешение в виде доступа к некоторым стримам игроков, а также возможность выбрать любой фрагмент для показа в своей программе. Менеджер по связям с общественностью Куалитранос Глория Триз согласилась вернуться на шоу, чтобы в очередной раз ответить на вопросы зрителей и ведущего Maксo.

И вот в час "икс" миллионы людей по всей планете, будь то они сейчас в разных странах иль материках, объединились, чтобы ещё раз настроиться на частоту вещания шоу ГеймерВР, а также другие её площадки передачи потоковых данных – и всё для того, чтобы хотя бы мельком увидеть игру, которая так заинтриговала их сердца.

Казалось, когда шоу наконец началось, Земля-таки остановилась, но замерла лишь на мгновение, чтобы опять "проснуться"... и с ещё большей силой... в тот самый момент, когда Максо просто вылетел на сцену, на сей раз явив себя в ещё более эксцентричном наряде – весь в шкурах диких животных и с большим боевым топором через плечо. Из пенопласта, разумеется. Ещё на нём можно было заметить парик из чёрных как смоль, растрёпанных волос с вкраплениями листьев, веток и грязи, а на голой груди у него красными чернилами красовалась надпись: "Максооо Я-рроость".

Немного покрасовавшись перед толпой в студии, ведущий наконец уселся за стол, на этот раз вылепленный в стиле огромной скалы, и, взмахнув топором в сторону толпы впереди себя, изо всех сил закричал, как можно сильнее пытаясь произвести впечатление настоящего варварского рёва. Толпа "съела это" и громко зааплодировала в ответ.

После того, как аплодисменты наконец утихли, Максо прислонил топор к скале, настроил микрофон на ней же и наконец начал своё долгожданное шоу.

– Доброоо-о пожаловать ещё раз на Геййймееерр ВииааарР! Лучшее шоу планеты Земли! У нас сегодня просто очученная программа, так что никуда не уходите, ребятки, ведь вы все должны знать чтоооо-о у нас сегодня гостьяяя. И ещё раз, и это после того, как меня разорвали на части, я приветствую Глорию Триииззз из Куалитранос! – ведущий торжественно взмахнул своим боевым топором, и публика вновь взревела в аплодисментах, когда Глория показалась с задней сцены, проходя на место для гостей. Сегодняшний её "диван" был представлен в виде большого черепа с открытым ртом в качестве такого вот своеобразного места для сидения. Два костяных зубца образовывали подлокотники кресла, и Глория в насмешливом страхе заколебалась, прежде чем сесть прямо в эту открытую пасть.

– Спасибо, что снова приняли меня, Максо, – начала Глория, улыбаясь на камеру своей очаровательной улыбкой. – Вижу, ты сегодня получше подготовился к встрече с ограми, чем в прошлый раз, – смеясь, сказала она, указывая на его игрушечный топор и общий варварский наряд.

– Да, так и есть, Глория, – ответил Максо с самодовольным взглядом, который тут же устремился в камеру. Одновременно с этим он позировал своими тощими руками на потеху публике. – Вчера вы запустили бета-версию, и я уверен, что ты сегодня принесла нам данные о том, как в игре сейчас обстоят дела.

Глория согласно кивнула и снова взяла слово.

– Знаешь, Maксо, должна признаться, что запуск бета-версии Безграничных Земель превзошёл все наши ожидания! – воодушевлённо начала она. – Как вы знаете, вчера одновременно в Безграничные Земли начало играть чуть более ста тысяч игроков, что довольно-таки большой показатель для начальной фазы. Тем не менее, игра функционирует даже лучше, чем ожидалось. И причина тому – наша ИИ, имя которой – Клио, что, кстати говоря, была названа в честь греческой Музы Истории – она обрабатывает нагрузку с более чем достаточным запасом, – её губы изогнулись в тонкую линию. – И хотя мы ещё не совсем готовы полностью отменить запрет на разглашение, эта возможность есть у вашей команды, – с каждым последующим словом её голос становился всё экспрессивнее, – причём здесь... и прямо сейчас... на шоу... ГеймерВР! – из зала вновь послышались нарастающие свист и аплодисменты. – Возможность своими глазами увидеть новый игровой геймплей. Я уверена, что он поразит вас до крайних глубин души, – сказав это, Глория перевела взгляд на огромный студийный экран, что на несколько десятков метров возвышался над её головой. – Что ж, я так понимаю, вы уже выбрали клип, который покажете зрителям? – шум из зала всё нарастал. – Ну, если они ТАК хотят это увидеть, то так тому и быть, – и перешёл в настоящий шквал эмоций, когда женщина помахала рукой в сторону публики и игриво пожала плечами, как бы спрашивая, хотят ли они узреть новый игровой отрезок. Аудитория студии, состоящая из нескольких сотен человек, разразилась скандированием "ПОКАЖИ ИГРУ", а затем снова и снова...

И, будто это был сигнал к его действию, Максо наконец прервал своё молчание, подпрыгнул с кресла и, высоко подняв свой "тяжёлый" топор, издал рёв, который звукооператор усилил до громогласного звука.

– Даааааа! Встречайте Варвара Maксооо-о и его команду, – ведущий указал на аудиторию своим пенопластовым топором. – Готовы? – и приложил руку к уху, поддразнивания толпу. – Я спрашиваю, ВЫ ГОТОВЫ для просмотра сцены, которую мы выбрали специально для вас, моих фриков и психов?! – ответ толпы был предельно прост, давая ведущему знать, что это тот самый момент. – Я заранее попросил наших техников проанализировать, расставить приоритеты и определить размер клипа, который мы сейчас с вами увидим. А вы думали, почему я сегодня в этом наряде? Ну что ж, смотрите и узнаете, – проговорил Максо свои последние слова, ещё раз демонстрируя собственные шкуры, перед тем как свет в студии резко погас, а на большом экране мелькнула вспышка...

Группа из трёх игроков шла по отдалённо знакомой тропинке. Впереди всех – одетая в кожаные доспехи крупная орчья самка, с двуручным бронзовым топором в правой руке. Её спутниками были намного её меньше – тощий эльфийский мужчина, облачённый в мантию и вооружённый обычного вида посохом, а также невысокий мужчина-полурослик, одетый в ту же одежду стартовой зоны, что была сейчас на Варварше, за исключением того, что вся она была окрашена в тёмно-серый, с оттенками чёрного, цвет, вместо естественного смугловато-коричневого цвета кожи Варварши. Лесная тропа, по которой они сейчас шли, постепенно сужалась и вскоре превратилась в каньон. В этот момент публика в зале начала шептаться между собой, очевидно узнавая то самое место, которое породил Максо, когда его на части разорвал Огр.

Однако, на удивление многих, что отразилось новым бормотанием в студии, группа не пошла дальше и остановилась как раз перед тем самым местом на тропинке, где она сужалась, чтобы начать подготовку.

Первым к действию приступил полурослик. Он подошёл к самому узкому месту тропы и быстро вытащил все заготовленные им заранее предметы из своего рюкзака, после чего, взяв нужное, принялся странно бродить между деревьями, пока наконец не закончил и не приступил за новое дело, начав копать небольшой лопаткой в выбранном им месте, прямо посередине тропы.

В очередной раз вытерев пот со лба, он заговорил с Варваршей.

– Вики, у меня вон там две ловушки, – полурослик указал в направлении двух сосен, – натянуты прямо поперёк деревьев, а ещё вот здесь, где я прямо сейчас стою, – сообщил ей мужчина, прочерчивая рукой невидимую линию в нужном месте. – Смотри, я положу рядом с каждой красную тряпку, чтобы ты знала, где они, и не сбила их, когда побежишь назад, – сказав это, полурослик быстро собрал все вещи в свой рюкзак, расставил, где это было нужно, свои красные маркеры, после чего направился в лес, чтобы поскорее скрыться из виду.

– Спасибо, Недли, – ответила ему вдогонку Варварша по имени Вики, осматривая пространство перед собой, – да, я вижу твои указатели, – после чего дала знак другому своему спутнику. – Джовак, твой выход.

Согласно кивнув, эльф немедля приступил к действию, принявшись что-то нашептывать, при этом двигая руками в довольно простом жесте –ладони вниз и обратно, и так снова и снова. И вот, заклинание подействовало и белое свечение осветило его руки. Подойдя к своей боевой подруге, он легко коснулся её плеча. Слабый белый свет на мгновение вспыхнул и окружил всё её тело, но только чтобы уже в следующий миг исчезнуть без остатка. Затем эльф повторил то же самое и на себе и только после этого наконец заговорил с Варваршей:

– Вики, я наложил на тебя заклинание Щита. Оно поглотит некоторый урон. Знаю, этого немного, но сейчас это единственный бафф, который у меня есть. Лучше тебе не позволять этой штуке поймать себя, пока не достигнешь нас, – предельно мягким тоном проговорил эльф.

– Не волнуйся, Джовак, – усмехнулась полуорчиха. – Я весьма уверена, что мой бафф к скорости удержит меня в лидерах при гонке с ним наперегонки сюда, – ответила Варварша, после чего, пронаблюдав за тем, как маг отошёл к стороне утёса и наконец полностью скрылся из виду, быстро избежала ловушек полурослика и бегом отправилась дальше по тропе.

Держа топор наготове, Варварша бежала так уже несколько минут, одновременно с этим крича и поднимая шум, и вскоре достигла своей цели – на её зов наконец был дан ответ...

– ИЕААААООООУУ! – рёв, что в следующий миг резко раздался где-то в лесу, там, за экраном, всё равно заставил весь зал ГеймерВР ахнуть в едином порыве и инстинктивно попятиться назад. В то же время картинка тряслась всё сильнее и сильнее, пока наконец из леса не показался он – огромного вида огр. Тот же самый огр, что недавно разорвал Максо на части, сейчас свирепо смотрел на полуорчиху. Тем не менее, он явно чего-то ждал, не двигаясь с места. Он просто стоял на тропе примерно в пятнадцати метрах от Варварши и с ненавистью смотрел на неё, ковыряя козявки в носу своим большим пальцем. Но вот, чудище, и вовсе отвлеклось, по-видимому, найдя наконец свой лакомый кусочек, вытащило палец из носа и с удовольствием сунуло его в рот. А вот уже затем, причмокивания, вынуло палец обратно на воздух и снова посмотрело на букашку перед собой.

– ЫЕЩОО ГААЛОУУДНЫЫЙЙ, – пробормотал огр так, что с соседних сосен вспорхнули птицы, и ухмыльнулся полуорчихе напротив, а затем, хрипло смеясь, бросился прямиком на неё.

Вики, видя, что заварушка наконец началась, резко крутанулась на месте и со всех ног помчалась обратно к своим друзьям. Дабы не терять время, уже на ходу она активировала одну из своих способностей, и её скорость мгновенно возросла, теперь позволяя ей не волноваться и легко опережать огра. Быстро прошмыгнув по разным сторонам в конце тропы, она ловко избежала всех ловушек, расставленных полуросликом, и, как только оказалась наконец метрах в десяти от самой узкой части тропинки, развернулась, покрепче взяла топор и, высоко возвысив его над своей головой, издевательски прокричала огру вызов:

– Съешь меня, любимую, если сможешь, криворожий! Я тебе дам почувствовать на себе гнев Вики!

Казалось, это возымело эффект и заставило огромного монстра в ярости взреветь. Теперь он был полностью сосредоточен на жалком существе перед собой, которое осмелилось бросить ему вызов, а потому просто продолжил идти по тропинке, не обратив внимания на расставленные там ловушки...

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Bezgranichnye-Zemli/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 25**

Как и ожидалось, огр попал во все три ловушки подряд. Первые две были простыми растяжками, которые сразу же выпустили в монстра по большому дротику. Первый вонзился в правую руку гиганта, не причинив ему абсолютно никакого вреда, а вот второй дротик, попав в его раздутый живот, на этот раз всё же сумел нанести зверю не только намного больше боли – это было видно по его слегка удивлённой реакции – но и кое-какой урон, хоть и весьма ограниченный.

Однако, это и была конечная цель ловушек. А всё потому, что как только гиганту был нанесён его первый урон, над ним впервые появилась полоска здоровья. Она была почти полной, дротики, казалось, мало что смогли противопоставить этому монстру, но вот... уже в следующий миг справа от шкалы возник маленький зелёный череп, показывая, что начал своё воздействие Дебафф Яда. Крошечные фрагменты стали медленно покидать шкалу здоровья великана, но и этого было явно недостаточно, учитывая его огромный пул живучести, которым, как было известно, обладали все огры.

Но тут уже зверь наступил на третью ловушку – простую маленькую яму, но зато с очень острыми колышками на её дне. Большинство кольев не смогли пробить почти что каменные стопы ног огра – кожа нижней части его ног обеспечивала практически тот же уровень защиты, что и закалённые кожаные сапоги – тем не менее... два из целой полудюжины деревянных орудий всё-таки смогли проткнуть его ногу, один из которых, в конце концов полностью проникнув вглубь, вышел наружу с другой стороны.

Огр взвыл от боли и ярости и тут же замедлил свой шаг, заставляя себя мельком подпрыгивать на одной ноге. В то же время зелёный символ яда рядом со шкалой его здоровья стал немного темнее, когда к воздействию яда на дротиках был также добавлен яд, которым обильно были смазаны и сами колья.

Монстр отвлёкся – а это всё, что было нужно Варварше, которая только и ждала этого шанса. Ждала именно этот миг, чтобы сделать свой ход. Мгновенно активировав одну из своих способностей, она одним прыжком преодолела расстояние между ними, закрывая огру дальнейший проход. В то же время её топор со свистом вонзился в массивное плечо гиганта, буквально откупоривая в том месте огромную рану и вызывая бурный поток зелёной крови.

Но этот монстр не стоял бы на вершине местной пищевой цепи, если бы, даже прежде, чем она успела вернуть свой топор обратно, тут же не отреагировал – огромнейшей силы удар в мгновение настиг Варваршу, отбрасывая её крупное тело, словно тряпичную куклу, на добрых пять метров. Отхаркивая кровью, она тяжело рухнула на землю. Ветер всё ещё отдавался в её ушах. А белая оболочка, что окружала её до этого момента, разбилась, как ранимое стекло, расколовшись на множество осколков вокруг – защищавшее её заклинание Щита сломалось, но всё же сумело поглотить тот урон, на который было способно. Оно, скорее всего, и спасло её от убийства одним ударом, поскольку её здоровье сразу же упало до половины, даже несмотря на урон, поглощённый щитом.

Безмятежно, но с характерным звуком, огр вырвал топор, вонзившийся ему в плечо, и просто отбросил на землю. На панели его здоровья рядом со значком яда появился новый и теперь уже красный символ в виде капли, указывающий на эффект Кровотечения. Тем временем с его огромной раны на плече уже вовсе не капала, а скорее целыми ручьями лилась свежая кровь, но огр, казалось, и не беспокоился об этой пустяковой вещи, рыская своими разъярёнными глазами вокруг в поисках Варварши, которую он в порыве гнева отбросил куда-то в сторону.

Пока же он оглядывался по сторонам, рядом с ним в какой-то момент неожиданно появился маленький белый огонёк, тем не менее уже вскоре превратившийся в настоящее существо из света, похожее на небольшую собаку. Огрызнувшись, словно настоящий пёс, существо набросилось на ногу огра, начав кусать её. Гигант быстро отмахнулся от светящейся ярким светом собаки, раздражённо пнув мелкое животное, словно это был футбольный мяч, но только чтобы уже в следующий миг удивлённо хмыкнуть, обнаружив появляющихся прямо у него на глазах ещё двух таких же собак, которые тут же напали на гиганта.

В это же время эльф, которого звали Джовак, закончив произносить заклинание призыва последнего светлого существа, что есть мочи прокричал своим спутникам:

– Поторопитесь, вы двое. Это был мой последний призыв. А мои атакующие заклинания против него – как горох об стенку, так ещё и мана уже практически закончилась, – с этими словами мужчина ещё раз призвал свою магию на помощь, принявшись кастовать какое-то новое и, наверное, уже своё последнее заклинание. Красная шкала здоровья над его головой была намного короче, чем у его подруги, но она хотя бы была полна. В то время как синяя шкала, располагавшаяся прямо под его шкалой здоровья, показывала, что его мана упала до одной четвёртой своих значений.

Наконец поднявшись на ноги, Варварша немедля бросилась к её упавшему топору, в то время как её товарищ, Недли, активировал одну из своих способностей, уже в следующий миг телепортируясь прямо за огром. Едва успев проявиться, Недли тотчас сделал свой ход, вгоняя оба своих кинжала в нижнюю часть спины великана и в конечном итоге добиваясь того, что явно выглядело как критический удар, поскольку с огра был мигом удалён приличный кусок здоровья, а значки яда и кровотечения обновились.

Но гигант вновь отреагировал быстро, и в следующую секунду уже Недли пришлось защищаться и только в последний момент каким-то чудом удалось увернуться от тяжёлого взмаха огромной руки монстра – лишь его высочайшая манёвренность и способность уклоняться смогли спасти ему жизнь. Следом за этим небольшой дротик, сделанный из света, вонзился в великана, когда Джовак пришёл на помощь своему товарищу, закончив каст заклинания Яркой Вспышки, которое специально предназначалось для того, чтобы наносить прямой урон.

Огр вновь взвыл от боли и ярости, рефлекторно отбрасывая последнего из призванных существ, а его взгляд остановился прямо на маге. Глаза Джовака в шоке расширились, когда увидели, что огр с рёвом понёсся к нему. Стараясь действовать как можно быстрее, в ответ маг успел лишь закончить каст теперь уже точно последнего дротика из света, пульнув его прямо монстру в лицо, перед тем как огромные руки гиганта сомкнулись на нём. Огр поднял эльфа в воздух над своей головой, словно песчинку, одной рукой удерживая парня за ноги, а другой – за грудь, чтобы затем... с невероятной силой, которой обладали лишь огры, обе руки этого существа одновременно сжали и потянули это маленькое тельце, в ужасе зависшее в воздухе. Щит света вокруг Джовака рухнул сразу, а уже в следующий момент с рвущимся звуком и сам эльф был попросту разорван на две половины.

Однако Недли хорошо использовал время, полученное со смертью своего друга, приготовившись к очередному критическому удару. Подпрыгнув, он вонзил оба кинжала глубоко в правое колено огра, разрывая ему сухожилия и мышцы, но ни на секунду не переставая ёрзать лезвием взад и вперёд, чтобы нанести ещё больший урон. Рыча, огр рухнул на одно колено – его нога теперь была бесполезна – а затем взмахнул туловищем Джовака, как дубиной, отшвыривая Недли и оставляя здоровью полурослика лишь какой-то крошечный фрагмент.

Будучи оглушенным, Недли теперь только и мог, что кряхтеть, отхаркивая кровью, и из последних сил пытаться встать, пока огр перед ним, волоча свою теперь уже донельзя искалеченную ногу позади себя, неустанно подползал к полурослику, чтобы закончить начатое дело.

– А ты обо мне не забыл, урод? – закричала Вики, вновь нападая на огра. Варварша наконец-то вернула свой топор и могла снова вступить в бой. Прямо на бегу активируя свою способность Ярости, она засветилась слабым красным оттенком, почти полностью заполняя свою шкалу здоровья временными HP, а затем со всей своей силой, увеличенной от ярости, вдарила по груди монстра тяжёлым топором.

Раздался хруст костей и звук разрываемого мяса – топор, ведомый импульсом, просто-напросто пронзил грудную клетку великана, всмятку разбивая его внутренние органы. Здоровье огра тут же устремилось к нулю – он получил свой последний удар. И всё же... уже в последний миг своей жизни, глубоко проревев, он силой воли всё-таки заставил свой кулак соприкоснуться с головой Варварши, в очередной раз заставляя её саму рухнуть на землю, а шкалу её здоровья – снова зависнуть на волоске от смерти. Впрочем, ей не нужно было больше волноваться, а потому на сей раз, даже несмотря на боль, улыбка не покидала её лица. Ведь этот гигант больше никогда возвысится над ними своим массивным телом, так как, издав свой последний стон, он наконец-то принял объятия смерти.

Вики же, всё ещё лежа на земле, не двигалась и просто смотрела в одну точку, пока в какой-то момент ясным голосом не обратилась куда-то в пустоту:

– Это для тебя, Максо, – с этими словами её бафф к здоровью, что до сего момента подпитывался от её ярости, наконец закончился, и Варварша простилась со своей жизнью. Впрочем, кое в ком жизнь всё ещё кипела...

Рядом с ней, стоя на своих трясущихся ногах, был Недли, довольно потиравший свои руки, в то время как жадная усмешка освещала его лицо. Не став медлить, полурослик тут же приступил к осмотру чудища на лут, находясь в нетерпеливом ожидании того момента, когда его друзья вновь возродятся и смогут продолжить их совместные приключения...

На этом клип закончился, и студийные огни вновь разразились яркой вспышкой.

– Воу-воу, друзья, похоже, что я только что нашёл себе несколько новых личных героев, – усмехнулся Максо, как только видео подошло к концу, – как раз в тот момент, когда эта группа опустила здоровье этой махины до нуля. Глория, есть ли какой-нибудь способ найти этих троих, потому что я хотел бы предоставить им бесплатно... поездку на наше шоу? Они победили моего заклятого врага, поэтому не может быть и речи, чтобы я не сделал для них ничего, кроме как хорошенько их вознаградил, – спросил Максо.

– Maксо, хотя я не могу дать тебе личную информацию об этих игроках, так как она защищена нашей политикой конфиденциальности, я могу уведомить их в игре о твоём запросе и попросить их связаться с тобой напрямую, – ответила Глория, после чего щёлкнула пальцами. – Кстати, есть ещё одна вещь, которую я хотела бы объявить сегодня, если у тебя найдётся на это ещё немного времени, конечно, – добавила женщина с озорным блеском в глазах.

– Ну давай, давай, не томИ. Только не говорИ потом, что я не дал тебЕ врЕмени высказать своё мнЕние, – ответил Максо в своей странной стихотворной манере речи.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Bezgranichnye-Zemli/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 26**

– Maксо, мы рады объявить, что благодаря успеху первого дня Безграничных Земель, мы добавляем ещё сто тысяч бета-ключей, начиная с завтрашнего дня. А также я хотела бы объявить, что все участники твоего шоу, находящиеся сейчас в этой аудитории, получат собственное приглашение, и мы случайным образом выберем ещё тысячу зрителей этой трансляции, предоставив им их бета-ключи. Они также получат дополнительные тридцать дней бесплатного игрового времени и двадцать пять процентов скидки на любой из трёх основных брендов ВР-оборудования, – Глория закончила свою речь обворожительной улыбкой, а в следующий миг публика в зале разразилась аплодисментами и невероятным шумом.

– Это просто супер-супер здорово, подруга, – пролепетал ведущий, снова обращаясь к камере. – А вам, мои дорогие друзья, я напоминаю, что вы смотрели ГееееймерВииааааР. С вами был ваш лучший в мире ведущий – Максоооо!! Варвары, конец связи, – сказав своё последнее слово, Максо поднял топор из пенопласта над головой и уже в следующий миг исчез под темнотой погасшего в аудитории света.

Был ли это успех? Ещё какой, ведь сразу же после такого невероятного эфира целые миллионы людей ринулись на сайт Куалитранос, только чтобы подать свою заявку на бета-ключ. В течение этого же дня ограниченный тираж ключей был случайным образом назначен всем тем немногим счастливчикам, и уже вскоре люди по всему миру в предвкушении начали получать доступ к самой продвинутой игре, когда-либо созданной человечеством. Ажиотаж был настолько высок, что несколько человек даже были пойманы при попытке продать свои бета-ключи за баснословные деньги, в итоге получив лишь пожизненный бан от Куалитранос на пользование их продукцией, а бета-ключи, выставленные на продажу, были конфискованы обратно, после чего выставлены на аукцион Куалитранос в пользу различных благотворительных организаций и университетов.

\*\*\*

Не было никакого экрана загрузки или отсчёта времени, когда Полковник Рэйтак, сидя в своём безопасном пространстве, выполненном в виде гостиной 80-х годов, снова подключился к игре. Он просто неожиданно проснулся, обнаружив себя лежащим на своей армейской койке в командном шатре. В этой маленькой палатке, которая была его домом в полевых условиях, имелось всё необходимое: деревянный табурет, на котором можно было сидеть, небольшая кровать для сна, а также переносной стол для записи приказов. Рэйтак стряхнул мимолетное воспоминание о своём растерзанном годами физическом теле и вернулся к работе. Караульный, видимо, почувствовав тревожное пробуждение своего командира, просунул голову внутрь. Рэйтак было неопределённо махнул ему, чтобы тот возвращался на своё рабочее место, но затем всё же быстро поблагодарил его за проявленную внимательность. Всегда нужно вознаграждать людей за надлежащее поведение, и этот бдительный караульный, безусловно, был таким примером.

Несколько дней спустя...

Время в пути всё чаще напоминало о себе, превращаясь в привычную рутину, но, как и обычно это бывает в таких ситуациях, так не могло продолжаться и дальше. Вскоре после полуденного перерыва на шестой день нашего путешествия караван резко остановился. В этот момент я располагался на переднем сидении рядом с нашим извозчиком, когда тот вдруг попытался остановить Мукока, прежде чем мы врезались бы в фургон перед собой. Даже встав во весь рост на сидение, я всё ещё не мог увидеть переднюю часть каравана, и что бы ни было причиной задержки, мой обзор был заблокирован гребнем небольшого холма, который сейчас пересекал наш поезд из высоких повозок. Слева от нас простиралась травянистая равнина, уходя вдаль примерно на двести метров, прежде чем её сменял густой лес. Справа же виднелось несколько небольших рощ и ещё больше однотипных для этой местности лугов. Зная, что Дэган являлся сторонником своего расписания, я подумал, что что-то определённо было не так.

– Первый отряд, спешиться и разобрать своё снаряжение. Мы направляемся посмотреть, в чём причина задержки. Сержант Брукс, пусть второе и третье отделения слезают с повозок и прикрывают тыл каравана, – приказал я.

После чего в ускоренном темпе направился к передней части каравана вместе с первым отрядом, который, не отставая, последовал за мной прямо по пятам. Добравшись до небольшого возвышения, перед нами предстала поистине ужасающая картина: вдали виднелись остатки другого каравана. Более дюжины фургонов поочерёдно стояли на тропе, всё ещё дымясь от того, что кто-то или же что-то напало на них во время их путешествия. Где-то с полдюжины повозок просто сошли с пути, видимо, пытаясь сбежать, но и они также тлели, встретив ту же участь, что и их собратья. Большие птицы, похожие на канюков, уже вовсю пировали на трупах сожжённых гуманоидных тел, беспорядочно разбросанных по разрушенному каравану. Запах древесного дыма и горелого мяса пропитал застывший воздух, который, казалось, также ощущал тяжесть этого места. Дэган и Бёрк, с горсткой охранников позади, уже спешились и сейчас направлялись к центру, чтобы разведать случившееся. Вместе со своим отрядом я тоже поспешил вперёд, чтобы оказать любую посильную помощь, но... как оказалось, похоже, для них это было уже слишком поздно – обитатели другого каравана уже встретили свою судьбу.

Когда мы наконец подошли к разрушенным фургонам на достаточное расстояние, чтобы была хорошая возможность всё тщательно рассмотреть, Дэган, заметив нас, кивнул в мою сторону. В это же время мои люди быстро рассредоточились вокруг, дабы обеспечить надлежащую безопасность. Но кое-кого другого, похоже, вовсе не это сейчас волновало... Бёрк и его подчинённые сломя голову бросились прямо к повозкам, принявшись поспешно вытаскивать повреждённый огнём товар. Всё не успокаиваясь, он пронзительно свистнул, и в следующий момент, чтобы ещё больше помочь своим товарищам в поисках, на его сигнал откликнулись все остальные охранники, оставляя наш деревянный поезд абсолютно без защиты.

– Бёрк, тебе не кажется, что тебе следует оставить людей для защиты каравана? – спросил я, свирепым взглядом уставившись на капитана наёмников.

– Охраняй их сам, если так волнуешься, – сплюнул он. – Просто держись от нас подальше. Права на разрушенный караван принадлежат спасшим его. Кто первый найдёт, забирает себе, и я планирую быть именно тем, кто найдёт, – отвернувшись, он снова принялся рыться в повозках. Некоторые же из его людей направились к фургонам поодаль, тем, которые были сняты с пути.

– Бёрк, нам нужно двигаться. Там нет ничего ценного, а этот караван – лёгкая мишень, пока вы ищете свои несгоревшие безделушки. Я отвечаю за эту процессию, и я говорю, что мы должны НЕМЕДЛЕННО выезжать! – требовательным тоном заявил Дэган, в то время как его лицо аж покраснело от гнева. – Что бы здесь ни случилось, это произошло недавно. Посмотри на повозки, они всё ещё тлеют. Опасность здесь ещё не миновала, Бёрк!

– Ты отвечаешь за повозки, а Кофи назначил МЕНЯ, слышишь, меня ответственным за безопасность, и Я говорю, что мы должны разграбить всё ценное, прежде чем уйдём. Хотите уйти без охраны? Да ради бога! В зависимости от того, что мы тут найдем, я, возможно, ещё присоединюсь или же не присоединюсь к вам дальше по дороге, – улыбнувшись, с этим последним словом Бёрк снова вернулся к своему занятию – выковерчивать фургоны. Дэган же сейчас выглядел так, будто вот-вот взорвётся, когда внезапно один из моих солдат выкрикнул предупреждение.

– Контакт слева! Гоблины покидают повозки! – резко повернувшись в нужную сторону, я увидел группу из пяти гоблинов, убегающих от сожжённого фургона к ближайшей линии деревьев. Руки троих были заняты тем, что выглядело как мешки, которые доверху были заполнены украденным из фургонов, в то время как последние двое вдвоем тащили маленький металлический сундук. Вся группа со всех ног направлялась к ближайшим деревьям, постоянно что-то крича и рявкая на своём гортанном гоблинском языке.

Бёрк также заметил сундук, что тащили с собой удирающие гоблины, и воодушевлённо крикнул своим людям:

– Вот и оно, парни, то, чем отплатит нам этот караван – сундук! – он как следует свистнул, привлекая к себе внимание всех своих людей. – Ату этих гобов! Жалование всем, как только поймаем их! – с этими словами, словно обезумев, все наемники бросились прямиком за гоблинами. И именно в тот момент я заметил, что у одного из зелёных существ, несущих сундук, была... повязка на глазу. Это был... тот самый гоб, который убил Рядового Лонга! Зная, что эта тварь была слишком хитрой, чтобы так просто быть пойманной нашим шумным караваном, это определённо должна была быть ловушка. А они были всего лишь приманкой, чтобы заманить нас в лес!

– СТО-ОЙ! Это ловушка, Бёрк, – прокричал я ему вслед. – Там, в лесу, ещё больше гоблинов, которые только и ждут, чтобы устроить вам засаду!

– А ну В-ВЕРНИСЬ, мать твою, или ты больше никогда не будешь работать на караванах... сукин ты сын! – разъярённо пригрозил Дэган.

Но лидер наёмников даже не обратил на нас внимания. Ему было всё равно...

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Bezgranichnye-Zemli/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 27**

И всё же...

Пятеро наёмников, видимо-таки услышав голос своего разума, повернули назад, остановив себя от опрометчивого порыва в лес, а теперь робко возвращались к каравану. Я запомнил этих пятерых – они были одними из немногих наёмников, которые старались хорошо выполнять свою работу. Они не засыпали на своем посту и не участвовали в издевательствах над моими людьми.

Когда они наконец достигли каравана, один из них заговорил:

– Извините... Мистер Дэган, мы все просто хотим... делать свою работу, – начал он неуверенным тоном, постоянно ища взглядом, за что зацепиться. – Если бы я отчаянно не нуждался в деньгах, я бы... нет, я бы никогда не подписался на работу с Кофи и Бёрком, – окружавшие его товарищи согласно кивнули. – Мы сделаем то, для чего вы нас наняли, и останемся защищать караван, – после этих слов наёмники двинулись обратно к своим повозкам, заставляя меня легонько кивнуть в знак одобрения человеку, который произнёс эти слова.

И именно тогда, вновь переведя взгляд на поле, я заметил, что Йенди и двое её спутников тоже бегут в лес. Она была в том же самом снаряжении, что и вчера, а два её товарища-полурослика носили на себе то, что должно было быть лёгким кожаным стартовым снаряжением. В руках её друзей виднелись короткие луки, а за поясом – по кинжалу. Откровенно говоря, все трое были плохо экипированы. А значит, у них не было никаких шансов.

– Йендии-и, не ходи туда-а, это лооо-овушка! – прокричал я ей.

Она также крикнула мне в ответ, но всё ещё направлялась к деревьям:

– Я зна-ааю, но я только что получила уведомление, что мой зверёк-компаньон где-то ряя-ядом, в лесуу-у! Мы будем осторожныы-ы, ста-арый солдаа-ат!

Услышав её слова, я покачал головой. Мне оставалось только надеяться, что эти дети смогут избежать засады, в которую, несомненно, уже попали Бёрк и его люди, так как наёмники были намного впереди этой группы игроков.

– Что хотите делать, Дэган? Мне не нравятся эти наёмники, но я действительно не хочу оставлять их, или Йенди и её друзей там, – спросил я, кивком головы указывая в направлении темноты леса.

– Я никогда в жизни не бросал свой караван, даже если всегда есть такие вот жадные дураки, – вздохнул караванщик. – Мы подождем их, но я не оставлю караван на дороге просто так, как лёгкую добычу для гоблинов, – старик внимательно обвёл взглядом местность. Сразу за сгоревшим караваном дорога проходила через большое открытое поле, которое располагалось на приличном расстоянии от линии деревьев.

– Мы перевезём повозки вон туда, – Дэган указал на место, которое выбрал. – Это позволит нам держаться подальше от деревьев, и я попрошу своих извозчиков поставить фургоны в круг. Нам, вероятно, следует готовиться к атаке, если то, что вы догадались о засаде, верно.

Дэган не стал медлить и тут же приказал кучерам трогаться с места и побыстрее ставить фургоны в круг, тем самым создавая временную оборонительную стену. Однако, уже в то время, когда те усердно принялись стараться заставить своих Мукоков шевелиться всё быстрее и быстрее, мы начали слышать звуки гоблинских рогов, отдававшихся где-то вдалеке. Рога трубили в одну длинную и две короткие ноты, которые мне уже доводилось слышать после нашей предыдущей битвы с ними. Я предположил, что для них это был сигнал к началу атаки, и вот опять – пять отдельных звуков слились в единую мелодию. Это было плохо. Кто знал, сколько там гоблинов, ожидающих в засаде на Бёрка, а заодно и игроков, помчавшихся за ним по пятам?

Тем временем все фургоны наконец-то были установлены в надлежащее положение, будучи готовыми принять бой. В отличие от извозчиков – те всё ещё были заняты, поспешно отсоединяя Мукоков от повозок и привязывая их к земле внутри круга. Обычно это были спокойные животные, и звуки битвы не должны были их напугать, но чтобы ещё больше уменьшить этот шанс, подчинённые Дэгана также завязывали глаза вокруг голов животных чёрными тряпками, которые, по их словам, помогали их успокоить.

Я же пока попросил Барнаби и его людей помочь нам организовать поселенцев, выделив из них всех, у кого были хоть какие-то боевые навыки, а затем, используя ящики с припасами, построить вторую баррикаду внутри круга фургонов для защиты тех, кто не мог за себя постоять. В то же время Сержант Брукс отдал приказ 3-му отряду вбить наши оборонительные колья в землю вокруг повозок. Я одобрительно кивнул на это решение, вспоминая, как гоблины проползли снизу, чтобы рубить ноги лесорубам в нашем предыдущем бою. Так что мне тоже, как и Сержанту, определённо хотелось остановить любые подобные махинации, если на нас нападут.

Далее, как только с этим было покончено, я собрал два других отряда и повёл их к пятидесятиметровой отметке, чтобы встретить наших врагов в отдалении от круга повозок. Надо отметить, что усердный труд моих людей не прошёл даром, и новобранцы, которые выпустились от силы неделю назад, стали более выносливыми. Крепость мышц вместо прежней вялости – и теперь они могли выполнять свои основные боевые манёвры практически инстинктивно. А потому, сражение в строю за пределами повозок – вот наш лучший выбор в данной ситуации.

Как оказалось, Дэган тоже зря времени не терял. Как только они закончили своё первое дело, его извозчики были с завидной поспешностью надлежаще организованы и уже сами начали готовиться к предстоящей битве, обливая фургоны находившимися внутри припасами с водой, чтобы те не горели. Старый караванщик также приказал нескольким оставшимся наёмникам и поселенцам наполнить пустеющие на глазах бочки с водой из ручья, который, к счастью, протекал недалеко отсюда, всего метрах в пятидесяти позади каравана. Запастись водой в данной ситуации было хорошей идеей, так как день начинал становиться всё жарче и жарче. Следуя этой логике, я велел своим людям выпить всю воду из их бурдюков, после чего послал несколько человек наполнить их снова. Сражение всегда вызывало жажду. Сильную жажду... Я сделал себе мысленную заметку, что нужно будет приобрести для своих людей дополнительные бурдюки для хранения воды.

Оглянувшись назад, я заметил, что извозчики Дэгана и большинство поселенцев уже располагались позади фургонов, и только некоторые из них ещё были снаружи, заканчивая вторичную баррикаду из грузовых ящиков. Честно говоря, это было печальное зрелище, ведь те немногие защитники, стоявшие в первой линии позади фургонов, были донельзя плохо вооружены. Большинство из них было экипировано простыми ножами, лопатами или же обычными деревянными палками. Доспехов среди них не наблюдалось, и только у двух или трёх имелся щит.

Видя это, я бегом направился обратно к повозкам, осматриваясь прямо на ходу, пока наконец не нашёл того, кого искал.

– Дэган, я заметил, что у ваших людей и поселенцев нет оружия. У меня имеется некоторое количество запасных коротких мечей, а также несколько метательных копий, спрятанных в наших фургонах. Вы можете их раздать, – поспешно сообщил я ему, после чего отдал приказ одному из своих Рядовых, чтобы тот показал караванщику, где хранилось оружие.

– Это должно очень сильно помочь, – обнадёживающе выдохнул Дэган. – Все мои люди и большинство взрослых поселенцев готовы сражаться. Приличное оружие может спасти несколько жизней, если гоблины всё же нападут. Спасибо вам, Лейтенант, я прослежу, чтобы оружие попало в руки тех, кто лучше всего умеет с ним обращаться.

– Сэр, – послышался голос позади меня, – я знаю, что у многих охранников есть дополнительное оружие в рюкзаках. Если хотите, мы с моими людьми можем попытаться найти их и раздать, – это сказал один из наёмников, тот самый, который говорил ранее, предлагая сейчас помочь любым доступным способом, которым мог. Что ж, в моей оценке этот парень только что поднялся ещё на одну ступеньку, так что я сосредоточился, чтобы разузнать его базовую информацию.

Лиам, НПС

Наёмный Воин

– Это было бы большим подспорьем, Лиам. Значит, слушай, я оставлю тебя во главе оставшихся наёмников, пока ты не услышишь об обратном, или пока Бёрк не вернётся, ладно? – задал я ему вопрос, на который, судя по его уверенным глазам, был лишь один очевидный ответ. – Хорошо, тогда найдите это оружие и выполняйте любые приказы, которые даст вам Дэган, – я слегка повернул голову, чтобы посмотреть назад. – Мы же с моими людьми будем сражаться здесь. Я рассчитываю на твоих людей, защитите поселенцев. Вы пятеро – единственные, у кого есть реальная подготовка в бою, – а затем снова перевёл взгляд на наёмника перед собой. – И ещё, не забудьте использовать Барнаби и его лесорубов. Я видел, как они сражались раньше, и эти топоры, которыми они владеют, смертельны и для гоблинов, не только для брёвен.

Послушно кивнув, Лиам изобразил своё лучшее имперское приветствие, прежде чем поспешно отправиться выполнять мои приказы...

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Bezgranichnye-Zemli/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 28**

\*\*\*

Я ломал себе голову, пытаясь решить, нужно ли сделать что-то ещё, дабы хоть как-то улучшить наши шансы в предстоящем сражении. Но всё же чувствуя, что выполнил всё, что мог в данной ситуации, я устроился ждать нападения гоблинов или же возвращения Бёрка и наших полуросликов. Время тянулось медленно, так что я позволил большинству своих людей присесть, чтобы сберечь их энергию, лишь некоторых оставив наблюдать за линией деревьев на наличие любой активности. Ещё пару минут назад мне казалось, что я слышу далёкие крики и звуки сталкивающегося оружия, ветром разносящиеся дальше по округе, но последние несколько минут в лесу было тревожно тихо.

Слишком тихо... –только и подумал я, когда уже в следующий миг один из моих часовых внезапно прокричал:

– Движение-е по линии деревьев, сэр! По-охоже, это те полурослики-и!

Повнимательнее присмотревшись в нужную сторону, вскоре я таки заметил Йенди и следовавших позади неё спутников, Дрейка и Квимби. Они двигались так быстро, как только могли, явно держа направление к нашим фургонам. Однако же, обняв Дрейка за плечо, Квимби медленно прихрамывал на правую ногу – и его ковыляние значительно замедляло всю их группу. Так что Йенди, в очередной раз переведя свой тревожный взгляд куда-то в направлении между лесом и Квимби, наконец приняла решение – остановив дальнейшее продвижение, она опустилась на колени рядом со своим хромающим товарищем, давая Дрейку, освободившемуся от этой ноши, направить свой лук в сторону леса для их защиты. От руки Йенди снизошло какое-то слабое зелёное свечение, когда она коснулась раненой ноги друга. И какую бы магию исцеления девочка ни использовала, та, казалось, помогла, когда Квимби, снова двинувшись в путь, смог передвигаться уже немного быстрее, хоть всё ещё и не совсем на полной скорости.

– Рядовой Трембель, – обращаясь к нему, я немного повернул голову в сторону, но всё ещё не сводил глаз с линии деревьев, – дайте знать Сержанту Бруксу, что он и его 3-й Отряд срочно нужны мне здесь, бегом. Похоже, что уже совсем скоро у нас тут будет целая компания, – отдав приказ, я ненароком взглянул в сторону круга повозок и удивился, увидев, что Сержант Брукс и 3-е Отделение уже как раз движутся к нам. – Отста-авить, – крикнул я вдогонку уже успевшему отдалиться Разведчику, – он уже в пути-и. Возвращайся на свой пост.

– А вы-ы, подняться-я! – следом за этим ещё большим криком отдал следующий свой приказ я тем своим людям, что сидели.

Быстро повскакивав со своих мест, Рядовые поспешно выстроились в чёткую линию, а уже затем, не заставив себя ждать, вскоре прибыл и сам Сержант Брукс.

– Где вы хотите расположить 3-й Отряд, сэр? – спросил Брукс, ни на йоту не выглядя запыхавшимся.

– Пусть остаются позади 1-го и 2-го. Мы будем использовать их либо в качестве резерва, либо для расширения нашей линии, в зависимости от того, сколько гоблинов к нам сегодня пожалует, – сообщил я.

И как раз в это же время полурослики, больше так сильно не задерживаясь из-за своего раненого товарища, уже практически достигли нас. Что-то сказав своим друзьям напоследок, Йенди подбежала ко мне, в то время как её спутники направились прямиком к каравану:

– Солдатик Рэйтак, там... таа-ам целая КУУУУУУ-УУЧА гоблинов, – как и всегда, её тон был наполнен экспрессией и живостью, а небольшие ручки двигались в темп с её непрерывной речью, – и она направляется прямо сюда. Этот болван, Бёрк, ну и его люди, разбрелись по всему лесу в поисках смеющегося гоблина с сундуком, и вот тогда-то на них и напали целые полчища зелёных. Его головорезы не продержались и пяти минут, прежде чем все полегли мёртвыми дураками или же были взяты в плен. Я видела, как Бёрка и нескольких его людей сначала хором отдубасили дубинками, а затем увезли в лагерь гоблинов, пока мы бежали сюда, – будто о чём-то задумавшись, на этом моменте она впервые запнулась, хоть и всего лишь на мгновение. – Ээ-э, я ведь уже упоминала, что мы нашли лагерь гоблинов, когда искали моего единорога, да? Нет?! Ну и ладно. Ах-х, так вот... мы нашли их главный лагерь, и я бы сказала, что в данный момент сюда направляется около двухсот гоблинов. Бёрк и его дуралеи сбросили с этого количества около двадцати или тридцати из них, прежде чем были захвачены, но вот остальная орава сейчас прямо позади нас, – её рука, будто действуя по своему собственному усмотрению, указала в нужную ей сторону, покуда сама девочка, судя по всему, и не думала останавливаться. – Представляешь, один из этих зелёных даже оказался заклинателем, это он подорвал ногу бедного Квимби, когда мы возвращались и-и...

– Спасибо, что сообщила, Йенди, – решил-таки прервать я её, устало потирая висок. – А теперь возвращайся-ка ты к повозкам, и, если можешь, помоги Дэгану с их защитой. Знаешь, твои товарищи и их луки могли бы оказать большое подспорье в предстоящей битве, – посоветовал я девочке перед собой.

И та, утвердительно кивнув, уже было обрадовала меня, послушно побежав к каравану, как вдруг... резко остановилась и снова повернулась ко мне, заставляя моё лицо смениться страдальческим видом.

– Прости, Рэйтак, – выпалила она, взволнованно стукнув себя по лбу. – Балда я, чуть не забыла САМОЕ важное, что мне нужно было сообщить вам, сэр! – на этом моменте, встав по стойке смирно, она сделала фальшивый салют. – К глубочайшему сожалению, я должна сообщить, что так и не нашла себе единорога, дракона или же дракона-единорога. Но ведь день ещё не закончился, верно? А мой любимец всё ещё где-то там, я чувствую это! – прижав руки к сердцу, Йенди облегчённо выдохнула. – Ну вот, как сразу полегчало-то... Ладно, побежала я к фургонам тогда. Кричи, если понадоблюсь! – весело махнув мне рукой, она в припрыжку направилась к вставшим в круг повозкам, на ходу напевая себе под нос какую-то странную песенку о радугах и розовых пушистых единорогах...

А я так и остался стоять на месте, немного ошеломлённый и покачивающий головой.

– Если вы не возражаете против моих слов, сэр, – взял слово Сержант Брукс за моей спиной, – этот ребёнок немного... не в своём уме.

– Не могу не согласиться, Сержант, – кивнул я, слегка улыбаясь. – Определённо, с ней что-то не так. Как мне кажется, её сердце на правильном месте, но вот её разум... он совершенно в ином мире.

В отличие от опасности, которая, не заставив себя ждать, наконец-то явилась нашему взору. Гоблины. Они начали прибывать. Морем ломясь через лес, зелёные монстры потихоньку собирались за линией деревьев, с каждым новоприбывшим ведя себя всё уверенней и агрессивней. И это не заставило себя долго ждать, когда кто-то из них смелел уже настолько, что начинал периодически выпрыгивать вперёд, и, что-то скандируя, принимался ругаться и грозно размахивать своим оружием, на конце которого обычно пребывала голова какого-нибудь наёмника, которого он самолично убил.

А между тем... по мере того как я осматривал их всё больше разраставшиеся ряды, то начал обнаруживать, что большинство из них принадлежало к убогому типу гоблинов, тому самому, с которым нам довелось столкнуться раньше – слабыми бойцами, но всё ещё опасными, поскольку их было просто огромное количество. К несчастью для нас, их, судя по всему, было даже больше, чем изначально предполагала Йенди. Если мои подсчёты были верны, то сейчас лицом к лицу с моими войсками стояло, нет... прыгало и "угугукало" около трёхсот гоблинов. Более того, в их построениях также можно было заметить ещё около двадцати более сильных зелёных, воинов. Последним же в эту кучу малу прибыл гоблин-адепт. Этот вроде бы был похож на того, с кем мы сражались ранее, но, надо признаться, я не был профессионалом в распознавании гоблинов. Выйдя на передний план своих зелёных масс, адепт что-то громко прокричал, после чего незамедлительно приступил к распеву, который нам уже доводилось слышать ранее.

– Брии-Ярк!

– Брии-Ярк!

– Брии-Ярк!

Что ж, по крайней мере на этот раз всем присутствующим было очевидно, что "Брии-Ярк" вовсе не означало "сдаюсь” на гоблинском. Я посмотрел на того самого Рядового, который сказал это в нашей предыдущей битве, гадая, осмелится ли он когда-нибудь снова выдать нечто подобное...

И вот, адепт, доведя наконец свою орду до полнейшего безумия, что-то брякнул и указал прямо на нашу линию, а уже в следующий момент... целый океан убогих гоблинов с визгом бросился в атаку. Сам же адепт и его воины остались позади своих помчавшихся вперёд сородичей, явно довольствуясь их использованием в качестве "мясного щита", который уже совсем скоро наводнит наши позиции.

– Сержант Брукс, 3-ий Отряд на правый фланг. Мы расширим наше построение, но будьте готовы отказаться от фланга, если гоблины попытаются обойти нас, – отдал приказ я своему офицеру. Я бы, конечно, предпочёл держать некоторый запас сил в резерве, но с таким количеством гоблинов... нам просто необходим был как можно более длинный фронт.

Отдав ещё несколько простых приказов, я занял позицию между 1-ым и 2-ым Отрядом. Таким образом, все наши солдаты теперь должны были быть покрыты аурой "Присутствия Командующего", моей или Сержанта Брукса. Сам же Брукс занял самое опасное место предстоящей битвы – дальний правый угол нашей линии.

– Приготовии-ить копья. БРОСАТЬ по моей командеее-е, – прокричал я, покрепче устраиваясь на ногах для предстоящего броска. Каждому из солдат было дано по три метательных копья, и я планировал использовать их на предельной дистанции, в данном случае – метрах на сорока.

Гоблины приближались.

Эти зелёные уродливые монстры, будучи уверенными в своём превосходстве, со всех ног неслись на наше построение, грозясь врезаться в него и попросту снести со своего пути – они улюлюкали, клацали оружием и громко выли в олицетворении предвкушения предстоящей победы, как вдруг... примерно на девяноста метрах их зелёная волна всколыхнулась, когда два гоблина резко рухнули на землю. Видимо, это случилось из-за стрел, которые теперь торчали из их мёртвых маленьких тел. Упав и в процессе кубарем покатившись вперёд, эти двое преподнесли небольшой сюрприз, когда следом за своей кончиной тут же жёстко сбили нескольких своих собратьев с ног, на ходу создавая эффект домино на всей их плотно сгруппированной орде.

Мельком оглянувшись на находящийся за нашей спиной караван, я увидел, как полурослики Дрейк и Квимби стоят на вершине одного из фургонов и с непринужденным выражением лиц расстреливают из своих коротких луков убогих гоблинов, мечущихся впереди. Стрела. Ещё одна. И вот, будучи снова поражёнными этими на удивление меткими лучниками, ещё несколько особей в мгновение прощаются со своими жизнями, прежде чем зелёная толпа наконец достигает предельной дальности в пятьдесят метров.

– Пускаа-ай! – в тот же миг раздался мой приказ. – Приготовить следующее копьё! – вложив всю свою силу, я бросил собственный снаряд вперёд, уже отдавая следующее поручение о подготовке нового броска.

\*Фшух!\*

\*Фшух!\*

\*Фшух!\*

...

Тридцать одно копьё, последовав за моим, сделало медленную дугу, чтобы затем острым роем вонзиться в землю среди ведущего ряда зелёных. С такой-то плотно расположенной тучей нужно ещё было умудриться, чтобы промахнуться, даже мне, а потому... сразу десятки гобов, истошно завопив, в едином порыве рухнули вниз – кто-то от того, что его насквозь пробило копьё, а кто-то потому, что его собрат, расталкивая всех вокруг, попытался избежать нашего плотного залпа.

Наблюдая за этим зрелищем с нескрываемой улыбкой, я приготовил к броску своё второе копьё...

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Bezgranichnye-Zemli/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 29**

– БРОСААА-АЙ! Приготови-ить послеее-едние копьяя-я! – выкрикнул я, и небо снова заполонило тремя десятками огромных "стрел". Гоблины, уже приблизившиеся на расстояние в тридцать пять метров, заметно замедлились, когда первый залп почти застал их врасплох. Второй же, хоть и обрушился на них с гораздо меньшим уроном, также всё ещё смог внести небольшой переполох в их ряды, убив и раня более десятка зелёных, но не вызвав того же хаоса, что и первый залп.

– БРОСАА-АЙ! Приготовиии-иться к столкновению-юю! – вновь прокричал я, и на этот раз в расход пошли наши последние копья, а уже в следующий момент все мои солдаты, как один, в слаженном порыве подняли свои щиты, в то время как наши мечи со свистящим звуком выскользнули из ножен, готовые к тому, что целая орда свирепых монстров огромной волной вот-вот нахлынет на наше защитное построение.

Быстро повернувшись к каравану, я, заглушаемый ором приближающейся толпы, как можно громче крикнул двум полуросликам на фургоне.

– Стреляя-яйте в заклинаа-аателя, еслии-и сможете сдела-аать точный выы-ыстрел! – теперь мне оставалось лишь надеяться, что они меня услышат. Ведь попадание всего нескольких их стрел с дальней дистанции в того заклинателя наверняка сможет нарушить любые магические заклинания, которые он скастует на нас.

Между тем последний залп копий, практически мгновенно преодолев расстояние к своим визжащим целям, сильно ударил по гоблинам. Находясь уже менее чем в десяти метрах от нашей линии, зелёные предстали в идеальном положении для моих солдат, которые теперь бросали на оптимальном расстоянии, чтобы нанести своим противникам максимальный урон. Так что именно поэтому многие из бросков моих более физически развитых Рядовых, в очередной раз заставивших свои снаряды пройти через несколько маленьких тел гобов, насаживали на копья даже тех, кто скрывался позади своих собратьев.

В конечном итоге, разглядывая результат свершившихся событий, этим комбинированным огнём из стрел и копий были убиты почти семь десятков гоблинов, которых, впрочем, к сожалению для нас, всё ещё оставалось более двухсот – и эти двести, теперь представ пред нами лишь ещё сильнее разъярившимися монстрами, уже вот-вот грозились поразить нашу тонкую линию из тридцати солдат.

Однако, приближаясь всё ближе, многие из гоблинов стали избегать нашей линии, бросаясь в стороны, чтобы затем направиться прямиком... к повозкам каравана. Безучастно провожая их взглядом, мне оставалось только надеяться, что Дэган сможет справиться с понёсшимися к нему четырьмя или пятью десятками монстров, так как меня самого в данный момент ожидала борьба... борьба с более чем сотней зелёных, наконец-то достигших нашей линии.

Гоблины нахлынули на нашу стену щитов не подавляющей волной, а каплями, обрывками, со всех ног врезаясь в препятствия на своём пути; их масса, заметно поредев от нашего дальнего боя и многих из их товарищей, которые внезапно решили пройти мимо нас, устремившись к потенциально более лёгкой цели в виде повозок, не позволила придать их атаке серьёзный импульс. Большие щиты, а также дисциплина, которую мы с Сержантом Бруксом буквально вытачивали в головах наших людей в последнее время, сразу же показали свою ценность: как только первые гобы ударили по нашей линии, индивидуально лучшая масса солдат хладнокровно остановила их дальнейшее продвижение. Опасность пришла только тогда, когда всё больше и больше гоблинов стало попадать в линию, начиная обтекать наши фланги.

– Правыы-ыый флааа-анг, левый флаа-аанг, ОТКАЗ! – практически одновременно выкрикнули эти приказы мы вместе с Сержантом Бруксом, чтобы последние пятеро солдат на каждом конце нашей единой линии, словно дверные петли, сдвинулись внутрь, тем самым не давая гоблинам обойти наши фланги... по крайней мере, пока. Грозно шипя и визжа, убогие изо всех сил бились о стену нашего единого щита... головой, ногами, своими примитивными дубинками и ржавыми кинжалами, в итоге нанося небольшой урон, но производя огромное количество шума. Но ничто не было вечно, как и выносливость моих солдат. Рано или поздно, но это случится – превосходящее число монстров возьмёт нас в кольцо. Пора было уже разобраться с этими неприятными цифрами.

– ЛИНИЯ-ЯЯ, ПРИГОТОВИТЬСЯ... УДААА-АР! – выкрикнув приказ, в тот же миг я активировал способность "Удар Щитом". Попав под воздействие, гоблины мгновенно отлетели от линии, единый удар которой серьёзно ранил многих из намеченных целей, сбивая остальных с ног мощнейшим импульсом. – ТОЛЧОО-ОК! – последовал ещё один приказ, и мечи, ослепительным блеском отразив лучи полуденного солнца, скользнули из-за щитов. Однако оружие моих солдат устремилось вовсе не в гоблинов перед ними, нет. Вместо этого оно обрушилось правее...

Вопль, что раздался от гоблинов, неподготовленных к такой развязке, сумел затмить весь шум, гам и крики, издаваемые до сего момента, когда более двадцати особей, познав на себе этот единственный и последний в своих жизнях умертвляющий толчок, в одно мгновение рухнули на землю. Ошарашенные манёвром наших щитов, каждый из убогих был сосредоточен лишь на стоящим перед ним солдате, даже не подозревая о том, что их смерть придёт от человека справа от них.

Небронированная плоть гоблинов не смогла сравниться с Имперской бронзой. Да и сей манёвр стал уже второй натурой для наших войск... войск, которых мы с Сержантом Бруксом каждую ночь тренировали часами напролёт. Это была их расплата. Это была их победа. Победа над самими собой и их мёртвыми противниками. Победа за весь тот пот, что ручьями лился с них всю предыдущую неделю.

Вскоре мы нашли свой ритм...

Атакуя быстрыми толчками, линия наших солдат делала очередной шаг вперёд, прямиком в пропасть мёртвых тел слева, всё время используя свои большие щиты, чтобы защитить себя и товарищей рядом с собой. Цикл повторялся снова и снова, оставляя за собой ковёр мёртвых и умирающих убогих гоблинов, которые вопили, кричали и из последних сил пытались уползти с поля боя. Видя, как легко разделывают их сородичей, чувствуя, что воля покидает их маленькие тела, орда перед нами начала колебаться. Я тоже это чувствовал – они были уже близки к разрыву. От когда-то огромной орды теперь оставалось всего тридцать или сорок напуганных представителей зелёной расы.

И тут раздался звук горнов:

\*Туу-дуу!\*

\*Туу-дуу!\*

\*Туу-дуу!\*

Я услышал три быстрых сигнала рога гоблинов – сигнала к отступлению, который нам уже доводилось слышать раньше. Он подействовал моментально. Как для гоблинов, так и для людей – толпа убогих, принявшись в полнейшей панике поворачивать назад для своего побега обратно в лес, пооткрывала свои спины, позволяя моим солдатам в едином порыве забрать ещё десяток душ. Среди спешащих к деревьям увидел я и адепта. Увидел, как он, корчась от боли, сжимает одну из своих рук, ведь из неё торчит стрела...

И в этот момент у меня возникло такое отчётливое чувство, что я обязательно должен буду поблагодарить парочку своих знакомых, лучников-полуросликов, как только мы доберёмся до таверны. И это, должно быть, именно они порядком проредили тех гоблинов-воинов, которых, пока те также возвращались обратно к деревьям, я смог сосчитать лишь четырнадцать раз.

Поворачивая к каравану, я мог заметить, что здешние гоблины проживали свои последние моменты бытия далеко не лучше своих менее удачливых сородичей. Их попытки перелезть через повозки оставляли их почти беззащитными, делая лёгкой добычей даже для неподготовленных мужчин и женщин каравана. А потому остатки гоблинов, напавших на фургоны, сейчас также, как и их собратья немногим ранее, уже со всех ног мчались обратно в лес.

Но не успели они пробежать ещё и полпути, как среди их небольшой, но чертовски шумной толпы откуда ни возьмись вдруг возник какой-то странный зелёный дым, а затем... всего через мгновение из него неожиданно выскочил средних размеров пёс. Очевидно, призванный Йенди. Не теряя ни секунды своего ограниченного времени, он тут же набросился на ближайшего гоблина, вызывая среди и без того паникующей толпы ещё больший переполох.

В конце концов последний из гоблинов наконец-то добрался до защиты леса, но, насколько мы могли судить, останавливаться вовсе не собирался.

Между тем, продвигаясь прямиком через караван, Дэган, Йенди, а также Лиам, быстро перескочив эту импровизированную баррикаду, уже спешили ко мне. Пока же они были в пути, я принялся оказывать всю посильную помощь своим солдатам, особенно тем, кто был ранен в бою. К счастью, на сей раз среди нас не было ни одного, убитого в сражении. И тем не менее, у многих таки имелись при себе незначительные раны, в то время как у одного из моих людей так и вовсе было особо тяжёлое положение – всё ещё лежа на земле, бедняга стонал от боли из-за гоблинского кинжала, по рукоять застрявшего в его бедре.

Разыскивая взглядом Сержанта Брукса, я довольно долго не мог его найти, пока в какой-то момент неожиданно обнаружил не только его самого, но и то, как он, споткнувшись, свалился на землю. Его рука, что держала щит, была разрезана до самого основания, позволяя воочию лицезреть его белую кость, а алая кровь, обильным ручьём стекавшая по краю его лакированной защиты, уже вот-вот собираясь превратиться в целую лужу на земле вокруг него. Рядом со шкалой здоровья Сержанта зиял ярко-красный значок, предупреждающий о наличии у него сильного кровотечения, а потому, на ходу позвав врача, я немедля бросился к нему. Однако же...

Не успел я преодолеть и нескольких метров, как Йенди обошла меня, а затем, нависнув над уже мертвецки побледневшим Бруксом, начала что-то быстро скандировать, перемещая свои руки в каком-то странном, но одновременно сложном узоре. Когда же уже в следующий миг она коснулась раны на руке Сержанта, её ладонь окружило зелёное свечение, уже виданное мною раньше, но всё такое же эффективное – разрез, всего за мгновение сократившись аж вдвое, заставил обильное кровотечение значительно замедлиться, а меня самого вдохнуть немного спокойнее.

– К сожалению, это всё, что я могу сейчас сделать, – обратилась она ко мне, заметив моё приближение. – Заклинание Исцеления моей природы позволяет мне лечить каждого человека только раз в двенадцать часов. Он выживет, но сегодня вечером я снова поколдую над ним, чтобы ускорить процесс заживления, – Йенди звучала серьёзно, гораздо серьёзнее, чем я видел от неё до сих пор.

Кивнув мне напоследок, она подошла уже к следующему Рядовому, тому, что был с кинжалом в ноге, и, пока наш медик осторожно вытаскивал из его бедра клинок, принялась исцелять его рану. Солдат громко кричал в процессе, а когда кинжал наконец был полностью удалён, из его раны, пульсируя, вырвался мощный поток артериальной крови, который так и продолжил бы бить ключом, если бы исцеление Йенди не вступило в силу. Как и у Сержанта Брукса, это ранение было далеко от заживления, но больше не угрожала его жизни. Закончив и с этим пациентом, Йенди перешла к другим раненым, после чего помогала, где могла, часто останавливаясь, ожидая, пока её небольшой пул маны вновь не наполнится силой...

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Bezgranichnye-Zemli/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 30**

– Сержант Брукс, и как это, интересно, вы собираетесь смотреть своим людям в глаза, зная, что позволили какому-то убогому гоблину чуть не отправить вас на тот свет? – пошутил я, переводя взгляд на своего пострадавшего офицера.

– Сэр, – усмехнулся Брукс, выпаливая в ответ, – я просто дам им знать, что это была всего лишь обычная учебная демонстрация, которая показала, что даже лучшего солдата можно застать врасплох, когда его численно превосходят в соотношении десять к одному. По крайней мере, девять из десяти я уложил прежде, чем меня наконец достали, – говоря это, Брукс пытался не показывать своего состояния, но я видел, что он был всё ещё слишком слаб и ежесекундно боролся с болью.

– Извините, что прерываю, Лейтенант Рэйтак, – вмешался в наш разговор только что подошедший Дэган, – но каков будет ваш следующий шаг?

– Дэган, как ваши люди, в порядке? У вас есть жертвы? – спросил я, обеспокоенный ущербом, который мог быть нанесён, если эти чёртовы гоблины где-то всё же прорвались через защитное построение фургонов.

– У нас двое убитых, – начал Дэган хмурым тоном, – а также несколько раненых. Как и ожидалось, поселенцы оказались неумелы в обращении с оружием, но даже так зелёным не хватило численности, чтобы прорваться сквозь нашу оборону, и всё благодаря вашим людям, – выражение лица караванщика постепенно сменялось улыбкой. – К тому же, во время боя Йенди исцеляла тех, кого могла, и, вероятно, своей магией в этот день спасла несколько жизней, – прервавшись на мгновение, старик смерил меня своим мудрым взглядом и положил руку на плечо. – Да, и я должен сказать, это был поистине впечатляющий бой, Рэйтак. Я серьёзно. Ваши солдаты убили более сотни гоблинов и не потеряли ни одного человека.

– Что ж, спасибо на добром слове. Тем не менее, мои люди упорно тренировались всё это время, чтобы иметь возможность хотя бы отдалённо достичь чего-то подобного, – ответил я серьёзно, после чего тихонько рассмеялся, – а потому теперь можете считать, что с этого момента даже с небольшим отрядом дисциплинированных солдат я смогу взять верх над огромной толпой убогих гоблинов, в любой день. И всё же... – я в задумчивости провёл рукой по затылку, – наши противники оказались физически слабы и плохо экипированы, что помогло склонить чашу весов в нашу пользу, на этот раз... Гкхм-м, – откашлялся я, снова собираясь с мыслями. – В общем, исходя из того, что Йенди сообщила мне перед нападением, похоже, что гоблины взяли в плен нескольких наёмников, утащив их в свой лагерь недалеко отсюда. Я предлагаю взять тех, кто не слишком ранен, и попытаться освободить этих дуралеев. Одновременно с этим, надеюсь, у нас получится уничтожить угрозу в виде гобов в этой области.

– Разве это не слишком опасно? – с сомнением в голосе спросил Дэган. – Там всё ещё осталось много этих зелёных тварей, и даже если он был ранен в бою, тот адепт может причинить вам серьёзные неприятности, если он всё ещё способен произносить свои заклинания.

– Хм-м, – я на мгновение поразмыслил над его словами. – Нет, я не думаю, что нам когда-нибудь ещё будет предоставлен лучший момент для атаки, нежели сейчас. Если мы подождём, то это только даст им возможность собрать ещё больше гоблинов под своими знамёнами, что в итоге приведёт к неприятным последствиям, как, например, к захвату следующего каравана, направляющегося через эту область, а в будущем, возможно, вся эта ситуация и вовсе выльется в потенциальную угрозу уже для всего Амервиля. Я дам своим людям некоторое время, чтобы перевести дыхание и собрать все копья, которые ещё пригодны для использования, а затем мы отправляемся по месту назначения. Это, конечно, если Йенди готова провести нас прямиком в их лагерь, – ответил я, глядя на маленькую девчушку-полурослика, которая подошла ближе, и ожидая её согласия.

– Оу-у, ещё бы! Ведь моя верная зверушка-компаньон-единорог всё ещё где-то там. К тому же, я уверена, что Дрейк и Квимби также будут рады пойти, – сказав это, она кивнула в сторону приближающихся к нашей группе полуросликов.

Казалось, что Квимби всё ещё передвигался с лёгкой хромотой, но всё же уже был готов идти самостоятельно.

– Ага, мы не можем позволить Йенди уйти без нас, – добавил Квимби, кивком головы приветствуя всех остальных. – Она ещё будет должна нам по пять серебряных, когда обнаружит, что её компаньон – это всего лишь какой-нибудь паршивый старый пёс, а не единорог! Только дайте нам немного времени на поиск стрел, которые ещё можно использовать, и мы будем готовы. Во время этой битвы мы расстреляли весь наш боезапас.

– Да, конечно, это не проблема, – ответил я, поправляя свою слегка потрёпанную форму. – Кстати, отличный выстрел получился в их адепта. Заклинания этого мага вполне могли обратить всю нахлынувшую на нас волну далеко не в нашу пользу, – я обвёл быстрым взглядом собравшихся. – Что ж, полагаю, мы с вами уже успели обсудить всё, что было нужно. Тогда давайте приступим к работе. Мы выдвигаемся ровно через пять минут!

Согласно кивнув друг другу, все поспешили по своим делам.

Сержант Брукс, к примеру, повёл пятерых наших раненых солдат обратно к повозкам. Удивительно, но он не протестовал против моего, возможно, опрометчивого решения следовать за гоблинами в их лагерь, так что в данный момент я мог со спокойной душой приступить к реорганизации наших Отрядов.

В итоге распределив своих людей в три равные группы по восемь человек, я оставил одного здорового солдата помогать Бруксу. После этого я обнаружил, что, к счастью, нам удалось вернуть тридцать два из брошенных нами метательных копья, которые, в сочетании с тем количеством, что ещё оставалось в наших запасах, позволяли нам выступить на предстоящий бой с двумя снарядами для дальнего боя на каждого солдата, а остальное оставить для людей в караване.

А вот нашим полуросликам, Дрейку и Квимби, повезло уже не так сильно – они смогли разыскать и восстановить только пять стрел каждый. Тем не менее, можно было с уверенностью сказать, что это не было плохой новостью, так как последующее пребывание в лесу в любом случае создаст определённые трудности при пользовании луками, как и нашими метательными копьями, впрочем. В довершение мною от обоих были выслушаны жалобы, состоящие в том, что они оба думали и предполагали, что игра будет иметь неограниченные боеприпасы, как это было в большинстве других ММО. И так бы я и остался стоять наедине с их гневной тирадой, но, к счастью, уже вскоре подошедший к этим двоим разгорячённым Лиам смог снабдить их обоих короткими мечами из дополнительного оружия, взятого из заначки наёмников, что в итоге оказалось значительным улучшением по сравнению с их обычным снаряжением по умолчанию, простого вида кинжалам, а также заметно подняло обоим рейнджерам настроение.

И вот, в конце концов, уже перед самым отправлением в моём поле зрения мелькнуло новое уведомление:

Поздравляем, вы одолели большую силу гоблинов!

● Индивидуальная добыча каждого солдата: 4 медяка

● Общая добыча отряда:54 медяка

● Опыта заработано: 250

Быстро просмотрев всю необходимую информацию, я отмахнулся от возникшего передо мной экрана, а затем залез в настройки и отключил уведомления об индивидуальное добыче. Мне не нужно было видеть, что получают мои солдаты, только то, чем и скольким заполняется казна всего отряда.

Между тем время летело быстро, и мы уже совершали последние приготовления, проверяя собственное снаряжение перед уходом, когда Лиам и другие наёмники неожиданно подошли ко мне, вежливо при этом осведомившись, могут ли они поговорить со мной.

– Сэр, – как и ожидалось, слово взял Лиам, – мы хотели спросить вас, не могли бы мы... пойти вместе с вами. Хоть, честно признаюсь, мы и не в восторге от Бёрка и других наёмников, мы всё же не можем позволить, чтобы их запытали какие-то убогие гоблины, если в наших силах будет хоть как-то им помочь.

– Что ж, парни, – я обвёл их пристальным взглядом, – ей богу, не скажу, что не буду согласен на использование нескольких дополнительных мечей. По крайней мере до тех пор, пока Дэган не возражает, чтобы вы остались и помогли ему защитить его караван, я даю своё разрешение. Однако сразу говорю, чтобы было всё всем ясно, – перешёл я уже на гораздо более требовательный тон, – я буду отдавать вам приказы. И если вы не можете жить с этим, не утруждайте себя.

– Это не будет проблемой, сэр, – ответил Лиам, ничуть не смутившись, – Дэган уже сообщил нам, что мы можем пойти. И я не думаю, что у кого-то из нас есть проблемы с выполнением приказов после того, как мы воочию увидели, на что способны ваши люди, выполняя приказы и сражаясь как единое целое, – наёмник махнул рукой в сторону груды мёртвых гоблинов.

– Ну ладно, – рассмеялся я, похлопывая его по плечу, – надеюсь, вы уже готовы, потому что мы выдвигаемся ПРЯМО СЕЙЧАС, – прокричал я последние несколько слов себе за плечо, а затем махнул своим солдатам в сторону опушки леса. Я понимал, что моё решение могло быть ошибкой. Огромной ошибкой. Все зависело от того, насколько сильно были разбиты гоблины после таких огромных потерь.

И вот, уже спустя несколько минут, в последний раз взглянув на караван позади, "жители" которого в надежде провожали нас своими взглядами, мы шагнули в лес...

\*\*\*

Прошло уже более четверти часа с тех пор, как два рейнджера-полурослика начали следовать впереди, прокладывая наш дальнейший путь, что с каждой секундой углублял нашу группу всё дальше в местную флору. Следы, оставленные гоблинами, было не так уж трудно проследить, учитывая, сколько существ в спешке топтало землю под нами своими маленькими ногами. Стоило нам оказаться внутри линии деревьев, как тень, что массивной пеленой нависла над нашими головами, постепенно полностью поглотила наши тела, принося нам заметное облегчение от того, что теперь превратилось в жаркий летний день. Проклиная жару, ощущение которой всё никак не хотело покидать мои мысли, я периодически делал несколько долгих глотков из своего кожаного бурдюка – вода, плескавшаяся внутри в такт моих шагов, была тёплой и не очень освежающей, но всё же давала мне новые силы, поддерживая меня на ногах.

И вот, это не заставило себя долго ждать – стоило нам достигнуть подлеска, как мы стали натыкаться на трупы, разбросанные то тут, то там. Многие тела, лица которых запечатлели последние моменты жизни своих владельцев выражением самых разных чувств, были человеческими. Это были останки наёмников Бёрка, попавших в засаду. Тем не менее, было тут также и удивительное количество мёртвых гоблинов, головы которых валялись в отдалении от своих тел. Было похоже, что наёмники, даже несмотря на то, что попались в западню, не сдались так легко. Судя по тому, что я видел, каждый из них убил по крайней мере одного из этих маленьких убогих существ, прежде чем принять свою участь – быть жестоко разрубленным на куски. Конечно же, все тела, валявшиеся вокруг, уже были тщательно разграблены представителями этой зелёной расы. Рои мух и насекомых, привлечённые обильным запахом крови, уже витавшем в воздухе по всей округе, издавали здесь жужжание, походившее на настоящий гул. Осознавая это, я жестом показал Йенди и её рейнджерам, чтобы они побыстрее проводили нас мимо данной местности, не желая быть рядом, если кто-то из крупных падальщиков или же местных хищников вдруг решит заскочить на легкодоступный перекус.

Наша группа продвинулась уже примерно на добрый километр, в самую чащу леса, когда мы наконец начали слышать первые звуки в отдалении: крики и какой-то шум, доносившиеся откуда-то впереди нас. Рейнджеры находились примерно в пятидесяти метрах перед нами, когда внезапно остановились. Один из полуросликов, Дрейк, дал нам сигнал прекратить дальнейшее продвижение, а затем поспешил обратно к основной группе, в то время как его товарищ, Квимби, всё ещё не сводил своих глаз, смотря куда-то вперёд.

Они что-то обнаружили...

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Bezgranichnye-Zemli/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 31**

– Рэйтак, мы нашли их, это однозначно, – сообщил мне Дрейк слегка приглушённым голосом, подходя ближе. – Они на поляне впереди, вовсю кричат и оживлённо спорят друг с другом. Не знаю, что за чёрт там творится, но, как по мне, они готовятся к бою! Если будете двигаться тихо, я вам покажу. Эти дураки даже не подумали выставить охрану, поэтому я не думаю, что они нас увидят.

Последовав его совету, я осторожно двинулся вперёд, прямо вслед за Дрейком, чтобы посмотреть, что же в данный момент такого происходило в лагере гоблинов. Честно, я старался двигаться как можно тише, но... скрытность, очевидно, не являлась одной из моих сильных сторон – Дрейк съеживался каждый раз, когда я наступал на какую-нибудь ветку или когда дребезжали мои доспехи. Тем не менее, в конечном итоге оказалось, что ему и не нужно было ни о чём таком беспокоиться...

Когда я наконец добрался до края поляны, внимание каждого гоблина было сосредоточено исключительно на споре двух их сородичей, что оживлённо галдели прямо посреди их разношёрстного лагеря. Но что ещё более удивительно, одним из спорящих как раз был наш старый добрый знакомый, тот самый гоблин-адепт. Его рука была обёрнута каким-то грязным с виду куском ткани, ровно в том самом месте, куда немногим ранее в него попала наша стрела, а зеленоватая кровь, что постепенно впитывалась в эту наспех обёрнутую тряпку, хоть и замедлялась, но всё ещё обильно сочилась из открытого пореза. Сейчас адепт находился в горячем словесном обмене с одним из воинов-гоблинов, который, казалось, подвергал сомнению его авторитет и возможность руководства всем племенем. Было почти что до улыбки забавно наблюдать, как другие остроухие попеременно вставали позади того лидера, которого они в данный момент поддерживали. Что говорить, некоторые из зелёных двигались то взад, то вперёд, от одного к другому, и так каждый раз, когда какой-нибудь аргумент или особенно сочное оскорбление внезапно поражало их воображение. Тем не менее, спор, казалось, уже подходил к своему логичному концу, так как двенадцать воинов-гоблинов и ещё сорок их убогих сородичей наконец-то сделали свой выбор, поддержав воина, который спорил против адепта. Остальные же, это примерно около семидесяти убогих и всего лишь два воина, встали позади заклинателя.

– Ох-х, надо было прихватить попкорна-а! – чуть ли не восклицая, прошептала Йенди, явно наслаждаясь этой оживлённой "дискуссией".

Квимби поспешно шикнул на неё, в сей же миг стараясь угомонить свою подругу.

– Дагбаг – не хороший лидер, плохой, – заявил бунтующий воин-гоблин, грозно потрясывая своим оружием для пущего устрашения. – Теперь его избить два раза от солдат. Нам нужен сильный воин для лидера, а не какой-то ничтожный заклинатель!

– Иклуг, единственное месс-сто, куда ты поведёш-шшь наше плем-мя – это смерть или в котёл-с другого-о, – прошипел в ответ его оппонент. – Ты думаешь, заклинания ничтожны-ы?! Я тебе покажу НИЧТОЖНЫ! – взревев, адепт по имени Дагбаг сделал шаг назад и в сию же секунду принялся кастовать заклинание.

– Я убиии-ить тебяяя-я насмееее-ерть! – проревел в ответ Иклуг, тут же делая взмах своей металлической дубинкой, покрытой шипами, на, казалось бы, слишком медленно попятившегося назад адепта. Однако... прежде, чем его удар пришёлся по цели, небольшая вспышка алого пламени, что в мгновение ока выстрелила из руки раненного гоблина, опалила всё лицо воина – нет, она была слишком мала и не сумела причинить тому большого вреда, но зато, отвлёкшись, удар Иклуга сошёл с намеченной цели, всего лишь брякнув скользящим \*Псых\* по уже раненой руке адепта.

И вот, уже в следующее мгновение каждый из кандидатов в лидеры местного племени, задержавшись на несколько секунд в странной позе – оба надменно указали друг на друга пальцами – прокричали:

– УБЕЕЕ-ЕЙТЕ ЕГО-ОО!!!

С этими словами, беря пример со своих "новых-старых" вождей, сторонники каждой из групп радостно вступили в бой друг с другом, начав уже настоящее сражение насмерть в этой куче мале из собственных собратьев-гоблинов, дабы определить будущего лидера племени.

Не собираясь упускать такую прекрасную возможность, я подал сигнал своей небольшой "армии" приблизиться к краю поляны.

– Ну что ж, ребята, – обратился я к солдатам, когда они все уже спустя несколько ударов сердца собрались возле меня, – давайте уж позволим им убивать друг друга столько, сколько они хотят, ну а затем... затем настанет наша с вами очередь, – я не мог не улыбнуться этой мысли, – выдвинемся и зачистим то, что там ещё останется. Значит так: 1-ый и 2-ой Отряды – слева, 3-ий и наёмники Лиама – справа. Я и полурослики останемся здесь, посередине. Будьте готовы к одному раунду копий, – мой взгляд быстро прошёлся по всем присутствующим, – действуем чётко по моему сигналу, а затем переходим в рукопашную. Всем всё ясно?

Рядовые кивнули – мы были готовы.

Что ж, мой план не заставил себя долго ждать и уже вскоре пришёл в активное действие...

Чтобы сразу же почти что развалиться в пух и прах, в самом что ни на есть зародыше, когда один из убогих, что сражался рядом с нашей группой и в какой-то момент вдруг оказался вверх тормашками, кусая ногу одного из своих собратьев, заметил-таки наш 3-ий отряд и парней Лиама, продвигавшихся на свои позиции. Остроухий на мгновение было ошалел, полностью впав в ступор, но потом всё же проснулся и, закричав, поднял свою трясущуюся руку, в панике указав на моих людей, но... к счастью для нас, а также к большому его несчастью, в следующий же миг другой гоблин, который просто ну никак не мог упустить такую сочную возможность, с визгом вонзил кинжал в своего отвлечённого от боя сородича, в итоге остановив любое дальнейшее предупреждение о нашем присутствии.

Я этого не ожидал, но бой между гоблинами получился весьма и весьма коротким. Но всё же одновременно крайне жестоким и кровожадным.

Многие из зелёных сражались просто так, без оружия, но это ни в коей мере не мешало им кусать, царапать или душить своих оппонентов, вызывая у последних до смешного нелепые выражения лиц в данном процессе. Боже, это была настоящая куча мала... И, как ни старался, я никак не мог различить две противоборствующие стороны. Более того, наблюдая за этой схваткой всё дальше, я всё сильнее сомневался, что даже хоть кто-нибудь из гоблинов мог это сделать.

Впрочем, было тут и кое-что весьма явное. У тех зелёных, что считались в своём племени "воинами", определённо было преимущество. Несмотря на численное превосходство, что довлело над ними в превосходящих десятикратных значениях, они были больше и сильнее, по сравнению со своими маленькими убогими сородичами. Однако, судя по тому, что я видел, в этом сражении это было далеко не единственным их козырем. Ведь ещё одно их преимущество заключалось в том, что все они пришли на данный "спор"... во всеоружии. Да, именно так, в то время как почти что добрая половина их убогих собратьев сражалась... голыми руками, без какого-либо оружия, побросав его во время своего недавнего отступления.

Но вот кого точно не было среди воинов, так это гоблина, умеющего кастовать заклинания...

Будучи одним из самых "скользких" в своём племени, в самом разгаре схватки адепт умело проскользнул в тыл, спрятавшись за двумя своими телохранителями, и сию же секунду принялся кастовать своё новое заклинание. Он действовал быстро, и потребовалось всего мгновение, как я почувствовал, что магия вокруг нас медленно начинает нарастать...

С каждой секундой мне всё сильнее казалось, что в ушах разбухает неосязаемое давление, в то время как вокруг руки адепта уже начинало формироваться странное свечение, распространяясь бледным серым цветом по всей его руке. Несколько воинов, находившиеся к этому действу ближе всего, очевидно, тоже не могли этого не заметить, и уже в следующий миг четверо из них, вырвавшись из своего ближнего боя, в унисон устремились вперёд, дабы атаковать адепта.

Но они опоздали. Ещё до того, как они осознали, они уже опоздали...

С последним словом и завершающим жестом шесть магических шаров, вспыхнув в руке вовсю улыбающегося гоблина, безошибочно влетели в шестерых воинов зелёных. Я уже видел нечто подобное... то, как похожее заклинание убило Рядового Дрекса. И я знал, что такая магия может быть смертельна. Вот и здесь, каждый из шаров, что практически одновременно и со слышимым хрустом врезался в свою собственную цель с силой кувалды, легко пронзил кожу и разрушил кости всех шестерых воинов, что уже спустя секунду после этого "взрыва" мёртвым грузом распластались по залитой зелёной кровью земле. И хотя, судя по всему, некоторые из них всё ещё были живы, находились они уж точно на последнем издыхании.

Испугавшись проявления такой мощной и яркой магии, все убогие гоблины, "плескавшиеся" вокруг, в миг вернули всю свою лояльность этому "страшному" адепту. Гоблинская иерархия, какой бы она ни была, всегда заставляла их следовать за сильнейшими в племени. Что же касается тех шестерых воинов, что внезапно в полном одиночестве остались на поле боя, то теперь они оказались в крайне неприятном положении – сражающимися ни за что иное, как за абсолютно безнадёжное дело. Несмотря на свои размеры и даже преимущество в снаряжении, они в одночасье столкнулись сразу со всей толпой – в одно мгновение окружившими их пятьюдесятью мелкими сорванцами. Один за другим, казалось бы, эти могучие воины всего за несколько секунд были сбиты с ног кинжалами, дубинками, кулаками и даже зубами их убогих собратьев. Тем не менее, они не являлись бы тем, кем они были, если бы отправились помирать в одиночку, не убив ещё с десяток своих более мелких сородичей, прежде чем, наконец, окончательно пасть под хлынувшим напором зелёной волны.

Это было оно – не желая больше испытывать судьбу на прочность, я решил, что пришло время и для нашей атаки. Поспешно попросив Рейнджеров снова нацелиться на адепта, я сам между тем приготовил своё копьё. В то же время Йенди, услышав мой приказ, начала тихонько распевать что-то рядом со мной, готовя какое-то неизвестное мне заклинание.

– ПУСКААА-АЙ, СБЛИЖАЕЕЕ-ЕМСЯ И УБИВАЕЕ-ЕМ! – со всей мочи закричал я, бросая свой снаряд в ближайшего остроухого.

\*Свух\*

\*Свух\*

\*Свух\*

...

Залп стрел и копий, что в следующий же миг обрушился на головы наших врагов, сразу же умертвил половину из ещё остававшихся в живых и стоявших на ногах гоблинов, заставляя остальных неподвижно замереть на месте, будучи ошеломлёнными и испуганными, когда в их глазах отразилась стена из почти что непобедимых и грозно кричащих людей, с которыми им довелось столкнуться ранее и которые, выследив их лагерь в самой гуще леса, неожиданно вторглись сюда со своими страшными и уже обнажёнными клинками, преследуя всего лишь одну цель – УБИТЬ ИХ ВСЕХ.

Находясь в авангарде, я одним из первых рванул вперёд, чтобы затем со всей силы вдарить щитом первого же попавшегося мне на пути остроухого. Тот был слишком ошеломлён, чтобы хоть как-то отреагировать, когда мой щит, с хрустом обрушившись на его перекосившееся лицо, повыбивал ему все зубы и заставил его маленькую голову замереть в неестественной позе, очевидно, сломав его хрупкую шею.

И наступил хаос...

Гоблины, моментально впавшие в панику после первой же нашей волны, начали рассеиваться в разные стороны, будто муравьи, со всех ног убегая от грозных солдат позади, которые безжалостно вырубали их всех, словно сорняки на своём пути. Несмотря на их прежнее безумие, ещё несколько минут назад вовсю бушевавшее в их разрозненном лагере, что заставляло их сражаться друг с другом, теперь они, казалось, потеряли весь запал к продолжению битвы.

Оглядываясь по полю боя и не переставая рубить под своими ногами всю ту зелёную нечисть, что была ранена первой волной и сейчас в панике уползала, куда глаза глядят, я пытался найти своим взглядом самых опасных противников: адепта или же любых других воинов, что ещё, возможно, оставались в живых. Похоже, что игровая система уже передала мне все необходимые знания, которые должны были быть у моего персонажа, потому что в данный момент каким-то непостижимым образом я чувствовал... нет, я знал, что гоблины сразу же разбегутся по ветру, если у них только не появится сильный лидер. И единственными зелёными, которые, казалось, ещё могли сплотить разбегающееся сейчас в разные стороны племя в группу и снова превратить его в угрозу, были только адепт и все те ещё остававшиеся в живых воины.

И вот, мой взгляд наконец-то нашёл свою цель, скользнув по знакомой фигуре. Заклинатель был мёртв... Две стрелы и сразу несколько копий, что насквозь пронзили его хрупкое тело, позволяли понять, что он больше никогда и никому не доставит хлопот. Бывший лидер своего племени, оказавшись прямо перед моим 3-им Отрядом, в одночасье был выбран их целью, так как существо, что убило одного из них, оказалось прямо у них в руках, готовое к расправе. Те же двое воинов, у которых до сих пор не было никаких других целей, кроме как охранять и защищать своего лидера, потеряли свой ориентир и уже со всех ног мчались на север, преследуемые некоторыми всё ещё державшимися "на плаву" их более мелкими убогими сородичами.

Спохватившись, я позвал на помощь нескольких солдат, сражавшихся рядом со мной, а также группу Йенди и ринулся за ними в погоню. Если мне удастся остановить этих двоих, то у гоблинов не останется никого, чтобы сплотиться и восстановиться даже от таких серьёзных потерь.

И вот, прокричав напоследок остальным солдатам, чтобы те нашли и освободили всех пленных и встали охранять лагерь, я помчался прямиком в лес, за своей добычей...

Вы одолели большую силу гоблинов!

● Опыта получено: 145

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Bezgranichnye-Zemli/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 32**

Пока я бежал, ветви, что то и дело как нарочно попадались мне на пути, с хлёстким звуком били меня по лицу, открывая вдоль моих щёк небольшие, но уже начинавшие напоминать о себе порезы. В то же время корни и виноградные лозы, видимо, успевшие за многие годы распространиться по всему подлеску, вот-вот угрожали запутать меня, когда я, прилагая всё больше усилий, "спешил" за гоблинами, медленно приближаясь к своей добыче. Рейнджеры между тем, используя свой навык лесничих-следопытов, продвигались впереди меня и остальных солдат в гораздо более быстром темпе, что в конечном итоге помогло им первыми вырубить одного из преследуемых, отставшего от своих собратьев.

Впрочем, быстро покончив с ним, они жестом приказали нам остановиться.

Оказалось, что совсем рядом с нами, у одного старого и громоздкого дерева в земле был вырыт небольшой туннель, который мы бы ни за что не смогли заметить, если бы наши "путеводители" в последний момент не увидели исчезающую в нём ногу одного из зелёных. Учитывая это, мы впали в небольшой ступор, и все просто собрались вокруг данного прохода, не зная, хотим ли мы и дальше "мчаться в погоню", на этот раз пробираясь через нечто похуже каких-то там лоз и деревьев – через весьма и весьма, и весьма небольшое отверстие. Было очевидно, что любой, кто попытается пробраться через такой узкий туннель, сразу же станет лёгкой добычей, если один из гоблинов решит поджидать свою жертву с кинжалом наготове.

Однако, похоже, никому, к счастью, и не нужно было туда лезть...

В то время как мы, ожидая, так и стояли вокруг ямы, в нерешительности пытаясь понять, что же нам делать дальше, неожиданно раздался крик:

– ААяяяаяяхъ, – крик, что был наполнен страхом и болью, несколько секунд продолжительным эхом отдавался по туннелю.

А вскоре за ним последовал и ещё один:

– ВзЯааААяяяазяяяя-я, – на этот раз даже больше походивший на... визг, нежели крик, который прозвучал уже намного-намного ближе. После чего из туннеля и вовсе начали раздаваться какие-то странные звуки. Как будто кто-то или что-то судорожно... карабкалось наружу.

И вот, уже через несколько секунд нам был дан ответ, когда на свет выполз один из счастливчиков, что, видимо, сумел спастись от преследовавшей его в туннеле опасности – воин-гоблин, которого, впрочем, тут же покинула его удача, когда уже в следующий миг, едва успев полностью выбраться наружу, он обнаружил себя насквозь пронзённым мечами моих солдат.

Однако же, к нашему удивлению, не прошло и пары вздохов, как вот уже второй воин зелёных вылез из своего укрытия, и, даже не заметив нас, просто испуганно уставился на отверстие туннеля. Одного взмаха меча хватило, чтобы срубить и его голову с плеч.

И вот тут-то, к счастью или нет, нас наконец настигла долгожданная тишина. Больше не было слышно ни криков, ни визгов, ни каких-либо звуков – что ж, гоблинов теперь там точно больше не было. А значит, пришла наша очередь...

Уже приготовив своё оружие к бою, мы задавались вопросом, какое же ужасающее нечто вот-вот должно было показаться из этого покрытого мраком туннеля, как вдруг...

– Подожди-иите! – воскликнула Йенди, активно замахав руками, показывая, чтобы мы все опустили своё оружие. – Он... о-он там! Я это чувствую-ю! Внутри туннеля находится мой... компаньон, – удивлённо сообразила она. – ТАК, я отправляюсь туда. Ждите здесь! – в итоге, не прошло и секунды, как эта девчонка бесстрашно заползла внутрь, полностью исчезнув в темноте туннеля. Для любого из нас это произошло... слишком уж быстро, чтобы хотя бы попытаться остановить её.

Но вот, уже вскоре после этого послышался едва уловимый счастливый голос, тихим эхом раздавшийся изнутри:

– Я иду-уу.... м...ой драко... нчик... единор... ожик... Ухх-х... какой же ты... огроо-омный... повее-ерить... не могуу-у! Ну... полагаю... тут уж... нич...его не... поделаешь. В каком-то... смысле ты даже... симпатяга. Хмм-м, дай-ка поду... мать, как же... мне... тебя назвать... Хру... Хрус... Хрустяя-яш! Точно, Хрустяш!

– Ээ-эй, вы таа-ам, снарууу-ужи, мы с Хрустяшем выходиии-им, опустиии-ите свои железные па-аалки! – прокричала Йенди уже более отчётливым голосом, после чего вновь послушались шуршащие звуки, когда она начала выбираться из этого маленького туннеля.

А уже спустя несколько недолгих мгновений всех нас чуть не хватил удар, когда мы наконец увидели, что же последовало за ней из этой норы...

Прямиком за Йенди показался... огромный чёрный жук. Размером с крупную собаку, всё основание его тела было покрыто жёсткого вида чёрным наружным экзоскелетом, в то время как спереди у него виднелись огромного вида жвалы, покачивающиеся в такт его равномерному дыханию. Из его головы торчало нечто длинное, похожее на острый рифлёный выступ, то есть рог. И сейчас этот самый выступ казался несколько короче, но только потому, что в данный момент... на него был насажен один из тех убогих гоблинов, которому не посчастливилось заползти внутрь этой адской дыры.

Гигантский Жук-носорог

Животное-компаньон для Йенди

– Скажите, ну правда ведь, что Хрустяш такооо-ой очароооваа-ашка! – пролепетала Йенди крайне оживлённым и счастливым голосом, прижимаясь к жуку вокруг его живота. Но тот, казалось, вообще не обращал на неё внимания, сосредоточившись только на том, чтобы вытащить кусочки гоблина, что ещё висели на его огромном роге, после чего засунуть их себе в рот.

Неподвижно созерцая представшую перед нами необычную картину, несколько секунд вся группа пребывала в полнейшей тишине, пока...

– Бва-ха-ха-ха-хах-ах-ха-хаха!! – Квимби и Дрейк не начали ржать так сильно, что повалились на землю, едва успевая глотать ртом воздух.

– В-во-от т-тхебе... и тв... тв... твоо-ой собственный дракооо-он-единороооо-ог, Йенди, в... в-вылитый прям, – наконец выпалил Дрейк, всё ещё пытаясь отдышаться.

– Хех-х, ну что, тепее-ерь, как и догов-варивались, ты должна-ах нам пхо п-пять серебряныы-ых! – весело добавил Квимби за своего друга уже более разборчивым тоном.

Йенди же тем временем, сердито положив руки на бёдра, так и продолжала стоять на месте, ничего не говоря и просто буравя взглядом двух умирающих перед ней от смеха Рейнджеров. Но тут... внезапно на её лице медленно пробежала коварная улыбка. У этой девчонки явно созрел какой-то план.

– Ха-ха, нет, нее-ет, неее-ет, я так не думаю, мальчики. Как видите, он, возможно, и не Дракон-единорог, но уж совершенно точно то, что он... Жук-единорог!! – заявила Йенди, указывая на большой рог с уже частично съеденным гоблином на нём. Оба Рейнджера внимательно посмотрели на жука, после чего медленно перестали смеяться. А затем их рты по какой-то причине и вовсе раскрылись от удивления, когда они ошарашенно указали на животное перед собой своими трясущимися пальцами. Сбитый с толку их внезапной переменой в поведении, я перевёл свой взгляд на зверя и увидел это...

Гигантский Жук-единорог

Животное-компаньон для Йенди

Обратите внимание, что Звери-спутники могут быть видоизменены ассоциацией любого, с кем бы они ни были связаны. Это часто может привести к открытию новых классов Животных-компаньонов.\*

С этим ИИ определённо было что-то не так...

Дрейк и Квимби уныло открыли свои кошельки, после чего выложили оттуда по пять серебряных монет. Не моргнув и глазом, Йенди взяла то, что ей причиталось, радостно похлопала своего нового питомца, Хрустяша, по его массивному панцирю, а затем, повернувшись в направлении лагеря гоблинов, выбрала для дороги назад уже хорошо проложенный маршрут и зашагала прочь. Странный Жук-единорог последовал прямиком за ней. Все остальные же двинулись обратно в гробовой тишине...

Спустя некоторое время, когда мы наконец вернулись в лагерь, я обнаружил, что мои войска уже освободили всех пленных, как я им и велел. Ну, по крайней мере тех, которые были всё ещё живы...

Многие из заключённых пребывали в плохом... крайне плохом состоянии. Все без исключения были ранены, а большинство были или жестоко избиты, или и вовсе замучены до смерти во время своего краткосрочного пребывания в заточении.

Йенди, поспешно покинув нашу группу, бросилась проводить обход, исцеляя худшие из повреждений наёмников своим заклинанием Природного Восстановления. В то же время те из моих воинов, кто имел хотя бы базовые медицинские навыки, оказывали свою помощь другим, делая всё, что могли в данной ситуации, будучи ограниченным в своём мастерстве.

В общей сложности в живых оказалось ровно восемь наёмников, включая их предводителя. Двое других, к сожалению, были мертвы. Хуже того, эти бедолаги представляли собой просто ужасающее зрелище... Гоблины покромсали их конечности на кусочки, а оставшиеся истекать кровью туши повесили на ближайшем дереве, как оленье мясо. Мысль о том, что некоторые из зелёных специально решили остаться в лагере, только чтобы делать ЭТО с наёмниками всё то время, пока мы сражались, была... отвратительной.

Так или иначе, но даже те, кому всё-таки удалось выжить, сейчас пребывали в полнейшем оцепенении, травмированные своим недавним опытом. Казалось, что они всё ещё не до конца верили, что были спасены. Бёрк никак не отреагировал, когда я попытался заговорить с ним. Он просто смотрел вдаль, не осознавая ничего и никого вокруг. Он изменился. И не только внутри. Теперь на его левом глазу "красовалась" повязка: гоблины прожгли его глаз раскалённым углём из костра, что уже доживал свои последние мгновения.

В то время как мы продолжали уход за ранеными, я решил проверить свой журнал на предмет результатов боя:

Поздравляем!

Вы уничтожили лагерь гоблинов и убили всех их потенциальных лидеров. Земли вокруг Амервиля теперь в безопасности... по крайней мере до тех пор, пока не возникнет новая угроза.

● Награды:

Опыт: 100

● Вы заполучили следующую добычу:

Добыча Отряда: 18 серебряных и 22 медяка

☤ Изношенные Кожаные Наручи (Не опознано) - 1 шт.

Примечание: эти наручи испускают слабое магическое свечение. Найдите Учёного или Мага, чтобы определить свойства предмета. Это сообщение не будет повторяться в будущих уведомлениях о добыче.\*

Мои парни хорошо сражались. Используя дисциплину и опыт тренировок, через который им довелось пройти, они победили врага, что в десятки раз превосходил их по численности, и не понесли никаких потерь в своих рядах, не считая незначительных ран.

Впрочем, для некоторых из нас сражения ещё не закончились. Людям Лиама пришлось выполнять ужасную задачу, представшую перед ними – но в итоге они с честью выполнили её, сняв все остатки тел тех двух наёмников, что до сих пор мёртвым грузом были подвешены на дереве. Завернув тела в брезент, найденный ими же где-то в лагере, они сообщили мне, что хотят похоронить своих бывших товарищей на равнине, а не рядом с тем местом, где эти бедняги встретили свою ужасную смерть. Всецело согласившись с их предложением, я также отдал приказ своим людям собрать весь оставшийся брезент и другие различные палаточные материалы, что ещё оставались здесь, чтобы мы могли забрать с собой из леса тела всех остальных наемников.

И вот так, с ранеными и убитыми, наша группа наконец двинулась по направлению из леса. Телами гоблинов, которыми была обильно усеяна земля под нашими ногами, я пренебрёг, приказав своим солдатам оставить их там, где они и были. Пускай лесные падальщики полакомятся этим угощением, если, конечно, смогут переварить его вкус...

Животные-компаньоны=звери-спутники. Перевод может чередоваться. Прим. Пер.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Bezgranichnye-Zemli/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 33**

\*\*\*

Постепенно оставляя позади себя последние отголоски густого леса, мы продвигались всё дальше, направляясь обратно – на ярко освещённые солнцем равнины. Помогать то и дело спотыкающимся раненым, а также тащить за собой мёртвых – надо сказать, всё это довольно сильно замедляло нашу и без того неспешно продвигавшуюся процессию. Так что я приказал своим солдатам оставить мёртвых наемников прямо на опушке леса. Их похороны мы могли бы организовать чуть позже, после небольшого отдыха, что как никогда требовался всем нам, а сейчас мне вовсе не хотелось тащить их ещё через целые сотни метров поля, которое было озарено палящими лучами всё ещё находящегося в зените солнца.

Отсюда, с самой опушки леса, уже можно было разглядеть "цель" нашего назначения, а потому, наконец увидев караван, многие из раненых наёмников не смогли сдержать своих эмоций и просто разрыдались, как... обычные мальчишки. Всё ещё спотыкаясь, они уже более быстрым шагом заковыляли к предполагаемой надёжности и безопасности таких... внезапно очень знакомых и даже родных повозок, что виднелись впереди в расплывчатом образе раскалённого воздуха.

Бёрк же просто остановился на самом краю леса, удивлённо разинув рот. С непередаваемым шоком, так и не двигаясь с места, он глядел на кровавую бойню, что ещё некоторое время назад звалась здесь полем боя. Повсюду были разбросаны целые груды мёртвых гоблинов, периодически сменяясь пустыми интервалами в тех местах, куда попали залпы наших метательных копий. Ещё одна куча мёртвых тел, что уже своим намного большим скоплением давала понять, где так и не сокрушённая стена щитов сдерживала зелёный прилив, выглядела ещё более впечатляющим зрелищем, пока зелёный оттенок, в который теперь было окрашено практически всё поле, напоминал о том, как беспощадно мои люди целыми толпами убивали своих многочисленных противников, убогих гоблинов. Теперь более двухсот безжизненных зелёных трупов неподвижно валялись на здешней земле, в то время как падальщики, количество которых с каждой минутой становилось всё больше, уже пировали над своей долгожданной добычей.

– Ты-ы... твои солдаты сделали в.. в-всё это? Как...? – это были первые слова Бёрка с тех пор, как мы спасли его из лап неминуемой смерти.

– Вот что случается, когда недисциплинированные воины нападают на солдат Империума. Vae Victis, что означает – горе побеждённым, – сказал я ему напоследок, прежде чем направиться к уже заждавшемуся меня кругу повозок.

Дэган и Сержант Брукс встретили меня у самых передних фургонов. Я предоставил обоим небольшой рапорт, в общих деталях сообщив, что именно произошло в лесу, и что гоблины больше не должны будут являться проблемой для караванов Дэгана, причём в течение весьма длительного времени. Затем, дав своим людям пару десятков минут на отдых, я выделил два Отряда своих солдат и присоединил к ним Лиама и его ребят – нужно было похоронить оставшихся на опушке леса мёртвых.

Что ж, это становилось очевидным – я уже начинал замечать, что мне не хватало находящегося в добром здравии и полного сил Сержанта Брукса, который всегда помогал мне делегировать всякие подобные мелочи, что требовали к себе необходимое внимание после каждого боя. Именно по этой причине мне стал любопытен вопрос о ранениях и внебоевой регенерации, так что я ненадолго окунулся в настройки игры, дабы найти необходимый справочный материал.

Игроки начнут восстанавливать своё здоровье со скоростью 1 HP в минуту после выхода из боя на время более 10 секунд. НПС и неинстансированные (без имени) мобы будут регенерировать более медленными темпами: 1 HP за 10 минут. Учтите, что конституция, класс и уровень персонажа также будут влиять на скорость регенерации. Отрубленные конечности и потерянные органы (например, глаза) нуждаются в специальном лечении, если раненным является НПС. Игроки же смогут восстановиться от любого типа травмы, независимо от её тяжести.

Спустя несколько часов, когда всё наконец было готово, один из поселенцев, владеющий навыком резьбы по дереву, сделал над общей братской могилой небольшую табличку с указанием даты и имён погибших. Как я и приказывал тогда в лесу, гоблины остались неподвижно лежать там, где расстались со своими жизнями. Быть съеденными падальщиками – это определённо было хорошей судьбой для тех, кто этого сполна заслуживал.

Именно тогда я и впервые заметил, что рядом с Дэганом стоял маленький мальчик лет восьми. Его глаза уже успели покраснеть от слёз, пока сам он время от времени всё ещё жалобно всхлипывал. Заметив мой взгляд, Дэган дал мне объяснение:

– Это Эдвин, – старик печально покачал головой. – Ох-х, бедный паренёк, оба его родителя были убиты в бою ранее. Они погибли, спасая этого мальца от гоблинов, которые пробрались через баррикаду. Я пока даже и не знаю, что с ним делать... – вздохнул караванщик.

Непрерывно глядя на мальчика в слезах, я так и застыл на месте, не смея шелохнуться. И тут...

Внезапно я что-то почувствовал... там... у себя в голове... почувствовал, как медленно возвращается моя память... Боже... Я держал на руках... пытаясь утешить... маленького трёхлетнего ребенка... который плакал оттого, что зажал палец в двери... это б-был мой сын... у меня был сын!

Господии-и, – ощутив внезапно подступившее головокружение, я отошёл от остальных и сел на ящик возле одной из повозок и больше не мог сдерживать эмоции, которые в нескончаемом порыве начали выходить наружу. Дэган, заметив моё состояние, тактично прогнал всех зевак, что блуждали вокруг, и позволил мне побыть немного наедине с самим собой.

Поч.. п-почему я не могу всё... вспомнить? Что... что-о это за ужасная вещь такая, что отец забыл своего собственного с-сына?! Как... к-как такое вообще можно забыы-ыть?! –мои эмоции, что в данный момент океаном бушевали в моём собственном разуме, прыгали между чувством вины за то, что я ничего не помнил, и разгорячённым, доселе невиданным гневом на то, что же отняло у меня эти воспоминания. Слёзы свободно текли по моему лицу, и мне было всё равно. – К чёрту эту военную в-выправку. Как... как... я сейчас вообще могу играть в эту игру... как она может мне... помочь? Почему... п-почему ИИ просто не рассказала мне о моём... прошлом? Если бы я знал... если бы я только знал своё прошлое, возможно, это помогло... бы мне вспомнить, кем я был... кто я есть... и было ли всё это каким-то больным наказанием за то, что я... когда-то сделал?

И тут внезапно я почувствовал, как чья-то рука легонько похлопала меня по плечу.

– Хей, старый солдатик. Всё будет хорошо, – это была Йенди. Девочка присела рядом со мной и теперь мягко держала меня за плечо, периодически похлопывая. Она проявила мудрость не по годам, осознавая, что в такие моменты не нужно больше ничего говорить, я просто нуждался в другом человеке, который немного побыл бы рядом со мной. Я не знаю, как долго я ещё так сидел и плакал, но в какой-то момент мне захотелось рассказать кому-нибудь... кому угодно... даже этому странному и эксцентричному ребенку, кто я такой и что со мной происходит.

– Знаешь, – медленно начал я, вытирая последние остатки солдатской гордости с пропитанного влагой лица, – на самом деле... в реальной жизни я уже давным-давно старик. Хочешь верь, хочешь нет, но мне целых девяносто три года, – её реакция была на удивление спокойной. – Ага, я не какой-то там паренёк, что просто играет в игры, дабы убить время или отвлечься от монотонной работы. В данный момент я нахожусь в госпитале, внутри какого-то устройства, которое называется... Медпод. И представь себе, всё это мне сообщил Искусственный Интеллект! – заметил я, уже слегка улыбаясь. – Врачи пытаются вылечить меня, но, по-видимому, мой мозг представляет из себя то ещё месиво. И хотя они могли бы восстановить все мои физические повреждения, мои воспоминания при этом навсегда бы исчезли. Однако же, есть и хорошие новости. Искусственный Интеллект считает, что если я буду играть в эту игру, то это может помочь стимулировать воспоминания в моей памяти... – на этом моменте моё выражение лица снова стало "чернеть", – но вот сейчас я не очень у-уверен, что хочу... хочу помнить... если в процессе... это приносит... СТОЛЬКО боли, – мой кулак непроизвольно сжался, "подбадриваемый" старыми воспоминаниями. – Тот ребёнок напомнил мне, что у меня есть... сын. Но я... но-о я ничего... не могу о нём... вспомнить, – мои предложение звучали всё реже и прерывистее. – Я не знаю ни... его имени, ни... дня рождения, ни... его любимой игрушки. Не говоря уже о том, что “малышу”, скорее всего, уже за сорок или пятьдесят лет. Единственное, что у меня есть, это... воспоминание о том, как я держу его... в трёхлетнем возрасте, – я замолчал на какое-то время, пытаясь полностью осмыслить происходящее. – Интересно, а есть ли у меня... жена? Она... она-а всё ещё жива? И вообще, мой сын... он жив? – именно эти вопросы всё это время никак не давали мне покоя, довлея надо мной и моими эмоциями. – Зато я помню многое из своего профессионального опыта. Большую часть жизни я был солдатом и даже участвовал в нескольких войнах. Позже я стал бизнесменом и, похоже, в какой-то момент изучал военную историю. Вероятно, именно поэтому Клио сделала доступным для меня такой необычный класс, – усмехнулся я, тяжело вздыхая. – Йенди... я не знаю, что мне делать... Должен ли я сейчас просто попытаться выйти из системы? И почему меня теперь... вообще должно волновать, что происходит в этой игре? Боже, столько вопросов, и так мало... ответов, – наконец-то я замолчал, впрочем, всё ещё продолжая пытаться разобраться во всех своих новых мыслях и чувствах в собственной голове.

– Ваа-уу... извините, мистер Рэйтак, но я... я и не знаю, что сказать в такой ситуации, – её голос звучал серьёзно, и она впервые за всё это время обратилась ко мне в вежливой форме. – За исключением того, что, возможно, пребывание в этой игре таки помогает вам, если вы всё же смогли вспомнить своего сына, как думаете? Знаете, мои родители всегда учили меня слушать доктора, и, похоже, врачи оказались правы, ведь вы уже что-то, да получили от этой игры. Разве даже одно воспоминание о вашем сыне не стоило того, чтобы за него бороться? Мой отец всегда учил меня никогда не отступать, и я не думаю, что вы тоже должны опускать руки. Я, Квимби и Дрейк весело провели время, путешествуя вместе с вами. Надеюсь, вы всё же решите продолжить... играть, – сказав это, Йенди дала мне своё последнее похлопывание по плечу и медленно поднялась на ноги, отряхиваясь.

– Ох-х, кстати, – заявила она затем уже более непринуждённо, – мне тоже есть, в чём признаться. Я знаю, вы, наверное, думаете, что я действительно уже какая-нибудь старая бабка и всё в таком духе, но нет же... мне всего... десять! – эта девчонка... я не мог на это не улыбнуться. – Ну ладно, давай, Хрустяш, нам ещё нужно привести тебя в порядок. На тебе слишком уж много... гоблинской жижи, – с этими словами Йенди развернулась и двинулась в сторону реки, в то время как её "ненормальный" Жук-единорог последовал за ней, чуть ли не наступая на пятки своей новой хозяйки, словно какой-то причудливой щенок-переросток.

Что ж, хоть она и была ребёнком, странным ребёнком, но она была права. Я не был трусом. И если одно воспоминание уже было найдено, то и остальные тоже можно было разблокировать. Так что я продолжу играть в том же духе и сделаю всё, что в моих силах, чтобы добиться своей цели. Ведь любая достойная работа стоила того, чтобы выполнить её надлежащим образом...

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Bezgranichnye-Zemli/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 34**

\*\*\*

После сокрушительного разгрома племени гоблинов дела каравана заметно пошли в гору. Бёрк и остальные наёмники, на собственном опыте прочувствовав прикосновение смерти и чудом избежав её необратимых последствий, изменили своё отношение к делу на диаметрально противоположное, став серьёзно относиться к своим обязанностям, которые теперь заключались в ответственной работе на Дэгана и помощи с тем, что всегда периодически становилось необходимостью для всего каравана на время его продвижения.

В какой-то момент нашего продолжившегося путешествия наёмники даже попросили провести тренировку с моими войсками, впечатленные успехами, достигнутыми нами в борьбе с бесчисленными полчищами гоблинов. У меня не было причин отказывать начавшим проявлять рвение людям Бёрка в их просьбе, так что я позволил им присоединиться к нашим занятиям, решив, что помощь им ещё вернётся к нам с троицей, если придётся снова вставать на защиту каравана и его жителей. С их и так небольшим количеством людей, которое ещё сильнее истощилось после недавнего сражения, мне пришлось каждый день ставить по крайней мере один из своих отрядов на помощь в охране всего каравана. Но это ни коим образом не сказалось на основных обязанностях тренирующихся – быть солдатами и охранниками. Так что все эти новоприсоединившиеся ребята вкупе с моими собственными отрядами, судорожно глотая воздух, всё так же каждый день пропускались мной через тяжёлые тренировки и изнуряющие физические упражнения, бессильно валясь с ног после их выполнения.

В один из вечеров, который закончился небольшой посиделкой у костра, у меня завязалась беседа с владельцем этого каравана, Дэганом. Мало-помалу, обсуждая различные предшествующие этому дню события, наш разговор коснулся моих солдат, их интенсивных тренировок и резкого преображения всех наёмников. В итоге я не мог не поинтересоваться у Дэгана, хочет ли он, чтобы мы также помогли ему обучить и его извозчиков кое-каким навыкам, которые ещё наверняка пригодятся в их весьма опасной деятельности. Он не стал долго раздумывать над моим предложением и ответил, что с радостью примет мою помощь, но предупредил, что не стоит ждать многого от простых извозчиков, так как их класс всё равно не позволит им овладеть многими боевыми приёмами.

В итоге Дэган оказался прав, извозчики не смогли добиться лучших результатов, кроме как изучить несколько весьма простых команд и ударов. Тем не менее, любое улучшение их навыков представляло из себя шанс спасти не только их собственную жизнь, но и жизни многих путешествующих с нами людей, если мы снова подвергнемся нападению.

Всё это время раненые, что поначалу пребывали в шоковом состоянии и практически не выходили из своих повозок, уже начинали потихоньку выздоравливать, как физически, так и психически, с каждым днём всё быстрее идя на поправку. Этому, безусловно, способствовали как отдых, так и то, что Йенди каждый день накладывала на них свои исцеляющие природные заклинания. И, конечно, я был очень рад ЕГО возвращению на службу: Сержант Брукс наконец выздоровел настолько, что вернулся к работе и незамедлительно приступил к своим обязанностям Я и не понимал, сколько нагрузки Сержант нёс на своих плечах, беря на себя всю "черновую работу" при взаимодействии с отрядами, пока он не вышел из строя.

В какой-то день нашего путешествия, сразу после вечерних учений, ко мне в голову пришла одна идея, которая, как я надеялся, могла послужить ответом на вопрос, что не давал мне покоя вот уже несколько последних ночей. Так что на следующий день я направился вперёд каравана, успевшего растянуться на несколько километров, в поисках Дэгана, и нашёл его во главенствующем фургоне, что и определял весь дальнейшей маршрут следующей за ним цепи.

– Дэган, у вас есть минутка? – спросил я, заглядывая внутрь. Старик посмотрел вверх, отрывая свой взгляд от какой-то обширной карты, и кивком головы дал понять, чтобы я продолжал.

– Думаю, у меня есть идея, где Эдвин может остановиться. Не возражаете, если я одолжу его ненадолго? – этот мальчик застрял у меня в голове с тех самых пор, как я впервые его увидел. Дэган предложил мальцу остаться с ним в фургоне и даже соорудил для него небольшое местечко в задней части своей повозки, где парень мог бы ночевать. Караванщик чувствовал ответственность за этого мальчишку как за члена своего каравана, но всё же он не мог, да и не хотел быть его опекуном. Жизнь в дороге – это тяжёлое испытание, особенно для маленького ребёнка, который остался без родителей и которому теперь негде было жить.

– Конечно, какие вопросы, Лейтенант. Дайте мне знать, как всё сложится. Эх-х... – вздохнул он. – Эдвин мало разговаривает с момента нападения. Знаете, сам я никогда не был родителем, так что я понятия не имею, что с ним делать, кроме как отправить его в детский дом, как только мы доберёмся до места назначения. Он заслуживает лучшей жизни, чем эта, – печальным тоном сказал Дэган. А затем прошёл вглубь фургона и сообщил Эдвину, чтобы тот следовал за мной. Я схватил дитя за руку и повёл его вниз по цепочке следовавших фургонов, пока не остановился у повозки лесорубов.

– Эээ-эй, Барнабии-и, могу я поговорить с тобоо-ой и Клэр? Это займёт всего секундуу-у, – прокричал я в плотно закрытое средство передвижения. Внутри послышались шуршащие звуки, а спустя несколько секунд Барнаби откинул створки повозки и, сперва спрыгнув вниз сам, следом за этим помог слезть своей жене.

– Конечно, Рэйтак, что мы можем сделать для вас сегодня? Вижу, вы нашли себе нового рекрута. Не слишком ли он молод для армейской жизни? – спросил Барнаби, глядя на Эдвина.

– Я не особо уверен, но... может, вы с Клэр уже встречались с Эдвином? Он... сирота. Его родители были убиты во время нападения гоблинов. Ну вот, и мне пришла в голову мысль, что он мог бы остаться с вами, пока мы не доберёмся до места назначения. Ему бы очень пригодилась компания, и я подумал, что вашей дочери, Белле, может понравиться кто-то вроде него, – я положил руку на шею, пытаясь немного размять её. – Должно быть, скучно вот так весь день сидеть одной без друзей своего возраста, – закончил я и уже в следующий момент осознал, что моя презентация этого парня не была той необходимостью, которая, как я думал, была нужна. Как только она услышала слово "сирота", Клэр опустилась на колени перед Эдвином и крепко обняла его.

– Конечно, никаких проблем, он может остаться с нами, пока мы не доберёмся до Хайден Кнолла. У него есть ещё кто-то из родных, кто сможет потом позаботиться о нём? – спросил Барнаби.

– Нет. Из того, что сообщил мне Дэган, больше у него никого нет. Сам Дэган планировал отвезти его на обратном пути в Амервиль, там у них вроде есть какой-то детский дом... – я начал было пытаться объяснить им всю эту нетривиальную ситуацию, когда меня вдруг резко прервали.

– Вы не сделаете ничего подобного, Мистер Рэйтак! – Клэр огрызнулась на меня, одновременно с этим укрывающе пододвигая Эдвина к себе. – Эдвин останется с нами настолько, насколько сам того захочет. Белла, – крикнула она уже в повозку, – вылезай давай и познакомься с Эдвином, может, ты покажешь ему, как играть в карты? Кстати, Эдвин, – она снова посмотрела на мальчика, – ты уже кушал? Давай дадим тебе порцию тушёного мяса. Вон оно, пойдём, я тебе положу, – сказав это, Клэр повела Эдвина к большой кастрюле с тушёным мясом, что пузырилось на огне внутри повозки.

– Если бы вы не спасли мне жизнь, я бы прибил вас сейчас прямо на месте, Рэйтак. Что ж, похоже, у меня в семье скоро будет сын. Только вот что-то я сильно сомневаюсь, что мне удастся вырвать этого парня из рук Клэр, – с улыбкой произнёс Барнаби. – Интересно, сколько времени это займёт, прежде чем малец сможет размахивать топором?

Я действительно не хотел, чтобы Эдвин становился для этой семьи слишком тяжким бременем. Я знал, что они и так не пировали, а сейчас хотели всё начать с нуля в новом и благоприятном для себя месте – Хайден Кнолле. Для них сейчас быть готовыми помочь только что осиротевшему ребёнку... да, это определённо многое говорило о характере этих людей.

Открыв свой денежный мешочек, я достал оттуда две золотые монеты.

– Барнаби, я хочу, чтобы ты взял их, – перешёл я на ты. – Это должно покрыть дополнительное бремя ещё одного рта, пока ты не научишь его рубить деревья, – сказав это, я протянул ему деньги. В то же время его реакция не заставила себя долго ждать: его челюсть упала, когда он завидел такую огромную сумму. Этого было более чем достаточно, чтобы кормить и одевать всю семью в течение нескольких месяцев.

– Это слишком много. Я никак не могу принять это, Рэйтак, – Барнаби и сам понимал, что ещё один ребёнок окажется тяжёлым финансовым бременем, но вот его гордость ещё никогда не позволяла ему принимать милость от других людей.

– Барнаби, я настаиваю, не приму никаких возражений. Как представитель и уполномоченный Империи, я отвечаю за управление средствами, находящимися в моём ведении. И я не вижу необходимости оплачивать дальнейшие расходы по отправке этого ребёнка обратно в Амервиль, а затем и отправки его на попечение государства в детский дом в течение следующих десяти лет. Но вот если бы вы с Клэр позаботились об Эдвине, то сэкономили бы деньги и ресурсы Империи в долгосрочной перспективе. Так что пожалуйста, возьмите, вы поможете мне и всей нации, сделав это, – сказал я.

Барнаби замолчал. Надолго замолчал, погрузившись в размышления, пока наконец не посмотрел мне прямо в глаза. Он принял своё окончательное решение.

– То, что вы сказали, Рэйтак... это имеет смысл. Мы позаботимся о мальчике. Вы можете и дальше притворяться этим суровым и бескомпромиссным солдатом, но я-то точно знаю, что где-то там, – он указал мне на грудь, – тоже есть сердце.

– Здесь нет никакого сердца, сэр, – я стукнул себя по груди, улыбаясь. – Если бы это было необходимо, то армия уже выдала бы мне одно, – сказал я и, помахав на прощание этой молодой и пополнившейся новым членом семье, вернулся к главенствующему фургону, чтобы сообщить Дэгану, что Эдвин теперь находится в добрых руках.

После чего передо мной возникло уже знакомое мне уведомление.

Поздравляем!

Вы выполнили квест: Найти дом для Эдвина.

Вы нашли новый дом для сироты Эдвина; семья Стоунов согласилась принять его. Он вырастет в любящем доме.

● Награда: 100 опыта, повышение репутации, 3 золотых

● Навык «Переговорщик» был повышен.

Примечание, некоторые квесты скрыты и не будут отображаться в вашем журнале квестов до тех пор, пока не будут выполнены требования по их выполнению. Ваши действия в этом мире имеют последствия, в данном случае они хорошие.\*

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Bezgranichnye-Zemli/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 35**

Это всё объясняло. Так как я не помнил, чтобы соглашался на квест, заключавшийся в помощи Эдвину. А вообще, мне начинало казаться, что на протяжении всей своей жизни я всегда поступал подобным образом: просто делал то, что казалось правильным. И сейчас меня одолевало такое новое чувство... что, беря инициативу в свои руки, чтобы сделать правильную вещь (и, предполагаю, для злых персонажей смысл заключался в нечто подобном, но только в совершении какого-либо неправильного поступка), это могло принести мне определённую пользу...

Мои мысли прервались на том моменте, когда я заметил приближающихся ко мне Лиама и всех остальных наёмников.

– Сэр, я хотел бы поговорить с вами кое о чём, – обратился ко мне Лиам.

– Конечно, Лиам. Что такое? – спросил я.

– Мы тут с ребятами подумали... и переговорили... в конце концов сошедшись в едином мнении, что никто из нас больше не хочет и дальше оставаться наёмниками. Не поймите нас неправильно, мы вовсе не возражаем против работы и не боимся её, просто мы осознали, что это определённо не тот способ, каким бы мы хотели пользоваться, чтобы жить в долгосрочной перспективе. И увидев, как вы и ваши люди сражались с этими гоблинами, мы поняли, что именно это мы и искали. Мы хотим помогать людям, а не обирать их за деньги, притворяясь, что защищаем. Мы хотим действительно быть в состоянии хоть кому-то помочь. И поэтому сейчас мы спрашиваем вас, сэр, что нам нужно сделать, чтобы... в-вступить в ряды армии? – смущенно закончил Лиам.

– Лиам, если честно, я должен признать, что очень и очень впечатлен переменами, которые я увидел в тебе и остальных после той битвы, – я пристально посмотрел на него. – Но вы все должны осознать одну очень важную и простую истину: армейская жизнь отнюдь не из легких и уж точно не для слабаков. Столько же раз подобная битва может обернуться и против нас. Отбросьте эти наивные мысли, не каждый бой будет таким же лёгким, как избиение этих полудохлых убогих гоблинов. Я могу принять вас к себе хоть прямо сейчас, если, конечно, вы точно хотите этого и до конца всё обдумали, но как только вы это сделаете... назад дороги больше не будет. Как только вы решитесь на этот шаг, всё – вы принадлежите армии на следующие шесть лет. Вы будете принимать приказы, беспрекословно делать то, что вам говорят, и каждый божий день рисковать своими собственными жизнями. Если вы будете лениться или же не дай бог заснёте на своём дозоре, то будете очень строго наказаны. Знайте, мне даже разрешено убить вас на месте, если вы сделаете нечто подобное во время какого-нибудь конфликта, – тут я остановился, сделав небольшую паузу, чтобы прочистить горло, поочерёдно смотря при этом каждому из них прямо в глаза.

– И даже учитывая всё то, что я только что сейчас сказал, армия также может стать для всех вас прекрасной, а, возможно, и единственной возможностью на всю последующую жизнь. О вас будут судить по вашим заслугам и результатам вашей работы. Да, много платить вам не будут, но зато всегда будут платить вовремя и столько, сколько положено. Вы также будете иметь право на небольшой процент от того, что мы получаем от сражений. Как, например, в нашей последней битве с гоблинами, я думаю, что каждый из вас получил бы хотя бы один серебряный, и это не говоря уже о ежемесячном жаловании в десять серебряных монет для начала. И, конечно, еда и всё необходимое снаряжение также будут вам предоставлены. Итак... если вы всё ещё чувствуете, что это именно то, что вы хотите сделать после того, как услышали от меня все "за" и "против", сделайте шаг вперёд и примите свою судьбу. Если кто-то всё же решит не присоединяться, я ни в коей мере не буду думать о вас хуже после этого. В конце концов, это ваш собственный выбор, – сосредоточившись на том, что мне было нужно, в моём рюкзаке появилась стопка специальных призывных форм. К их чести, все наемники, за исключением Бёрка, которого здесь не было с самого начала, решительно поставили свои подписи. Я сразу же послал их в наши фургоны, чтобы находившийся там Сержант Брукс уже на месте распределил их по отрядам и выдал всё необходимое снаряжение. И вот так, с последней подписью передо мной возникло ещё одно уведомление, оповестив меня о своём наличии негромким, но весьма звонким гудком.

Поздравляем!

Вы завербовали 12 новых солдат в свое подразделение. Теперь всего в вашем распоряжении 42 Рядовых и 1 Элитный солдат.

Ну что же, по крайней мере теперь в моём подчинении был уже почти что полный Взвод солдат. Наёмники уже успели прочувствовать на себе всю мою "оздоравливающую" программу тренировок, приняв при этом непосредственное участие в спаррингах вместе с моими солдатами, так что у них не должно было быть особых проблем, чтобы успешно интегрироваться в наши ряды. Пока я думал об этом, мне в голову пришла одна мысль. Зайдя в игровые настройки и проявив окно помощи, я начал искать информацию о том, как выглядела структура армии Империи. Я знал, что ранги следовали современной военной модели Соединенных Штатов, но я не был точно уверен, как именно выглядела структура подразделений. Итак, уже вскоре вся необходимая мне информация была довольно легко найдена, и я стал внимательно просматривать возникшие перед моим взором данные.

Структура Армии Империума: Армии Империи имеют хорошо организованную и гибкую структуру. Эта структура позволяет ей формировать силы численностью до пяти человек, вплоть до группы армий, состоящей из десятков тысяч.

● Отряд: 10 человек (разделённые на секции по 5 человек)

● Взвод: 5 Отрядов

● Рота: 5 Взводов

● Батальон: 3-5 Рот

● Бригада: 2-3 Батальона

● Дивизия: 2-3 Бригады

● Корпус: 2-3 Дивизии

● Армейская Группа: 2-5 Корпусов

Всё это общие рекомендации и директивы. Индивидуально сильные стороны каждого подразделения будут зависеть и варьироваться от самого состава. Примером может служить разведывательный или кавалерийский взводы, отдельная численность которых меньше, чем у сопоставимого им тяжелого пехотного подразделения. К различным подразделениям, таким как инженеры, разведчики или же магические вспомогательные формирования, могут быть прикреплены дополнительные силы.

Это было близко к тому, к чему я привык. Отличие заключалось в том, что здешние пехотные формирования были тяжелее современных военных и не имели секций на двоих или пожарных частей. Но этого и следовало ожидать при махании мечами вместо стрельбы из винтовок, да? В общем, класс Командующего, что я заполучил, всё больше и больше казался мне самым подходящим для меня, учитывая стиль моего отыгрыша.

\*\*\*

С нашим новым пополнением, что весьма заметно увеличило численность моих войск, мне пришлось внести некоторые изменения в расположение наших сил в караване. Дэган больше не заставлял нас ехать в задней части колонны, поэтому я расположил себя и один из своих Отрядов прямиком за ведущим фургоном, ещё один отряд я поставил в середине, а ещё один – в самой задней части процессии под командованием Сержанта Брукса, в то время как остальных оставшихся двенадцать человек я равномерно разбросал по всему каравану, каждому достался своей отдельный фургон. Предпринятые мною действия давали нам возможность взять на себя роль, которую до этого играли наёмники... чтобы сделать всё более эффективно. Единственное, что меня беспокоило, это наша способность быстро объединить все подразделения и справиться с какой-нибудь большой и внезапно возникшей угрозой, но всё же я чувствовал, что гибкость в распределении наших сил перевешивала этот небольшой риск.

Однажды во время полуденного перерыва мне удалось сделать весьма интересное открытие. Я заметил, что Дрейк и Квимби часто покидали фургон за обедом, чтобы охотиться на дичь. Их меткие выстрелы на охоте добавили в наш рацион немного вкусного и свежего мяса, а также помогли увеличить нормирование еды каравана. По пути им также часто удавалось находить съедобные растения и фрукты, которые всегда пользовались большим спросом. В связи с этим два Рейнджера стали очень популярны среди семей караванов и даже установили отношения с некоторыми из моих солдат. И вот, увидев, как Дрейк и Рядовой Трембель в очередной раз завязали разговор о последней успешной охоте Дрейка, я приблизился к ним.

– Дрейк, а не мог бы ты взять с собой моих людей на охоту? Рядовой Трембель является нашим следопытом и мог бы кое-чему у тебя научиться. Я знаю, что Рейнджеры обладают большим количеством навыков разведки, а твоё искусство маскировки может помочь нам в будущем.

И тут неожиданно передо мной появилось уведомление.

Вы хотите выдать следующий квест Дрейку?

Тренировка Разведчиков: Возьмите с собой рядового Трембеля и ещё одного солдата, когда пойдёте на разведку. Передайте им часть своих знаний и умений из своей сферы деятельности.

Этот квест наградит игрока минимальным количеством опыта, а также потребует от вас денежной награды.

● Уровни выплат следующие: 5 серебряных, если задание будет успешно завершено, 8 серебряных, если игрок превзойдёт все ожидания.

● Вы согласны с этими условиями: Да / Нет

Обратите внимание, что если у вас не будет достаточно средств на момент сдачи квеста, вам грозит наказание в виде лишения опыта, а также снижение репутации. \*

Я быстро нажал "Да", а затем появилось ещё одно уведомление.

● Опции квеста

● Максимальное количество игроков, которым предложен квест

● Временной лимит или свободный срок сдачи

Я ввёл значение "3" для максимального количества игроков, зная, что, вероятно, только два Рейнджера в данный момент могли это сделать, но всё же я оставил дополнительный слот на тот случай, если класс Друида Йенди тоже позволял ей нечто подобное.

И вот, уже в следующий момент квест активировался, а Дрейк удивленно уставился на меня...

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Bezgranichnye-Zemli/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 36**

– Ух ты-ы, чувак! Я и не предполагал даже, что ты можешь собственноручно выдавать квесты! И когда это у тебя началось? – спросил Дрейк, оставляя формальность позади. Его глаза были полны заинтересованности и нетерпения.

– Только что, на самом деле, – усмехнулся я. – Стоило мне только попросить тебя о помощи, как передо мной появилась целая куча уведомлений о создании квеста. Надеюсь, что вы, ребята, получите за это хотя бы какой-нибудь дополнительный опыт, в то время как я с удовольствием предложу вам несколько звонких монет, чтобы вы сделали мои силы ещё немного более эффективными.

– Спасибо! А не возражаешь, если я заодно поделюсь этим квестом с Квимби и Йенди? – поинтересовался Дрейк. – Пока что в дороге для нас было не так уж и много дел, только этот постоянно повторяющийся квест охоты на дичь для каравана.

– Конечно, никаких проблем, – согласился я. – Я как раз оставил задание открытым максимум для трёх человек, полагая, что вы все определённо захотите попробовать, – кивнув полурослику, я повернул голову к своему Разведчику и вновь взял слово уже после того, как Дрейк убежал искать своих друзей. – Так, Рядовой Трембель... выбери ещё одного солдата, который, по твоему мнению, обладает способностями к разведке, и вдвоём договоритесь с Дрейком о графике охоты.

Что же, оказалось, что мой класс Командующего был способен предлагать квесты, и в своём потенциале это могло являться очень сильной способностью. Решив, что смогу найти какую-нибудь информацию об этом в справочном материале игры, я залез в игровые настройки и принялся искать необходимые данные, но... так ничего больше и не нашёл об какой-либо выдаче или о том, как именно игроки начинали выполнять такие вот квесты. Только простые записи о том, что для некоторых уникальных классов это всё же являлось возможным и что способность этих классов выдавать и предлагать квесты будет эволюционировать по мере того, как их владельцы будут становиться всё более влиятельными. Очевидно, это в какой-то мере зависело от моей инициативы попытаться найти квест, который соответствовал бы моей классовой специализации.

В то время как наше путешествие продвигалось всё дальше, вскоре мы достигли уже второй пятидневной отметки, и меня снова "вытащило" из игры. Но на этот раз не случилось никакого разговора с Клио, а вместо этого на неопределённое время во мне просто проявилось ощущение абсолютной беспомощной слабости, после чего я снова обнаружил себя лежащим на собственной кровати. Как мне сказал один из караульных, я "проспал" у себя чуть больше часа, так что с 5 к 1-кратным сжатием в игре получалось, что я находился в реальном мире всего около 10 минут. И, честно говоря, это было не так уж и плохо. Я всё ещё не мог вспомнить о своём опыте вне игры, но надеялся, что со временем мне всё же удастся восстановить больше воспоминаний. Тем не менее сейчас я не мог позволить себе слишком сильно переживать по этому поводу, потому что в реальном мире прошло всего два дня, и мне нужно было дать своему разуму и телу время для выздоровления.

До сих пор пейзаж на тропе оставался довольно монотонным. По большей части своего неспешного путешествия мы направлялись на север, хотя иногда вот маршрут всё же довольно сильно изгибался, дабы обойти естественные барьеры, что олицетворяли необузданность и дикость природы этой местности. Справа, что для нас являлось востоком, виднелись раскатистые холмы, изредка прерываемые небольшими участками невысоких деревьев. На западе же был расположен густой-прегустой лес. Отсюда он тянулся до самой границы, по крайней мере так мне сказал Дэган. Обычно этот лес начинался примерно в пол километре от нашей тропы, а потому каждый день, в полдень и ночью, лесорубы покидали наш разбивавшийся на это время лагерь, чтобы нарубить там дров. С севера, с того направления, куда мы направлялись, по мере нашего к нему приближения с каждым днём всё сильнее формировался целый ряд гор. Наш пункт назначения находился как раз у подножия этих скалистых гигантов в так называемой "переходной зоне", по крайней мере так её называл Дэган. В каждой такой "переходной зоне" находилась небольшая перевалочная станция, которая обычно охранялась какой-нибудь группировкой, контролировавшей данную область. Поискав в справочнике игры информацию о правилах для таких "переходных зон", я кое-что обнаружил. Оказывается, эти места могли быть использованы для быстрого перемещения в области, которые вы уже посетили. Так что именно это и являлось основанием того, почему мне пришлось ехать на караване в зону Хайден Кнолл целых две недели. Когда же мне, например, доведётся исследовать ещё несколько зон, то я смогу легко пропутешествовать к любой из них практически мгновенно, как только достигну на своей карте нужной точки перехода. Это также, вероятно, служило причиной того, что на такие переходные пункты всегда направлялось много военных сил, очевидно, чтобы предупредить основные силы, находящиеся в городе, о возможном потенциальном вторжении. К тому же, если подумать, в их обязанности также входило ещё и проводить обыски приходящих караванов, а также различных странных личностей, прежде чем те могли бы нанести серьёзный ущерб всей области.

Чуть позже этим же днём пейзаж вокруг нас начал резко меняться. Лес становился всё ближе и ближе к дороге, и вскоре, когда мы поднялись на очередной из периодически сменявшихся в этой местности небольших холмов, нас встретил большой участок пути, который был полностью покрыт изрядно заросшим кустарником, какими-то странными извилистыми деревьями и крайне необычного вида растениями.

Дэган, в это время находясь в первом фургоне, остановил караван. Я тут же спрыгнул со своего места, которое обустроил во второй повозке, и спешным шагом направился вперёд, дабы узнать, что Дэган собирался со всем этим делать.

– Клянусь богами, никогда ещё в своей жизни не видел ничего подобного, – выговорил Дэган, в неверии покачивая головой, – вся дорога перекрыта, – отметил он, ненадолго погружаясь в себя. – Ладно, значит... Боган, беги туда и посмотри, как далеко зарос лес дальше по тракту, – приказал Дэган одному из своих извозчиков, который, послушно кивнув, быстро поспешил прямиком в это запутанное лесное месиво. Караванщик же между тем повернулся к остальным. – А один из вас, парни, пусть разыщет того лесоруба, Барнаби, а также его "мощную родню". Возможно, нам придётся прорубать себе путь через этот бардак. Боковые стороны дороги кажутся слишком крутыми, чтобы мы могли просто обойти их.

Дабы проверить это, Дэган начал осматривать обе части дорожного полотна, которые действительно представляли из себя довольно-таки крутой склон, через который каким-то образом, но всё-таки должен был пройти наш караван, если мы, конечно, хотели избежать на своём дальнейшем пути этих необузданных зарослей. Схватив горсть крошащейся почвы у обочины дороги, старик посмотрел на меня. Подойдя ближе, я глянул вниз, и увидел, что угол справа от тропы вне всяких сомнений был слишком крутым для наших неуклюжих зверей и тяжёлых повозок, чтобы их можно было бы благополучно пересечь.

– Если эти заросли не покрыли собой слишком много маршрута, то думаю, тогда мы сможем прорваться через них. В противном же случае, – он задержался на мгновение, – нам придётся проехать около десяти километров назад, дабы сойти с пути, а затем объехать весь этот хаос. Попытаемся двигаться по суше через холмы, на восток, без дороги, – вздохнул караванщик. – И если нам всё же придётся это сделать, то мы можем потерять дни и дни езды... Фургоны двигаются НАМНОООГО медленнее по открытой местности, так как им требуется плотное дорожное полотно, чтобы выдержать весь вес, который мы перевозим, – сообщил мне Дэган.

За это время Барнаби и трое других лесоруба, вооруженные топорами, наконец достигли начала каравана. Главный бригадир тут же присвистнул, едва завидя так сильно заросший путь.

– Дэган, не припомните, когда в последний раз ваш путь пролегал по данному маршруту? Такой рост должен занять целые годы, чтобы суметь охватить сразу столько территории, – отметил Барнаби.

– Да я вот только-только проезжал этот тракт, около трёх недель назад, когда возвращался из тутошней переходной зоны. И тогда лес был расположен примерно в пятистах метрах от дороги, как и обычно, – сказал Дэган, хмурясь. – Во всём этом явно есть что-то... неестественное. Просто глядя на эти деревья, я вижу... Дёркса.

Услышав незнакомое слово, я быстро просмотрел справочный архив в поисках фразы "Дёркс", и вот уже вскоре передо мной предстала нужная информация...

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Bezgranichnye-Zemli/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 37**

Слово Дёркс часто используется жителями Империи для описания ощущения дурного предчувствия, надвигающихся неприятностей или же самого неприятного для обычного человека чувства – страха. Легенда гласит, что эта фраза берёт своё начало от одного фермера по имени Дёркс, который в один прекрасный день раскопал что-то странное, когда как обычно работал на своих полях. Он нашёл маленькую деревянную сферу со слабой гравировкой, нанесённой на ней, что была очень похожа на лицо. Фермер Дёркс уверовал, что эта вещица была предначертана быть его талисманом, который принесёт ему богатство и удачу, и стал носить его на шее, несмотря на все насмешки соседей, которыми теперь стали одаривать его за это глупое ожерелье. С тех пор прошло не так уж и много времени... Уже вскоре после нахождения этой сферы люди стали замечать, что крестьянин по имени Дёркс превратился в настоящего параноика, который часто внезапно поворачивался то ли назад, то ли вокруг себя, только чтобы уставиться куда-то в одну точку пространства, как будто что-то ища на краю своего видения. С течением времени его "беспокойность" становилась всё хуже и хуже и вскоре привела к тому, что его старые товарищи, такие же фермеры-крестьяне, только завидев его в таверне, сразу же начинали дразнить его. И вот... однажды ночью Дёркс наконец достиг своего предела, устав от всех этих нескончаемых насмешек, и с презрением покинул таверну, сорвав своё злосчастное ожерелье и бросив то на пол, поклявшись больше никогда не носить его, если они наконец оставят его в покое...

Выйдя из таверны, Дёркс стал спускаться по тёмной тропинке к своему дому, но затем резко обернулся, увидев яркую вспышку света, пронзившую единственное окно таверны, сопровождаемую порывом ветра и гнетущим чувством неправильности... в тот же миг изнутри стали доноситься душераздирающие крики, переходящие в настоящие вопли. Грохот мебели и леденящие кровь звуки продолжались ещё некоторое время, пока и вовсе все не замолчали. А Дёркс так и продолжал стоять на месте, от страха не смея больше пошевелиться, смотря на в одночасье ставшую абсолютно безмолвной и тихой таверну. Только дверь, что слегка покачивалась на ветру, скрипя своими петлями, нарушала это безмятежное спокойствие... А затем и оно безвозвратно исчезло, когда дверь таверны медленно отворилась... и из неё показалась фигура, скрытая темнотой глубокой ночи. Остановившись у самого входа, существо медленно повернуло свой взор в сторону единственного выжившего. Светящиеся красным глаза, что пронзали темноту из-за окутанного над головой капюшона, не отрываясь смотрели прямо на фермера по имени Дёркс. Скрытая в тени тварь ещё долго оценивающе глядела на человека перед собой, пока наконец шипящим голосом не обратилась к нему: “Призыватель был добр... оставив мне столько кусочков... чтобы насытиться... мой дар благодарности тебе, призыватель – пощадить тебя сегодня вечером... но я ещё попирую твоей плотью когда-нибудь в будущем... в скором будущем... не волнуйся, я обещаю не торопиться и позволить тебе насладиться удовольствием от меня, медленно пожирающей твою плоть и саму душу", – усмехнувшись, с булькающим звуком тварь помчалась прямиком в лес и вскоре без следа исчезла во мраке ночи...

Никто не поверил историиДёркса, списав смерти в таверне на обычный разбойничий налёт, а съеденную плоть жертв, куски которых были то тут, то там разбросаны по всему интерьеру, на падальщиков, которые, наверное, добрались до места происшествия до того, как стража была наконец собрана. Сам же Дёркс исчез несколько ночей спустя, что заставило его соседей забеспокоиться, так как они не видели своего чудаковатого товарища уже много дней. Решив навестить этого сумасшедшего фермера, они обнаружили, что дверь его дома настежь раскрыта, но самого Дёркса нигде не видно, в то время как в доме, похоже, ничего не пропало. Единственная возможная зацепка – большое кровавое пятно, что вскоре было обнаружено на его полях, с обрывками порванной одежды, которые были идентифицированы как принадлежащие Дёрксу... и там же, аккуратно помещённая поверх его растерзанных лохмотьев, лежала маленькая деревянная сфера с выгравированным на ней лицом. Теперь лицо было отчётливо видно и, казалось, оно кричало в вечных муках. Это лицо принадлежало фермеру Дёрксу...

Жуть. Именно такое чувство возникало в моей груди каждый раз, когда я переводил свой взгляд на тот хаос, что дикими зарослями разросся прямо посреди дороги впереди нас. Что-то во всём этом казалось мне совсем неправильным. Вскоре к нашей группе возвратился Боган, тот извозчик, которого послали на разведку, сообщив нам, что заросли уходили вперёд ещё примерно на добрых триста метров, прежде чем наконец исчезали без какого-либо остатка.

– Барнаби, как вы думаете, сколько времени потребуется вашей команде, чтобы расчистить путь в триста метров, состоящий сплошь из этих чёртовых зарослей, – спросил Дэган, указывая взглядом на нечто, что можно без труда было назвать настоящими джунглями.

– Ну... если мне удастся найти ещё несколько парней, то мы сможем расчистить дорогу где-то... ну-у... за несколько часов, если, конечно, нам не придётся выкапывать корни деревьев, – сообщил Барнаби, почёсывая затылок. – Ну так вот, если вы сможете предоставить мне, скажем, дюжину ваших извозчиков, то мы сможем это сделать.

– Я тоже с удовольствием буду рад помочь, – добавил я. – К тому же у нас как раз имеется несколько топоров. От меня будет команда из моих ребят, они помогут, но мне не хотелось бы отводить для этой работы слишком многих, так как нам всё равно нужно следить за потенциальными проблемами и неприятностями, что в любой момент могут нас настигнуть, особенно в таком месте.

Отдав все необходимые распоряжения, как и оговаривалось, я послал свой отряд, чтобы помочь расчистить дальнейший путь, а заодно также отправил одного из своих Рядовых с сообщением о происходящем Сержанту Бруксу, который сейчас находился в самой задней части каравана. И как только это было завершено, я снова обратил свой взор на нашу разросшуюся проблему. Мне довелось наблюдать, как Дэган какое-то время оживлённо поручал около половине своих подчинённых-извозчиков помочь лесорубам расчистить дальнейший путь. Несколько колонистов также прониклись духом этой идеи и протянули свои руки помощи. И вот, когда лесорубы наконец приступили к работе, раздался крик...

Я услышал, как Барнаби издал вопль, наполненный... отвращением, и тут же поспешил туда, где он находился.

– Бгах-х, только взгляни на это месиво. Пфхф-ф... – сплюнул он. – За свою долгую жизнь лесоруба я срубил тысячи и тысячи деревьев, но никогда... ещё никогда я не видел ничего подобного, – сказал Барнаби, рукой указывая на дерево, которого только что коснулся его топор.

Из дерева вытекал зеленовато-красный водянистый сок, похожий на... заражённую кровь. И эта грязная жидкость прямо-таки источала запах гнили, будучи квинтэссенцией ощущения разложения, что теперь поспешно начинало наполнять здешний воздух. Подхватив один кусок дерева, из-за удара топора оторвавшийся от основной части, Барнаби бросил его мне. Я осмотрел его. В дополнение к этому крайне неприятному запаху, дерево к тому же имело тошнотворную, пористую, но при этом весьма плотную консистенцию, совсем не похожую на любую другую древесину, которую я когда-либо видел. И порывы рвоты вперемешку с возгласами жалоб, что в следующую секунду раздались уже от остальной части рабочей команды, только лишь подтвердили мой догадку о том, что все эти плотно заросшие кустарники и растения вокруг также сочились тем же самым зловонным соком, что и их более крупные собратья, деревья. Подойдя ближе, Дэган взял у меня кусок дерева, чтобы взглянуть на него, а затем просто заткнул руками нос и выбросил его с дороги.

– Полагаю, нам ничего не остаётся, кроме как просто засучить рукава и через "не могу" выполнить свою работу. Нам это может не нравиться, да и вообще не должно, но мы просто обязаны всё закончить, если хотим попасть туда, куда направляемся, – сказал Дэган, одновременно с этим уже завязывая тканевой платок вокруг своего носа и рта, а затем и приступая к работе. Последовав его примеру, следом за этим уже и наш главный лесоруб, Барнаби, снова принялся за это "гиблое дело", преграждавшие наш дальнейший путь. Я же, пробурчав себе под нос пару смачных ругательств, тоже стал завязывать ткань вокруг своего лица. Хочешь, не хочешь, но мне нужно было подать пример своим солдатам. Я всегда твёрдо в это верил и придерживался той позиции, что ты не должен просить своих людей делать то, что не хочешь делать сам.

Как бы то ни было, но внезапное похлопывание по моему плечу всё же дало мне некоторую отсрочку от этого зловонного лесного долга. Обернувшись назад, я увидел своих спасителей, Дрейка и Квимби, стоящих передо мной.

– Ну что, ребята, вы тоже пришли немного покромсать гнилых деревьев? – спросил я.

– Нет, сэр, вообще-то мы хотели сообщить вам и Дэгану, что мы только что получили обновлённую информацию о нашем стартовом квесте. Квест зовётся: "Очищение леса, покрытого скверной", и по нему мы должны пойти прямо в эту грязную кутерьму и остановить то, что вызывает весь этот хаос. Просто хотел предупредить на всякий случай, почему мы уходим, – он заглянул мне через плечо и поморщился. – Ну а вы тут пока продолжайте наслаждаться рубкой и периодическими приступами рвоты, а мы, пожалуй, пойдём подышим свежим воздухом! – пошутил Дрейк напоследок, а затем два Рейнджера направились прямиком в лес. Йенди, чуть запоздав, вскоре тоже побежала за ними, крича на ходу: "Подождии-ите меняя-я-я!" – и вскоре также исчезла в лесу.

А последним из этой чудной группы, но тем не менее не менее важный её представитель, показался Хрустяш, Жук-единорог, помчавшийся прямиком за своей спутницей, словно щенок за своей хозяйкой.

Ну а мне же пришлось вернуться к своему занятию – я принялся рвать отдававшие невыносимым зловонием лозы...

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Bezgranichnye-Zemli/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 38**

\*\*\*

В конечном итоге работа по расчистке нашего дальнейшего пути продвигалась, как я должен был отметить, очень и очень бодрыми темпами. Срубая очередное нечто, густым слоем разросшееся на несколько метров передо мной, в какой-то момент, даже несмотря на зной застывшего в зените солнца, я обнаружил себя размахивающим топором с улыбкой на лице. Мне в голову пришла весьма очевидная мысль и я задался вопросом, а не из-за того ли это, что невыносимый запах, похожий на смесь экскрементов и свежей рвоты, уже полностью поглотивший это место и теперь только увеличивавший свою концентрацию с каждым последующим срубленным деревом, прямо-таки побуждал нас всех, уже изрядно измотанных и вспотевших, как можно скорее закончить своё дело. И я предположил, что моя последующая мысль о том, пропитает ли эта вонь мою форму и, главное, сможет ли она уже хоть когда-нибудь смыться, была тщетной попыткой с моей стороны в очередной раз отвлечься на что-нибудь другое. Но, к счастью, по крайней мере мне не нужно было слишком беспокоиться об этой проблеме. Уже в первые дни нашего путешествия я заметил очень полезную особенность игрового движка. Каждые двадцать четыре часа в игре моё тело и одежда автоматически очищались, что избавляло меня от необходимости в полной мере возвращаться в юные годы моей армейской жизни... Когда я в очередной раз тяжело вздохнул, как всегда стараясь не задействовать для этого свой нос, и использовал эту возможность, чтобы быстро вытереть предплечьем накопившийся на лбу пот, меня вновь посетило отчётливое чувство того, что я, кажется, никогда не любил стирать своё собственное бельё...

Так прошёл ещё примерно час работы в месте, что уже успело стать для нас настоящим адом. Тем не менее, за это время мы смогли здорово продвинуться вперёд, и вот тогда-то, как обычно совершенно внезапно, на меня и свалились новые неприятности...

За моей спиной начался какой-то переполох. Обернувшись на звук, я увидел, как один из моих солдат, что сейчас должен был стоять на дежурстве согласно приказу, бегом приближался ко мне, и, ещё даже меня не достигнув, прямо на ходу прокричал:

– Сэр-р! Там это сумасшедшее животное, жук-единорог той девчонки-друида, с ним, кажется, что-то не так, – солдат указал куда-то в сторону леса. Я проследил за направлением его руки и вскоре с удивлением обнаружил одинокого Хрустяша, который, сильно хромая, вышел из леса и сейчас направлялся прямо ко мне. Несмотря на свою заметную хромоту, он быстро достиг каравана, но вот стоило ему только подбежать ко мне, как он начал странно себя вести: сперва подталкивая меня в ногу, затем он тут же отступал на несколько шагов в сторону леса. Громко мыча, он настойчиво повторял это снова и снова, очевидно, пытаясь привлечь моё внимание. Но я не двигался с места. Я смотрел на это животное, что энергично металось у моих ног, будто погружённый в транс, и пытался понять причину моего замешательства, пока внезапно она сама не явилась ко мне. На меня вновь нахлынули воспоминания...

Я вспомнил телешоу, которое смотрел когда-то в детстве. Это было очень старое, снятое ещё во времена чёрно-белых фильмов шоу о ребёнке и его собаке. Кажется, каждую неделю в нём этот ребёнок, страдавший аутизмом или, возможно, бывший простым идиотом, падал в колодец или что-то на него похожее, а его верный пёс каждый раз преодолевал десятки километров, только чтобы в конце концов вернуться из города с помощью...

Хрустяш, хоть и не был похож на собаку, но всё же отчётливо пытался сказать мне, что с тремя полуросликами случилось что-то плохое. И игра лишь подтвердила мои мысли, когда явило передо мной приглашение к их поиску.

Квест:Спасите полуросликов

Судя по поведению Хрустяша, Жука-единорога Йенди, полурослики оказались в беде. Найдите способ помочь им.

● Награда: Получение опыта и репутации

● Принять: Да / Нет

Я не задумываясь нажал "Принять" и, не медля ни секунды, сразу же отдал приказ:

– Сержант Брукс! Похоже, с нашими маленькими товарищами что-то случилось. Я поведу 3-й и 4-й отряды в лес на их поиски. Вы останетесь здесь и проследите за работой наших людей в помощи по расчистке оставшейся части дороги, а также охране повозок, – сообщил я ему, а затем беглым взглядом окинул ближайшую часть каравана. – 3-Й ОТРЯД! 4-Й ОТРЯД! ЖИВО ПОСТРОИТЬСЯ в полной боевой готовности, ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ СНАРЯЖЕНИЕ НЕ БРАТЬ! – рявкнул я.

Услышав тон своего командира и получив ясный приказ, солдаты начали как можно быстрее выполнять все необходимые приготовления к дальнейшему отбытию и уже вскоре были полностью во всеоружии, стоя по стойке смирно передо мной. Но, как по мне, это было недостаточно быстро, в отличие от этого умалишённого жука, который во время этого неожиданного процесса организации всё крутился и крутился у моих ног, словно кот, и никак, несмотря на все мои усилия отодвинуть его в сторону, не останавливал свою голову, безостановочно бодаясь ею о мои штаны, чтобы привлечь моё внимание.

Как только всё окончательно было готово, а солдаты сформировали нужное мне построение, мы двинулись с места, направившись в лес двумя равными колоннами. В относительной близости рядом со с собой я оставил лишь Рядового Трембеля, в то время как другой мой солдат, тот, что также обучался на разведчика, отправился вперёд, взяв на себя обязанность вести каждую из наших колон по следу, что оставили за собой полурослики.

Всё это время, пока мы всё дальше углублялись в лес, Хрустяш не отходил от меня ни на шаг, и, похоже, был доволен тем, куда разведчики вели нас. Это говорило мне о том, что мы, скорее всего, были на правильном пути.

Прошло всего несколько дней с тех пор, как мои разведчики получше познакомились с двумя рейнджерами и стали проводить с ними время, но это, казалось, заметно помогло им, так как они без труда шли по следу. Хотя, безусловным оставался тот факт, что для них это было бы намного труднее, или и вовсе практически невозможно, если бы рейнджеры решили скрыть свои следы.

Лес, в глубь которого мы уже успели порядком проникнуть, был в этой части особенно густым, хотя не таким уж и непроходимым и диким, в отличие от уже знакомых нам кустов на дороге и той вони, от которой так и хотелось повернуть назад, и которая, казалось, пропитывала абсолютно всё то место.

Спустя какое-то время Трембель резко остановился, видимо, наконец-то что-то заметив впереди. Разведчик жестом позвал меня к себе, в то время как солдаты, тренировки которых явно не прошли даром, крайне быстро выстроились в оборонительную линию, пока я спешным шагом направился посмотреть, что именно обнаружил один из моих следопытов. Рядовой Трембель молча указал на груду трупов, неподвижно лежавших на земле в паре десятков метров от нас. Сейчас это "что-то" выглядело как нечто крайне мерзкое и до рвоты жуткое, но раньше их вполне можно было бы принять за самку оленя и её маленького оленёнка. Оба их тела были покрыты многочисленными колотыми ранами и выглядели так, словно их мумифицировали... как будто что-то огромное буквально высосало всю жидкость и жизненную силу из их тел.

– Есть идеи, что могло сделать с ними такое, Рядовой? Я ещё никогда не видел ничего подобного. Раны, вроде бы, выглядят свежими, но вот их тела... только посмотри, они полностью высохли, даже какой-либо намёк на плоть отсутствует, – поинтересовался я у своего солдата, морщась от представшего передо мной вида.

– Сэр, я не совсем в этом уверен, но, возможно, это был какой-то паук... Хоть я и не вижу тут поблизости никакой паутины, они известны именно тем, что высасывают жидкости, но даже так... они не обязательно едят плоть своих жертв, – высказал своё предположение Рядовой Трембель.

– КОНТАААКТ! – вдруг прокричал один из солдат позади нас.

Обернувшись на его крик, передо мной предстала картина того, как нечто похожее на крайне большого волка вонзилось в щит закричавшего солдата и повалило его на землю. Оказавшись на спине, боец чудом и только в последний момент смог прикрыть всю верхнюю часть своего тела, тем самым защитив себя от огромной пасти зверя, что в следующий миг снова вонзилась в его деревянную защиту. Его товарищи, за мгновение среагировав на внезапно возникшую опасность, с отчётливым звуком повытаскивали оружие и, громко крича, вонзили десятки мечей в плоть монстра. Но это волкоподобное существо, казалось, и не заметило своих открывшихся ран и лишь сильнее продолжило атаковать солдата под собой, пытаясь сдвинуть щит, который, оставаясь последней преградой между "жертвой" и "охотником", прикрывал и защищал голову и верхнюю часть тела последнего. Громко кряхтя, боец использовал все свои силы, чтобы как следует усилить хватку и удержать щит над головой, но тот, с каждым последующим мгновением всё больше предательски сдвигаясь ниже, будто говорил ему: "Волк слишком силён...", пока наконец медленно не опустился, обнажив сперва лоб, а затем и наполненные ужасом глаза солдата.

Но вместо того, чтобы тут же наброситься на свою цель и в одночасье разорвать её плоть клыками, существо просто неподвижно замерло на месте и, как оказалось, только для того, чтобы явить нашему взору нечто гораздо более ужасающее... Монстр начал медленно раскрывать свою пасть всё шире и шире, настолько широко, насколько это вообще было невозможно принять здравому рассудку. С каждым пролетавшим мгновением существо всё больше походило на ужасающих размеров змею, готовую вот-вот броситься вперёд и целиком проглотить свою добычу. Но и на этот раз реальность сыграла злую шутку со здравым смыслом. Волк не ударил и не попытался целиком сожрать свою жертву, он лишь несколько раз содрогнулся, все ещё игнорируя людей, без остановки вонзавших мечи в его плоть, а затем вдруг резко выпустил из своей пасти длинные как копья деревянные корни, что в момент вонзились прямо в открытые зрачки солдата. И стоило последнему открыть рот, чтобы издать крик боли, как в тот же миг ещё больше отростков впилось уже в его глотку, начав проникать всё глубже и глубже в его горло, пока бока волка, похожие на мембраны, вдруг не задрожали и из корней в желудок бойца не начала течь какая-то чёрная жидкость.

\*Бдук\*

\*Бдук\*

\*Бдук\*

Она всё текла и текла, сопровождаясь неприятными звуками, доносившимися изнутри монстра, не останавливаясь до тех пор, пока эта чёрная слизь не показалась из ушей, ноздрей и даже пор Рядового, который, в последний раз забившись в конвульсиях, на этот раз затих уже навсегда. Ничто больше не выдавало его страданий, кроме глаз, в которых застыла вся боль последних моментов его жизни...

Тем временем его товарищи, что все секунды его смерти продолжали безостановочно кромсать эту тварь, наконец осознали неэффективность своих действий и изменили стратегию, перестав колоть, а попробовав начать рубить, казалось бы, абсолютно неуязвимое существо перед собой...

К счастью, эта перемена в мгновение ока возымела эффект, наглядно показав тем громким треском, раздавшимся внутри волка, что он был особо уязвим для рубящих ударов. Стоило оболочке, что покрывала его обильным слоем, вскользь принять на себя удары множества мечей, последовавших за первым таким ударом, как она тут же начала раздвигаться под непрекращаемым натиском солдат, быстро обнажая слизистую массу из чёрных корней и чудовищных выпуклостей, слишком похожих на плоды, что были обёрнуты вокруг всего скелета этого монстра. И вот, наконец, будто достигнув своего предела, зверь содрогнулся и тяжело рухнул на землю, чтобы уже спустя мгновение быть окончательно приконченным несколькими десятками резких ударов коротких и уже почерневших от слизи мечей. Жидкость, что при ударах обильным ручьём текла из плодов и отрубленных стеблей, теперь валявшихся повсюду, испускала тот же отвратительный запах, который мы сполна ощутили на себе, рубя этот мерзкий лес.

Звуки боя стихли уже как несколько минут назад, но солдаты, будто подчиняясь своим инстинктам, даже и не думали расслабляться. Рассредоточившись, они и то и дело оглядывались по сторонам в поисках новых врагов. Тем временем я, в какой-то момент осознав, что мои солдаты слишком сильно растянулись по этой странной части леса, понял, что нам было необходимо быстро сгруппироваться вместе, потому что меня так и не покидало отчётливое чувство, что эта история с волком - была всего лишь началом...

– Я не думаю, что это конец, парни, СФОРМИРОВАТЬ круг, и каждый внимательно следит за своим собственным сектором. И не говорите Сержанту Бруксу, что я вам это сказал... убедитесь, что порубите их на кусочки, какие бы твари на нас не напали.

Повинуясь моему приказу, солдаты быстро встали в круг, приготовившись к обороне. Стоило мне напомнить им о той истории с Сержантом Бруксом, как я заметил улыбки на лицах нескольких молодых ребят. У них с Сержантом это была своеобразная фишка. Он до седьмого пота тренировал их делать выпады по противнику, часто наказывая тех, кто по какой-то причине вдруг впадал в ступор и забывал, как правильно делать это. Но, похоже, сейчас им можно было об этом не напоминать. Ведь враг, с которым мы столкнулись, был одним из немногих исключений из правил - его нельзя было забыть...

И вот, в какой-то момент, наблюдая за лесом вокруг нас, я почувствовал, что что-то в нём изменилось...

Он в одночасье стал каким-то тихим, слишком спокойным, зловеще безмолвным... Под ногами перестали трещать насекомые, а издалека больше не слышался ропот зверей. С каждой секундой, проведённой в этой тишине, у меня становилось всё меньше сомнений, что скорее всего этот лес убил или же захватил тела каждого из его собственных обитателей... С каждой секундой, проведённой в этой тишине, я только укреплялся в решимости: Эта угроза во что бы то ни стало должна закончиться уже сегодня...

И стоило мне только об этом подумать, как её отголоски наконец явили себя. В подлеске послышался шорох, давая понять, что остальная часть монстров начала свою атаку. Сразу три волка, явившись нашему взору с разных сторон, в бешенстве набросились на наше защитное построение. Но на этот раз, будучи готовыми к предстоящей атаке, мои солдаты с устрашающим кличем \*Эххх\* совершили резкий толчок щитами, останавливая огромный импульс монстроподобных зверей, чтобы в тот же миг как по команде вернуться обратно в свою защитную стойку, теперь прикрывая как можно большую часть собственных тел.

Всё закончилось быстро...

Поле боя было наполнено невыносимым зловонием и реками заражённой слизи. Наши противники допустили ошибку: не понимая, как пробить стену щитов перед собой, в какой-то момент волки сменили тактику и объединили свои усилия. Но стоило им только сосредоточиться на одном из солдат, как остальные бойцы, стоявшие рядом, мгновенно обрушали на монстров шквал из рубящих ударов, легко прорубая их уже порядком изодранную плоть и отростки корней, заполнявшие их почерневшие внутренности. И вот, таким образом уже вскоре все монстры лежали у наших ног...

Как оказалось, ранение получил только один из моих воинов, будучи слишком медлительным, чтобы защитить себя после того, как сделал удар по одному из волков. Воспользовавшись этим шансом, зверь выстрелил в него одним из своих корней, но, к счастью, попал только в предплечье солдата. Ранение оказалось болезненным, но несерьезным, так как корень, полностью пронзив бицепс, не получил возможности влить в тело бойца какую-либо испорченную жидкую мерзость. Когда ещё несколько ударов моих солдат наконец окончательно сумели добить эту тварь, я попытался сосредоточиться на её трупе, предполагая, что, возможно, смогу найти о ней какую-нибудь информацию. И в итоге, оказавшись правым, я был вознаграждён новым системным уведомлением.

☢ Заражённое Спорами Существо (Волк)

Неизвестно!

Обратите внимание, что квест «Очищение Осквернённого Леса» должен быть завершён любым игроком в Безграничных Землях, прежде чем информация о типе существ в нём станет доступной... вы ведь не хотели бы несправедливого преимущества, не так ли?\*

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Bezgranichnye-Zemli/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 39**

Оставив мёртвого волка в покое, я решил проверить своего солдата, получившего рану, Рядового по имени Эктер. Наш медик уже перевязал ему руку, да и сам парень, похоже, не выглядел слишком усталым. Эктер заметил моё приближение и попытался отдать честь, но рана в его правой руке помешала ему завершить этот жест.

– Не вставай, солдат. Не нужно отдавать честь, если был ранен в бою. И ещё одно: никогда не отдавай честь офицеру, находясь на поле боя. Мы же не хотим, чтобы враги узнали, где сейчас находятся наши лидеры, не так ли? – сказал я.

В ответ Рядовой, заикаясь, негромко пробормотал "Да, сэр", не переставая при этом глядеть на мой шлем с перьями. И, кажется, у него были на то свои причины... Немного задумавшись над тем, что я сказал, я осознал, что всё ещё действовал по правилам современной армии - волновался о снайперах. Но сейчас передо мной была представлена более древняя армейская "атмосфера". Без радиоприемников и каких-либо средств мгновенной связи для этих солдат было очень важно видеть, где находятся люди, которые отдают тебе приказы.

– С другой стороны, Рядовой Эктер, я тут ещё немного поразмыслил над сказанным... игнорируй мой последний приказ, – добавил я, уже обращая внимание на другую проблему... нашего павшего солдата. Печальной новостью было то, что для него абсолютно ничего нельзя было сделать, так как эта отвратительная смесь, которую в него влил поражённый порчей волк, полностью сумела растворить его тело за время нашей короткой битвы. Эта жидкость, чем бы она ни являлась, растворила весь органический материал, включая даже его кожаные доспехи и хлопчатобумажную одежду. Остались только несколько металлических пряжек, а также одиноко лежащий на земле меч.

Я ещё некоторое время осматривал своего павшего Рядового, пока ко мне, наконец, не подошёл Трембель и не сообщил, что у него есть след полуросликов и что мы готовы выдвигаться по моему приказу. Заключив, что нам уже действительно было пора отправляться в путь, я построил свои войска в две колонны, и мы вновь направились по следу наших пропавших полуросликов.

Лес вокруг нас, в котором снова воцарилась зловещая тишина, каждую секунду напоминал нам о ней угнетающим чувством в груди, и мои люди, теперь постоянно оглядываясь по сторонам, не переставая искали на краю своего зрения какую-либо возможную опасность. Ужасная смерть их товарища повлияла на всех моих ребят. Одно дело, когда ты наблюдал за смертью знакомого человека в простом бою... Но совсем другое было видеть, как он прямо на твоих глазах, даже не способный закричать, растворялся в едкой слизи ужасного монстра. Это существо, будучи смесью растения и волка, представляло собой уже нечто совершенно иное... Нечто, что нельзя было так просто выбросить из своей головы.

Примерно через пол километра Рядовой Трембель снова поднял кулак вверх, давая нам знак, чтобы мы остановили дальнейшее продвижение. Знакомым жестом он дал мне понять, что снова подзывает меня к себе, так что я, стараясь передвигаться как можно тише, осторожно направился к тому месту, где он, не смея больше пошевелиться, сидел на корточках, вглядываясь по направлению к замеченной им цели... К сожалению, кажется, моя попытка приблизиться абсолютно незаметно оказалась, мягко говоря, "не очень" тихой. Судя по всему, даже в игре скрытность всё ещё не являлась одной из моих сильных сторон. Тем не менее, наконец опустившись на колени рядом с Трембелем, я перевёл взгляд в направлении его вытянутой вперёд руки, и стал свидетелем ужасающей картины, зрелище которой разверзлось на большой поляне передо мной.

Там, куда был направлен мой взгляд, росли до абсурда изогнутые деревья и уже почерневшие от порчи кустарники, которые затем неожиданно резко отступали, образуя пугающе точный круг диаметром около ста метров. Большой котёл, по-видимому, сделанный из одного из этих покрытых гнилью растений, был размещён в самом его центре, в то время как на земле, примерно в двадцати метрах от котла, лежали три наших полурослика, тесно связанные лозой и корнями. В слабой надежде выбраться из своих пут, они всё ещё продолжали вяло бороться со своими крепкими верёвками, плотным слоем обвитыми вокруг их маленьких тел, как будто не замечая трёх Заражённых Спорами Волков, лениво сидевших рядом и, по-видимому, тоже не считавших за особую необходимость пристально приглядывать за своими маленькими жертвами. Там же, стоя у котла, виднелась человекоподобная фигура, укрытая под большим чёрным плащом. Она совсем не обращала внимания на людей позади себя и монотонно распевала какую-то странную мелодию, не забывая помешивать кипящую жидкость, что булькала внутри, своими собственными руками. В то же время совсем рядом с этой неизвестной фигурой, находясь на её страже, стоял баснословно огромный медведь, которого я, благоразумно посчитав самым опасным из присутствующих "стражников", решил поспешно идентифицировать. Возникшее перед моим взором системное уведомление показало мне, что это существо звалось "Заражённым Спорами Медведем", и что мне не следовало даже надеяться получить какую-либо более подробную информацию до тех пор, пока квест не будет завершён.

– Неужели вы думали, что я не слышу, как вы топчетесь там на месте, убийцы растений и похитители жизни? Ваше отвратительное присутствие разрушало мои великолепные творения с тех пор, как вы ступили своими грязными ногами в этот лес. Вы хотите причинить мне вред даже тогда, когда ваши товарищи всё ещё издеваются над моим миром, рубя и убивая моих детей рядом с тем шрамом на земле, что вы зовёте дорогой? Вы знаете, как трудно мне было взрастить этих малышей? Только хищники пригодны для обращения, а таких здесь было очень мало...– фигура у котла медленно повернулась в нашу сторону, одновременно опуская капюшон своего плаща. Теперь я мог лучше всё рассмотреть... Скрепленный мхом и частичками явно ядовитых грибов, плащ был сделан из листьев деревьев, уже давно почерневших от обилия гнили. Существо же, что открылось моему взору, своими формами до боли напоминало простую человеческую женщину, только вот женщина эта являлось чистым воплощением этого прогнившего места: целиком созданная из пораженного порчей дерева, она была покрыта грибами, что обильными рядами распространились по её коже. Её лицо, что было направленно прямо в то место, где мы скрывались, не выражало ни частички эмоций, а вот глаза, будучи просто пустотами в её деревянном черепе, плакали той же гниющей зеленовато-красной жидкостью, которую мы обнаружили, начав рубить лес. Я попытался сосредоточиться на существе перед собой и в итоге был рад обнаружить, что вознаграждён хоть какой-то информацией.

☣ Заражённая Спорами Дриада

Неизвестная трагедия извратила этих некогда прекрасных лесных созданий. Проклятие ненависти ко всей не-растительной жизни уже пустило свои корни, и теперь они стремятся покрыть все земли своей заразой. Они превращают всех существ, находящихся под их контролем, в грязное удобрение, которое распространяется по их лесу, превращая хищников окрестных земель в заражённых спорами монстров, дабы те охраняли их мерзкие, гнилые и постоянно растущие царства...

Внезапно, как будто что-то заметив, женщина повернулась и посмотрела точно в том самом направлении, откуда я пришёл, и только затем решила продолжить свою тираду, её губы не шевелились, но давали её голосу каким-то непостижимым образом проецироваться сразу в наши мысли:

– Я думала... гуманоиды тоже являются хищниками, разве это не так? Тогда почему же... вас так трудно обратить в моих верных слуг? Я старалась быть нежнее... со своими подданными, поскольку их было так мало...– женщина указала на связанных полуросликов, лежащих на земле.– Но если вы будете и дальше так любезны продолжать снабжать меня сырьём, то, полагаю, я могу быть немного более агрессивной в своём подходе...– повинуясь жесту дриады, медведь, что до этого момента не обращал на всё происходящее никакого внимания, медленно подошёл к полуросликам и, захватив Квимби своей огромной пастью, потрусил обратно к котлу.

– СТОЙ! Отпусти их... сейчас же, – прокричал я и показался из-за кустов, чтобы предстать лицом к лицу перед дриадой. Если она уже давным-давно почувствовала наше присутствие, больше не было причин прятаться. Однако, не собираясь пускать эту ситуацию на самотёк, я в то же время незаметно подал за своей спиной сигнал руками, чтобы мои солдаты подошли поближе. К счастью, они увидели мой сигнал и уже спустя секунду я услышал, как они начали осторожно рассредотачиваться по обе стороны от меня.

– Отпустить их... что ж, это прекрасная идея,– губы дриады не двинулись с места, но каким-то образом я всё же почувствовал улыбку на её лице.– Я тоже умею подавать сигналы руками, человек...– с этими словами, сделав слишком уж понятный знак у горла, женщина отдала приказ, и медведь, послушно повинуясь её команде, в тот же миг бросил Квимби в котёл. Полурослик с плеском упал в раскалённую жидкость, и то выражение ужаса на его лице, что я увидел в последний момент перед тем, когда его связанное тело медленно скользнуло под грязное содержимое котла, взбудоражило всю мою сущность:

– УНИЧТОЖИТЬ ЕЁ И ЕЁ ЗВЕРЕЕЙ! – рявкнул я, вытаскивая свой меч из ножен и наблюдая за тем, как в тот же миг волна моих солдат с оглушительным криком помчалась вперёд, даже не думая ни о каком использовании метательных копий. Они были бы просто бесполезны против существ, которых сейчас можно было убить лишь одним единственным нам способом: разрубив их всех на куски. Дриада, мгновенно отступив назад, дала сигнал медведю и волкам защищать её. Но не успели они выполнить её команду, как в тот же миг случилось что-то странное... Я наблюдал, как мои войска, буквально сломя голову, ещё быстрее понеслись вперёд, давая мне осознание того, как сильно они полюбили и привязались к своим весёлым друзьям, а их неимоверная ярость, вызванная в ответ убийством Квимби, только подстегнула их решимость уничтожить здесь всё до самого конца.

↑Ярость:

Из-за смерти безобидного товарища, к которому они все успели привязаться, ваши солдаты были охвачены Яростью. В течение следующих 60 секунд этого боя на них будет наложен бонус к урону. Ваши приказы имеют шанс быть проигнорированными солдатами из-за воздействия ярости.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Bezgranichnye-Zemli/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 40**

Подбадривая друг друга боевым кличем, что на последних шагах слился уже в грозный единый порыв, мои солдаты на полной скорости обрушились на заражённых спорами существ. Легко сметя с ног относительно лёгких волков, первая шеренга оставила их на нескольких воинах позади, которые с особой жестокостью набросились на опрокинутых созданий, начав со всей силы рубить их по уязвимым местам. Будучи под воздействием эффекта ярости, их удары даже со стороны теперь казались намного сильнее, чем обычно, ведь и без того прогибаясь от всё не перестававших следовать по их телам мечей, от волков уже в первую секунду начали отделяться целые куски размягчённого их внутренними соками кореньев, что заставляло чёрную жидкость, также выплёскивавшуюся наружу, окрашивать уже и без того тёмную одежду солдат в ещё более мрачный цвет. Волки, предприняв попытку подняться на ноги, практически в унисон открыли свои огромные пасти и попытались выстрелить корнями в не прекращавших безостановочно рубить их солдат, но вид их широко раскрывающихся челюстей сыграл с ними злую шутку, сразу же выдав их намерения, что позволило вовремя среагировавшим воинам в тот же миг поднять щиты, блокируя смертоносные удары.

Тем временем впереди всё сразу пошло не так. Исполинских размеров медведь, используя свою огромную массу, просто-напросто сокрушил первую шеренгу одним единственным импульсом, сбив с ног сразу трёх солдат, что неудачно подставились под его таран. А затем, резко разинув пасть, буквально пригвоздил своими корнями одного из лежащих на земле воинов, одновременно с этим используя свои огромные передние лапы, чтобы удерживать на месте двух других, так и не получивших шанс подняться бедняг. Внезапно когти на лапах медведя стали меняться, становясь всё больше, постепенно преобразуясь в острые корни, которые затем начали со знакомым хлюпаньем проникать в тела бойцов, с каждым ударом сердца зарываясь всё глубже и глубже в их уже полностью объятую судорогами плоть.

Спустя несколько секунд, видимо, уже вдоволь насладившись страданиями дёргающихся от боли и шока на земле людей, медведь содрогнулся, а следом за этим его тело в чётком ритме начало избавляться от слизи, что хранилась внутри, став со знакомым звуком перекачивать её в солдат на земле. Те напоследок успели лишь вскрикнуть от боли, что с ещё большей силой отдалась в их телах, а затем начали растворяться прямо на глазах, слой за слоем исчезая из-под огромных лап этой заражённой твари.

Тем временем остальные солдаты, пока их товарищи умирали знакомой мучительной смертью прямо у них под ногами, не теряли боевого духа и не сидели сложа руки, а нескончаемым потоком мечей рубили и кромсали плоть медведя. С каждой секундой всё яростнее разгорался огонь в их глазах, всё сильнее крепла воля "убить" в их сердцах, и вскоре это начало приносить свои плоды... Тварь оказалась особенно уязвима в тот момент, когда начала конвульсивно перекачивать свою жидкость. Также заметив это и в тот же миг обойдя медведя с фланга, я бросился вперёд и принялся помогать своим воинам, стараясь как можно глубже зарываться в бока зверю, с каждым последующим ударом всё сильнее разрывая его гниющую шкуру и разрезая на части корни и плоды, что хранились под ней.

Спустя ещё несколько десятков открывшихся ран медведь больше не мог сопротивляться нашему натиску и, взревев в последний раз, покосился на бок и с грохотом рухнул на землю. Монстр уже практически не дышал, но окончательно перестал подавать признаки жизни лишь тогда, когда наши совместные удары в очередной раз в унисон вонзились в его шею. Лишь объединившись в единую силу мы смогли одолеть этого огромного стража, но в процессе пожертвовали тремя товарищами, к которым так и не успели вовремя прийти на помощь, наблюдая, как прямо у нас на глазах в агонии тают их жизни, медленно растворяясь в черноте лесной почвы...

Развернувшись лицом к остальной части боя, я обнаружил, что три волка, истекая зловонной массой слизи, вызванной оторванными конечностями и десятками открытых ран, теперь неподвижно лежали мёртвым грузом. К счастью, это часть сражения прошла для нас легче, чем ожидалось, без каких-либо потерь с нашей стороны. Тем не менее, расслабляться было рано, перед нами всё ещё маячила наша главная цель. Дриада...

Женщина, спрятавшись за своим котлом, всё это время распевала странную мелодию и, судя по её темпу, видимо, уже заканчивала своё заклинание. Осознавая ситуацию, я немедля дал сигнал своим солдатам следовать за мной и бросился в её сторону в надежде достигнуть и обезглавить Дриаду, прежде чем она вступит в бой.

Однако, казалось, что, сражаясь с её заражёнными слугами, мы слишком далеко отдалились от неё и уже не могли успеть вовремя. 30 метров... 20 метров... 10... Мелодия песни больше не касалась моих ушей, и я снова ощутил то странное чувство того, как Дриада улыбнулась. Улыбнулась мне своими неподвижными губами и, завершая наконец своё заклинание, торжествующе отпустила из рук ослепляюще яркий зелёный шар, что устремился прямо ко мне.

Но как раз перед тем, как зелёное нечто уже практически достигло меня, я увидел, как выражение триумфа - эмоции, что впервые за всё время показалось на безмолвном лице Дриады, сменилось... сперва шоком... затем разочарованием... и наконец отчётливой болью. Она удивлённо посмотрела мне прямо в глаза своим невидимым взором, словно впервые ощущая это чувство. Чёрные слёзы стекали по её древесным щекам, пока зазубренный шип, что внезапно вырвался из её живота, раздирал её внутренности, становясь всё более и более чёрным и скользким от жидкости, что обильным потоком текла по его основанию. Неожиданно раздался хруст, и две больших клешни сомкнулись вокруг её тела, разделяя Дриаду на две половины и являя моему взору Хрустяша.

Он наконец-то вступил в бой, чтобы спасти своих друзей...

С этой последней мыслью зелёный шар с треском вонзился мне в лицо, давая понять, что преисполненная храбростью атака жука-единорога всё же оказалась чуть запоздалой. Почувствовав волну боли, когда раскалённое солнце пронзило мой левый глаз, я впервые в своей жизни познал ощущение того, как это, когда твоя голова разлетается на кусочки, будучи поражённой жгучими осколками гниющего дерева.

Атака смертельным семенем☣Заражённой Спорами Дриады нанесла вам критический урон.

Вы умерли!

Возрождение через 5 минут...

●Примечание: Вы умерли во время своего начального квеста. Возрождение произойдёт рядом с караваном. После того, как начальный квест будет завершён, вы должны привязаться к действительной точке возрождения, иначе при своём следующем возрождении вы вернётесь в своё исходное место начала игры (Неподалёку от Амервиля).

●Примечание: Будьте внимательны, последующие смерти в течение короткого периода времени только увеличат продолжительность вашего возрождения.

●Примечание: Когда вы умираете, то оставляете после себя случайное количество монет, а также из вашего инвентаря рандомно выпадает снаряжение, не привязанное к вашей душе. Поскольку эта смерть произошла во время вашего начального квеста, никакие предметы или же монеты на сей раз не покинут ваш инвентарь.

– Твоюю ж маааатьь, – закричал я, рывком просыпаясь в палатке и пытаясь отдышаться от последних мгновений моей смерти. Стражник, в это время дежуривший снаружи, услышав мой крик, немедленно ворвался внутрь, чтобы проверить меня.

– Сэр, рад, что вы вернулись. С вами всё в порядке? – спросил солдат.

– Я... как... вроде бы не хуже, чем обычно, – я медленно потянулся рукой к голове, надеясь окончательно убедиться, что на том месте больше не было огромной зияющей дыры. – Так, всё в целости и сохранности. Как долго меня не было? – поинтересовался я.

– Минут пять, сэр. Квимби тоже только что вернулся. Дэган передал, что хотел бы вас видеть, когда вы встанете, сэр, – сообщил мне солдат.

– Благодарю. Тогда я прямо сейчас направлюсь в переднюю часть каравана, – с этими словами я вышел из своей палатки и пошёл по направлению к нашей "базе". Моя точка возрождения, должно быть, была привязана к моей палатке, и последняя, как мне на пол пути рассказали солдаты, автоматически появилась за несколько секунд до моего возрождения.

Чем дальше я шёл, тем больше замечал признаков того, что лес вокруг меня уже начинал меняться. Всего несколько минут назад деревья и растения здесь были сплошь покрыты порчей, а повсюду стояло то невыносимое зловоние, но теперь... теперь они менялись прямо у меня на глазах: выглядели всё более высохшими и быстро увядали. Добравшись до главенствующей части каравана, я обнаружил Дэгана, Барнаби и одного из полуросликов поглощёнными оживлённым разговором.

– Лейтенант Рэйтак, рад, что вы вернулись из страны мёртвых. Что бы вы там с полуросликами ни сделали, но это "что-то" исцелило лес. Вся заражённая порчей растительность умирает и иссыхает. Барнаби говорит, что мы уже совсем скоро сможем пройти через завал на дороге. Слава богам, даже эта вонь рассеивается, – Дэган показательно вдохнул поглубже, но затем тут же прикрыл нос. – Надеюсь, она смоется с моей одежды... В общем, о чём это я... ах да, караван отправляется через несколько десятков минут, и, если вы меня извините, мне ещё нужно организовать своих людей и снова "поставить фургоны на колёса", – сказал Дэган и поспешил удалиться, на ходу начав выкрикивать приказы своим подчинённым.

– Итак, что там случилось после моей смерти. Я помню только то, как Хрустяш разорвал Дриаду пополам, а потом... ничего. Есть что-нибудь ещё, о чем мне следует знать? – спросил я.

Согласно кивнув, слово взял Дрейк:

– Я получил квест сразу после смерти Дриады. А так, когда мы собрали всех раненых, мы тут же направились сюда. Напоследок я проверил все тела, но ни с Дриады, ни с её питомцев не упало никаких сокровищ, кроме наших с Квимби квестовых наград, – Дрейк кивком головы указал на свой новый лук. Это оружие, похоже, являлось длинным луком, и теперь должно было послужить хорошей заменой его начальному короткому луку. К тому же, судя по его виду, этот экземпляр был гораздо лучше, чем тот, что был у него раньше, так что в целом можно было считать, что это было хорошее обновление как для стартового квеста.

– А, и там ещё было вот это, – Дрейк протянул мне небольшой предмет, завёрнутый в ткань. – Я не был уверен, можно ли было поднять эту штуку, так как когда я захотел рассмотреть её поближе, передо мной возникло уведомление, гласящее, что она связана с твоей душой. Но в конечном итоге игра всё же позволила нам поднять эту вещь, как только мы согласились вернуть её тебе, вот, держи.

Развернув ткань, я с удивлением уставился на то, что там обнаружил. В моих руках лежало маленькое семечко размером примерно с грецкий орех. Семя было болезненно зеленоватого цвета, а его скорлупа больше походила на плоть, нежели на нормальный стручок. От этого предмета исходил слабый запах разложения, сильно напоминавший вонь от той гниющей жидкости, которая вытекала из заражённых растений. Сосредоточившись на семени, мне открылась некоторая информация о его назначении и связи с моей душой.

☤ Получен Предмет:Осквернённая Спора

Предмет нельзя обменять, связан с душой (Не идентифицировано)

● Вы выполнили квест: Спасти Полуросликов

● Награды: 250 опыта

Держа его в руках, я ощущал слабый импульс жизни внутри этого семени. И стоило мне прикоснуться к нему голой рукой, как я почувствовал, как что-то внезапно царапнуло мой мозг, как будто... попытавшись связаться со мной. Быстро завернув семя обратно, я положил его в свой рюкзак. Я и понятия не имел, что же мне с ним делать дальше. Возможно, мне следовало найти способ как-нибудь очистить его? Но это был вопрос, на который мне ещё только предстояло найти ответ. Об этом я мог подумать чуть позже, а пока что нам нужно было заставить караван снова прийти в движение.

Спустя примерно десять минут Барнаби наконец сообщил нам, что дорога теперь свободна, и уже успевший собраться караван начал медленно покидать это место. Когда я уже находился в движущейся повозке, я встал и отдал честь четырём могилам, теперь одиноко расположившимся на обочине местной дороги, дабы проводить в последний путь своих павших солдат...

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Bezgranichnye-Zemli/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 41**

Внимание: переходный пункт, переходная зона, транзитная зона и точка перехода - одно и то же. Автор с этого момента весьма часто будет употреблять эти обозначения, так что для "лучшей стилистики текста" я подобрал несколько разных вариантов. В 36 главе об этом говорится более подробно, если забыли, что это такое.

\*\*\*

Наши дела пошли намного лучше с тех пор, как мы преодолели непроходимые заросли того леса. Дорога становилась всё более гладкой, а караван постепенно въезжал в предгорье, медленно, но верно приближаясь к переходной зоне местной перевалочной станции\*. Наконец-то мы двигались с опережением графика, и всё моё внимание теперь было обращено на указатели, которые совсем недавно начали появляться на обочине дороги, показывая, какое расстояние нас отделяло до транзитной зоны. Эти указатели представляли собой простые деревянные столбы, вбитые в грунт у самого края дороги, на которых изображалось расстояние в километрах до ближайшего переходного пункта. И судя по их внешнему виду, они поддерживались в очень хорошем состоянии. Когда я спросил Дэгана об этом странном феномене, он сказал мне, что замена указателей является обязанностью солдат, охраняющих местную переходную зону. Я посчитал это хорошей новостью, так как подобающее состояние даже таких простых табличек было явным свидетельством того, каким человеком был тот, кто руководил местным гарнизоном.

Когда мы добрались до пятого столба, я заметил нечто весьма необычное. Рядом с ним и табличкой, висевшей на нём, в землю был вбит ещё один столб, а между ними кто-то повесил огромных размеров плакат из льняной ткани. Пробежавшись по фургону, я прыгнул на место рядом с водителем, чтобы посмотреть, что было написано на этом импровизированном знаке.

От морских глубин... до парящих гор... нигде не найдёте вы сделки лучше... чем у Финеса Н. Мора!

Глядя на этот лозунг, я усмехнулся, вспомнив кое о чём из своих давних времён, когда изучал американскую историю. Компании, от больших до малых, не брезговали возможностью делать нечто подобное, рекламируя свою продукцию и услуги на трассах большинства штатов.

Внезапно извозчик, что сидел рядом со мной, видимо, также заметив этот результат местной рекламной компании, издал звук \*Хмпф\*, явно выражавший всю глубину его раздражения. Я с удивлением посмотрел на кучера, которого ИИ назвал Торгеном.

– Вы что, видели их раньше, Торген? Как погляжу, вы не в восторге от этого Финеса, – поинтересовался я у него.

– Этот шарлатан обманом выманил у меня пять серебряных, когда я был здесь в прошлый раз! Он продал мне пару сапог, которые, по его словам, могли "позволить мне обогнать дракона", – Торген указал на свои ботинки, которые действительно выглядели весьма качественной парой, но я не заметил, чтобы они были улучшены каким-либо магическим образом. – Они показались мне очень комфортными, и я даже почувствовал себя немного проворнее... кажется. Ну и вот, думая, что сорвал джекпот, я бросил вызов сразу нескольким своим приятелям по работе в гонке наперегонки... и что вы думаете, лейтенант? Я пришёл последним и проиграл по десять медяков каждому из четырёх других извозчиков, с которыми вызвался соревноваться!

Я ещё раз смерил Торгена взглядом. И, если честно, я ни за что бы не подумал, что он смог бы обогнать даже ползущего на коленях ребёнка, не говоря уже о драконе. Кучеру было уже под шестьдесят, и он щеголял огромным пузом, которое сейчас раскачивалось в такт движущейся повозки.

– Ох, надеюсь же я, что этот Финес Н. Мор сейчас находится в транзитной зоне. Я верну свои монеты или вытащу их из его шкуры собственными руками! – ещё раз выразив своё раздражение звуком "Хмпф", Торген наконец замолчал.

Тем временем я, снова оглянувшись на дорогу, обнаружил, что мы приближались уже к четвертой километровой отметке, и рядом с ней снова был установлен столб, а между ними, слегка развеваемый на ветру, висел ещё один яркого вида плакат.

В оба смотрите своей парой глаз, сам вождь гоблинов Багтаг аккуратно завернёт ваш заказ.

Помните... экстра-услуги – не ничто для Финеса Н. Мора!

Оглянувшись на ряд повозок позади себя, я увидел, что знаки, похоже, возымели желаемый эффект. Люди столпились справа от своих фургонов, чтобы иметь возможность посмотреть на каждый знак, мимо которых мы проезжали. Это заставило меня улыбнуться, так как я был рад, что у жителей каравана наконец появилось, чем занять своё время на этом последнем отрезке нашего уже весьма затянувшегося путешествия. Тем временем впереди в моём поле зрения показалась уже третья табличка.

Что продаем мы – имеет возврат. Помните, что у Финеса Н. Мора буква «Н» означает «Надёжный брат».

Махнув на эти странные знаки рукой, я перешёл во второй фургон и присоединился к отряду, находившемуся в нём. Но не успел я даже сесть на своё место, как один из солдат тут же задал вопрос, которого, судя по выражению лиц, окружавших меня, мне всё же следовало ожидать.

– Сэр, а у нас будет возможность немного... ну... побродить по местным торговым лавкам, когда мы достигнем транзитной зоны? Знаете, я надеялся найти что-нибудь домой для моей семьи... – солдат посмотрел на меня так, как ребёнок обычно смотрит на игрушку в магазине.

– Придётся немного подождать, Рядовой, а там... В общем, я не знаю, сколько времени уйдёт, прежде чем нам нужно будет отправляться в Хайден Кнолл, но если позволит время, то так уж и быть, я поговорю с Сержантом Бруксом, а там посмотрим, смогут ли те, кто не наказан, получить пропуск на некоторое время в торговые лавки и осмотреться в них, – ответил я, покачивая головой, так как на своём опыте знал, что солдаты, казалось, всегда, расчехляли свои кошельки до самого дна, когда у них появлялась возможность потратить деньги. И вот, они, как бы подтверждая мои слова, снова бросились в теперь уже противоположную сторону фургона, когда на горизонте замаячила уже вторая километровая табличка.

Много купили вы? Не беда, обратите внимание на акцию «Скажи Скидке ДА!»

Проблемы с покупкой «слегка» запрещённых товаров? Отнюдь, другим наших цен вообще НИКОГДА не спугнуть!

Помните, что Финес Н. Мор всегда говорит: «Будь продукт наш волшебным или он прост, мои потери всегда ваш прирост!»

Теперь, когда мы преодолели уже три отметки, вдалеке наконец впервые показалась транзитная зона местной перевалочной станции. Эта область представляла собой небольшой форт вместе с расположенной рядом деревушкой. Форт охранял единственный проход, что вёл в уходящую дальше массивную цепь из гор, служившую не только границей этой зоны, но и заодно являвшуюся хорошей естественной защитой для неё. Крепкий деревянный частокол заходил прямо на горные склоны и тянулся на добрых четверть километра поперёк, преграждая проход. Наш путь вёл нас прямиком к крепким деревянным воротам, которые в это время дня были открыты для всех странствующих путешественников, тем не менее, там же, совсем рядом стоял наготове целый отряд солдат, который проверял каждого путника, что хотел войти внутрь. Вдоль парапета на деревянной стене виднелось ещё несколько стражников, расхаживающих из стороны в сторону и внимательно высматривающих любые признаки опасности внизу и на горизонте. И вот, вскоре уже и последняя отметка появилась в поле нашего зрения, давая понять, что мы наконец-то въехали на заключительный отрезок пути, ведший к этому переходному пункту.

Не бойтесь, вы уже почти тут. Просто найдите торговца идеально причёсанного, его податливых слуг... и торговый дом Финеса Н. Мора тут как тут!

В очередной раз взглянув на одну из этих табличек, я подумал, что кто бы ни придумал эти лозунги, он определённо был весьма необычным человеком.

Со временем, по мере того как мы всё ближе подъезжали к воротам, всё круче становился и подъём, ведущий к ним. Выглянув из фургона, я внимательно осмотрел его. Такой склон должен был серьёзно замедлить атакующих и дать гарнизону время отреагировать на рейд или же внезапное нападение монстров.

В конце концов даже наши Мукоки напрягли все свои мышцы, когда даже их поистине могучей силе был брошен вызов - затащить доверху загруженные повозки по последней, самой трудной части склона. Но я решил облегчить одному из них его ношу и спрыгнул с повозки, а затем спешным шагом направился к главенствующему фургону, чтобы вместе с Дэганом встретить уже ждавшего нас у ворот стражника.

– Дээ-эган! Рад видеть, что ты сумел-таки сюда доставить свою старую задницу. Немало слухов доносилось до моих ушей в последнее время. Говорят, у нас серьёзные проблемы с племенами гоблинов. Не знал, правда ли это, но Капитан Рейнольдс на всякий случай всё же заставил нас разослать дополнительные патрули.

Мне стало совсем очевидно, что этот стражник хорошо знал хозяина нашего каравана, Дэгана, когда он, лишь поверхностно осмотрев повозки по пути, провёл нас в помещение внутри стен, а там Дэган, передав ему все необходимые разрешения на свой караван, в той же дружелюбной манере ответил этому мужчине в форме:

– Здорова, Бии-илкинс! Как там дела у вас в армии, всё та же ужасная похлёбка? К сожалению, в этой поездке нам пришлось нелегко. Представляешь, небольшая армия гоблинов вдруг решила напасть на нас по пути. Их там под 300 особей было, ух! К счастью, Лейтенант Рэйтак и его солдаты успешно отбились от них, да так, что чуть ли не до последней твари перебили. Я удивлюсь, если после такого хотя бы дюжина выжила. А и... также была какая-то злая Дриада, пытавшаяся вырастить осквернённый лес прямо посреди основного маршрута, но, опять же, благодаря нескольким авантюристом, путешествующим с нами, а также с помощью Лейтенанта мы смогли всё исправить, – сделав небольшую паузу, чтобы перевести дух, Дэган осмотрел комнату беглым взглядом. – Ладно, так где ты хочешь поставить мои фургоны? Я надеялся, что в полях хватит места, чтобы провести здесь ночь или две, дабы дать моим животным чуть отдохнуть, прежде чем мы направимся в Хайден Кнолл, – сказал Дэган.

Путевая или перевалочная станция - станция, расположенная между основными станциями на линии движения ( Например: Железнодорожная станция) В данном случае станция служит временным пристанищем для прибывающих караванов. Не путайте с точкой перехода, переходной зоной и т.д.\*

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Bezgranichnye-Zemli/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 42**

– Вы можете остаться на ночь, но мне придётся попросить тебя уехать до завтрашнего полудня. Мы ожидаем, что целая сотня фургонов отбудет в Амервиль завтра вечером, и у них есть приоритет на размещение. Вы же пока можете занять поля три и четыре. Первое и второе уже заняты, там сейчас склад товаров и инструментов, направляющихся в Амервиль, – ответил стражник.

– Нет проблем, пойдёт как есть. Надеюсь, в гостинице найдётся парочка свободных коек. Мне бы не помешало хорошенько выспаться на мягкой кровати в помещении. Не говоря о том, что я уже успел чертовски сильно соскучиться по тарелочке той тушеной свинины, которую готовит трактирщик, – пожав стражнику руку, Дэган вышел из помещения и махнул своим извозчикам, показывая, где нужно было припарковать повозки. Стражник же повернулся лицом ко мне и отдал честь, когда я подошёл ближе.

– Сэр! Капитан Льюис ожидает вас, он сказал мне, чтобы вы явились к нему в офис, как только прибудете. Он также просил передать вам, что ожидает полного отчёта обо всём произошедшем с вами в пути. А мне было поручено проследить, чтобы ваших людей разместили в казармах и накормили. Здание штаба находится прямо внутри форта, спросите у любого стражника, как пройти, если разминётесь с ним, сэр, – быстро протараторил Рядовой Билкинс.

Я отдал ему честь в ответ и в то же время внутренне съежился при упоминании о необходимости предоставления отчёта. Написание всевозможных рапортов было одним из моих наименее любимых аспектов командования. Обычно я поручал своему младшему офицеру написать всё за меня, а затем просто ставил свою подпись. К сожалению, теперь я сам был младшим офицером...

В то время как фургоны уже начали постепенно въезжать за ворота, ко мне подошел Сержант Брукс, и я дал ему знать, чтобы он обратился к Рядовому Билкинсу, который поможет ему со всем необходимым: наших людей накормят, а также разместят в местных казармах, где они смогут хорошенько отдохнуть. Я также дал Сержанту знать, что у него есть моё разрешение на то, чтобы выдать каждому из них двухчасовой пропуск для осмотра территории и на совершение покупок у торговцев.

Двадцать минут спустя, когда размещение каравана было завершено, я вышел из внутренней части стены и направился к воротам, чтобы попытаться отыскать здешний штаб, по пути не переставая думать о том, где же я найду время написать рапорт для Капитана Льюиса.

Оказавшись за воротами, я с широко раскрытыми глазами уставился на открывшееся мне пространство, будучи впечатлённым обстановкой переходной зоны. Передо мной предстала серия из четырёх огороженных верёвками участков открытого поля, предназначенных для размещения прибывающих караванов. Слева от меня можно было заметить приличных размеров гостиницу, что по сути являлась одной большой таверной, а также целый ряд торговых лавок. Сейчас внутри наблюдалась настоящая суета, люди то и дело входили и выходили из различных ларьков, только чтобы поспешить уже к следующему магазинчику для осмотра. Судя по тому, что я видел, похоже, что при постоянном и непрекращающемся потоке караванов торговля в этом месте была очень развита. Справа от меня располагался небольшой деревянный форт, служивший дополнительной защитой на случай, если враги прорвут основные стены. Вокруг форта для размещения гарнизона были установлены организованные ряды палаток для солдат. На другой стороне поля находилась вторая стена, и там же были открыты ещё одни охраняемые ворота. В непосредственной близости от них пролегала дорога и вела в то, что со стороны казалось похоже на большие клубящиеся облака. Стоило мне сфокусироваться на одном, как передо мной выскочило уведомление, гласящее, что это и являлось переходной зоной.

Вы получили доступ к точке перехода для Зоны Амервиля. Теперь вы можете использовать любую другую точку перехода, чтобы быстро перемещаться в эту зону.

\*\*\*

Когда я уже приближался к кабинету Капитана, передо мной высветилось очень отрадное для меня сообщение.

Получен предмет:Отчёт о действиях.

Это краткое изложение ваших действий по дороге из Амервиля.

К счастью, мне всё же не пришлось писать отчёт самому.

– Спасибо, Клио, – прошептал я, входя в здание штаба. Солдат, встретивший меня у входа, немедленно проводил меня в кабинет Капитана Льюиса. Я постучал в дверь и услышал, как изнутри раздался грубый голос:

– Войдите.

Кабинет капитана оказался точной копией кабинета Подполковника Джейкобса из Амервиля. Возможно, ИИ просто "срезала углы", или это был какой-то военный стандарт. Увидев капитана Льюиса, в задумчивости стоящего за небольшим столом, я вытянулся по стойке смирно и отдал честь своему начальнику.

– Лейтенант Рэйтак прибыл по вашему приказанию, сэр! – отрапортовал я, протягивая руку и передавая капитану отчёт о случившемся в пути. Отдав мне честь в ответ, Капитан жестом пригласил меня сесть, а сам расположился за столом и пристально смерил меня взглядом, прежде чем быстро просмотреть доклад.

– Хмм... очень впечатляет, Лейтенант. Вам удалось привести сюда свои силы в основном невредимыми, защитив караван от двух очень разных, но потенциально смертельных угроз. Я вижу, вы также завербовали несколько наёмников в свои войска... немного неортодоксально, я бы сказал, но не могу же я жаловаться на находчивость офицера в полевых условиях, – Капитан рассмеялся, но затем его голос стал предельно серьёзным. – Эта находчивость - как раз то, что вам понадобится в Хайден Кнолле. Отчёты оттуда доходят не очень хорошие... Похоже, недавно там появилась группа под названием Кровавые Клинки, которая по какой-то неизвестной нам причине сделала своей миссией неустанно атаковать город, – Капитан ещё раз пристально смерил меня взглядом. – Но я уверен, что вы справитесь со своей задачей, основываясь на ваших последних достижениях. Командование уполномочило меня выделить вам подкрепление из моих собственных сил, чтобы восполнить ваши потери и довести вас до полного взвода, – Льюис снова сделал небольшую паузу, чтобы свериться с каким-то документом у него на столе. – Судя по всему, караван Дэгана отправляется в Хайден Кнолл завтра в полдень, и я бы хотел, чтобы вы снова присоединились к нему и обеспечили его защиту, пока он не доберётся до города. Это меньшее, что мы можем сделать для старины Дэгана, учитывая, что вы завербовали всех его наёмников в своё подразделение. Город использует эти поставки каравана, а прибывающие жители из деревень окажутся долгожданным пополнением, если город, конечно, сможет выстоять... – будто забыв, что я здесь, Капитан ненадолго погрузился в свои собственные мысли. – Кгхм-гхм, в общем вот, возьмите, это поможет обновить снаряжение ваших ребят. А то, судя по рапорту, у них, похоже, весьма острая нехватка в этом аспекте, – с этими словами Капитан вручил мне небольшой мешочек с монетами и отдал мне честь, давая понять, что я свободен.

Отсалютовав в ответ, я вышел из кабинета и тут же столкнулся с тем, что в мой журнал начало поступать множество различного рода уведомлений. Остановившись у входа в форт, я нашёл небольшой пенёк, на который можно было присесть и решил просмотреть этот поток игровых сообщений.

Поздравляем!

Вы завершили квест: Обеспечить Безопасность Хайден Кнолл, Часть 1.

● Награды:

●5 золотых

●Опыт: 250

●Замены, выделенные для усиления до взвода.

●Империя возьмёт на себя выплаты вашим войскам на доп. 60 дней.

● Бонусные Награды:За перманентное устранение двух угроз в данном районе вы были награждены следующими бонусными наградами:

● Ваучер на броню для ваших войск

● 1 Медаль за Незначительные Действия (Здоровье)

Поздравляем!

Вы завершили вводный квест для своего класса: параметры страницы персонажа теперь доступны для просмотра.

Доступен новый квест:Обеспечить Безопасность Хайден Кнолл, Часть 2.

Сопроводите караван Дэгана в город Хайден Кнолл и примите командование местным гарнизоном.

● Награда:Варьируется

● Принять: Да / Да

(Это обязательный квест, основанный на вашем уникальном классе. Его невыполнение приведёт к аннулированию вашего текущего класса, и вы будете вынуждены выбрать новый базовый класс)

Я бы так или иначе принял это задание, но, похоже, ИИ сильно подталкивала меня следовать этой линии квеста. Можно было предположить, что, так как класс Командующего был уникальным, возможно, у Клио были определённые ограниченные линии квестов, разработанные специально для меня. Заключив, что у меня ещё было в запасе несколько свободных минут, я решил, что пришло время просмотреть свою теперь уже разблокированную страницу персонажа, а также повысить себе уровень...

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Bezgranichnye-Zemli/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 43**

\*Примечание:Это первый раз, когда вы получили доступ к вашей странице персонажа. Более подробные объяснения даются только при первом рассмотрении. Чтобы просмотреть дополнительную информацию позже, воспользуйтесь функцией справки.

● Игрок:Рэйтак

● Класс:Командующий (Империя) Ранг: Лейтенант

● Уровень:2 (630/1000)

● Статы:(Обратите внимание, что этот уникальный класс не имеет индивидуальных стат. Предметы, которые увеличивают статы, не будут влиять на командира.)

Атака:2 (Получение: 1 за уровень). Способность атаки помогает определить, попадёт ли удар по цели, а в сочетании с уровнем предмета оружия - изменится ли урон, нанесённый цели.

Защита: 8. Класс Командующего начинает с 1 очка в защите и получает по 1 очку каждые 5 уровней. Навык защиты имеет много переменных и основан на броне / уровне / ловкости (для определённых классов).

Здоровье: 250: Класс Командующего получает 100 очков здоровья каждый уровень.

● Снаряжение:

☤ Грубый Имп. Лёгкий Кож. Комплект Доспехов: +5 к защите.

☤ Простой Большой Деревянный Имперский Щит:+2 к защите.

☤ Грубый Бронзовый Короткий Меч: Уровень предмета - 15 (Уровень предмета - это представление общей силы оружия. Оружие одного и того же Уровня Предмета будет по-прежнему отличаться по своему урону в зависимости от характера оружия. Например, кинжал того же уровня, что и большой топор, нанесёт меньше урона)

☤ Грубый Бронзовый Кинжал: Уровень предмета - 15

☤ Грубое Метат. Копьё с Бронзовым Наконечником:Ур. предм. - 10

☤ Малая Медаль Действия (Здоровье):+50 к здоровью

☤ Простые Кожаные Наручи(Не идентифицировано)

☤ Покрытая Скверной Спора(Не идентифицировано)

65 золотых,18 серебряных,90 медяков

● Мастерство / Способности / Классовые Навыки: Класс Командующего разблокирует навыки по мере их развития. Вы сможете выбирать различные пути для развития своего персонажа каждые 10 уровней, с одним дополнительным определением пути на 5-ом уровне.

Присутствие Командующего: Создает ауру радиусом 15 метров, которая вдохновляет войска и союзников под вашим командованием. + 1 к атаке, +1 к защите и моральному духу. Командир должен сконцентрироваться на вдохновении своих войск, что повлечёт штрафы к его атаке и защите, пока аура активна. Переключаемая пассивная способность / 30 сек. на перезарядку при переключении.

Удар Щитом/ Активная Способность (Требуется экип. щит): Отдайте приказ своим войскам нанести удар ближайшему к ним противнику их щитами. Удар наносится автоматически, урон незначительный, заставляет врага отступить на несколько шагов. Перезарядка: 1 минута.

● Выберите начальный путь личных навыков:

Путь «Боевой Ветеран»:Этот путь заставит вашего персонажа развиваться в сторону более мощного индивидуального бойца, увеличивая ваш собственный урон и живучесть на поле боя.

Путь «Лидер Войны»:Этот путь ориентирован на солдат под вашим командованием. Увеличивает их урон и живучесть за счёт ваших собственных.

Просмотрев доступные мне пути, я осознал, что хочу идти по пути "Лидера Войны". Моя сила была в том, чтобы вести солдат в бой, а не в сражениях 1 на 1. Так что я выбрал военного лидера и передо мной появились новые уведомления.

✔ Навык Пути Лидера Войны Разблокирован: Почётные Стражи

Почётные Стражи (активный):Один раз в 24 часа призовите двух солдат, которые будут защищать вас в течение 1 минуты. Почётные Стражи будут отражать ваши стандартные войска в снаряжении и боевых способностях. Они также обладают способностью "Защита Командира", которая заставляет всех близлежащих атакующих вас противников атаковать солдат Почётной Стражи.

● Выберите путь навыка для отрядов под вашим командованием:

Специалисты Ближнего Боя (пассивный): Увеличивает атаку, защиту, а также здоровье войск. Ваши солдаты понесут штрафы за атаку при использовании дальнобойного оружия (Обратите внимание, что передовые и элитные войска получают все преимущества выбранного пути навыков, но не страдают от штрафов).

Специалисты Дальнего Боя (пассивный):Увеличивает дальность атаки ваших войск, максимальную дальность оружия, а также защиту от дальних атак. Солдаты получают штрафы в ближнем бою.

Если я собирался быть «мягким», то мне нужно было, чтобы мои солдаты были как можно более «танкующими», поэтому я выбрал путь специалиста по ближнему бою. Другой выбор был бы для меня оптимальным, если бы я пошёл по пути Боевого Ветерана.

● Последователи:

Максимум Стандартных Солдат: 50/50

Максимум Передовых Солдат:0/10

Максимум Элитных Солдат:1/1

● Стандартные Солдаты, Уровень 2:

Здоровье: 30 (Станд. Солд. получают 15 здоровья за ур.)

Атака:0 (Станд. Солд. получ. увеличение атаки каждые 5 ур.)

Защита:2

Снаряжение:

☤ Прост. Больш. Дер. Имп. Щит:+2 к защ., доп.: + 1 пр. дист. атак

☤ Грубый Бронзовый Короткий Меч:Уровень предмета - 15

☤ Грубый Бронзовый Кинжал:Уровень предмета - 15

☤ Груб. Метат. Копьё с Бронз. Наконеч.:Уровень предмета - 10

● Передовые Солдаты:Не завербованы

● Элитные Солдаты:Класс: Старший Сержант

Здоровье: 100 (Элит. солд. получают 50 здоровья за уровень)

Атака:2

Защита:7

Снаряжение:

☤ Груб. Импер. Лёгкий Кожаный Комплект Досп.: +5 к защите

☤ Простой Большой Деревянный Имперский Щит: +2 к защите

☤ Грубый Бронзовый Короткий Меч:Уровень предмета - 15

☤ Грубый Бронзовый Кинжал:Уровень предмета - 15

☤ Грубое Метательное Копьё с Бронз. Наконечн.: Ур. пр. - 10

● Способности:

Присутствие Командующего (Пассивный): Создает ауру радиусом 10 метров, которая вдохновляет войска и союзников под вашим командованием. +1 к атаке, +1 к защите и +1 к морали. Переключаемая пассивная способность / 30 сек на перезарядку при переключении.

В то время как класс Командующего, похоже, был мощным и действенным, самому мне в сражении предстояло быть слабым звеном, так как меня было легко убить. Мне оставалось лишь надеяться, что новая способность Почётных Стражей поможет мне с этим, ведь неполучение конкретных очков способностей значительно снижало мою силу по сравнению с обычными классами игроков и делало большинство дропа и магических предметов непригодными для меня, так как их бонусы, как правило, были основаны на увеличении индивидуальных статов. В этом случае мне вновь оставалось только надеяться, что в этом мире всё-таки существовало снаряжение, которое давало установленное количество плюсовых значений к здоровью/защите/урону.

Решив, что закончил со своей страницей персонажа, я прокрутил последнее уведомление в журнале.

\*Примечание:Потери ваших сил будут постепенно восполняться штабом и автоматически отправляться в расположение вашего гарнизона. В настоящее время у вас нет гарнизона. Получите рапорт или самостоятельно определите местонахождение гарнизона, чтобы начать получать подкрепление. Стандартные Солдаты будут восполняться в размере двух в день, Передовые Солдаты - в размере двух в неделю и Элитные Солдаты - в размере одного в неделю. Улучшайте свой гарнизон или разблокируйте способности, чтобы увеличить скорость прибытия подкреплений.

Соскочив с пенька, на котором сидел, я покинул форт и направился в гостиницу и по совместительству местную таверну, чтобы немного подкрепиться, а затем я планировал пройтись по магазинам, прежде чем разыщу, где размещались мои войска. Я подумал, что Сержант мог понянчиться с ними ещё немного.

Хоть иногда мой ранг должен был иметь свои привилегии...

Но я был прерван на этой мысли, будучи уже на полпути к гостинице, когда система уведомила меня, что пришло время вновь отключиться от игры. И вот, я снова был вынужден вернуться в тюрьму своего больного тела, чтобы вынести минуты, которые показались мне нескончаемыми днями, ожидая, пока игра вновь не предоставит мне свободу от моей слабосильной физической оболочки...

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Bezgranichnye-Zemli/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 44**

\*\*\*

– Все подключились? – спросил Рейнс, председатель корпорации Куалитранос. Подняв голову, мужчина оглядел голоконференционный дисплей и увидел различных глав департаментов, сидящих в их виртуальных креслах за длинным, богато украшенным столом в зале заседаний компании. Стоило отметить, что это было необычное заседание. Сегодня здесь присутствовали и представители Администрации Ветеранов, а также конгломерата Медитронакс. – Пусть наши многоуважаемые партнеры по бизнесу, АВ и Медитронакс, первыми начнут это заседание, дабы не мучать их на протяжении всей нашей встречи.

Услышав слова председателя, представители АВ и Медитронакса изобразили, как вытирают лоб от облегчения, в шутку показывая, что им не придётся сидеть все несколько часов на этом скучном собрании. Но никто из них даже и не догадывался о том, что у председателя Рейнса был и второй, скрытый мотив, чтобы избавиться от них: он не хотел, чтобы третьи стороны узнали о финансовом положении компании. Ведь ситуация была хорошей... очень хорошей.

– Пожалуйста, дамы и господа, давайте перейдём к делу. Каков текущий статус проекта "Медпод"? – спросил Рейнс.

– Господин председатель, я могу с уверенностью заявить, что проект превзошёл все наши ожидания. Сам интерфейс, а также механизмы и элементы управления ИИ помогают пациенту даже быстрее, чем мы могли бы себе представить. Вне всяких сомнений, наноботы станут крупнейшей инновацией в медицине со времён изобретения пенициллина. Медитронакс рада возможности работать с вашей командой, и я должен сказать, что ваш связной, господин Рэйтак, проделал исключительную работу по координации всех "движущихся частей". Я рад сообщить, что мы уже подготовили второй прототип, и с одобрения вашей компании мы готовы в любой момент развернуть его вместе с первым. Судя по всему, управление ФДА также нашло наш проект очень перспективным и одобрило такую систему для более широкого тестирования. Так что, похоже, если всё пойдёт хорошо, уже вскоре мы получим полный зелёный свет от правительства. Производственный объект как раз находится на завершающей стадии расширения, и мы будем готовы перейти на полное производство в течение 30 дней с момента утверждения, – сообщил Мартин Янг, директор по операциям Медитронакс, а затем указал на представителя Ассоциации Ветеранов, госпожу Халлакс, передавая ей слово.

– Я бесконечно рада, что наше учреждение в Ноксвилле, штате Теннесси, имеет честь принять этих первых двух пациентов для лечения. Семья Джеймса Тая, отставного Артиллерийского Сержанта и ветерана боевых действий, подписала форму согласия на то, чтобы Сержант Тай стал вторым пациентом, которого будет лечить Медпод. Пациент находится в той же комнате, что и первый, так что это должно немного помочь нам с логистикой. Мы ожидаем, что Сержант Тай окажется в своей капсуле уже к концу завтрашнего дня, – сообщила госпожа Халлакс, со стороны выглядя искренне взволнованной возможностью для этого новаторского метода лечения быть опробованным именно в учреждении Ассоциации Ветеранов.

– Спасибо вам за ваш вклад, я поручу мистеру Рэйтаку и его команде согласовать с вами все необходимые детали по получению второй капсулы и её функционированию. Что ж, если вам больше нечего добавить, я тогда бы хотел поблагодарить вас обоих за то, что вы пришли сегодня, а также за большую работу, которую вы делаете. Мы все должны помнить о том, что в конечном итоге это поможет миллионам людей. Наша компания, Куалитранос, гордится тем, что работает именно с вами обоими в качестве своих партнеров, – сказал председатель Рейнс, прежде чем оба представительства, ещё раз выразив свою благодарность, поочерёдно вышли из системы. Быстрый кивок одного из техников дал ему понять, что гости ушли, и можно начинать настоящее собрание.

– Что ж, похоже, наши партнёры покинули нас, и теперь мы наконец можем беспрепятственно выложить все карты на стол, явить наши самые глубокие и тёмные тайны, – пошутил Рейнс. – Начнём с Трея Рэйтака. Вы можете подтвердить, что с медицинской стороны всё идёт хорошо?

Трей быстро просмотрел свои записи, что держал в руках, а затем, получив большой палец вверх от своего приятеля, старшего техника Лу, сидевшего напротив, уверенно обратился к председателю.

– Да, сэр. У нас уже всё готово для того, чтобы запустить вторую капсулу, как только она прибудет. У ИИ нет абсолютно никаких проблем с введением лекарств и управлением наноботами. Единственный сбой, который мы заметили - это сверхнормированное поглощение вычислительной мощности основного процессора, используемой ИИ для создания комфортной среды у пациентов, – сказал Трей.

– Трей, насколько я понимаю, ИИ всего лишь воссоздаёт воспоминания и использует ВР для создания комфортной обстановки, такой, например, как любимая комната или же сад. Зачем для чего-то подобного ей потребовалось больше вычислительной мощности? Это что-то, что станет проблемой, если мы подключим 1,000 или даже 1,000,000 Медподов к онлайну? – озабоченно спросил председатель.

– Нет, сэр. Такая дополнительная вместимость крайне ничтожна в общей схеме вещей. Лу, мой главный техник, полагает, что такая аномалия вызвана тем, что ИИ пока только изучает процесс работы с пациентами, и что нагрузка на процессор будет уменьшаться по мере того, как Клио будет получать всё больше данных и становиться всё более эффективной при создании инстанцированных сред. В этом нет ничего серьёзного, я просто хотел поднять этот вопрос, так как эта ситуация немного вышла за рамки наших ожиданий, представ небольшой аномалией. Но будьте уверены, что при 100 000 или даже 10 000 000 подключенных к онлайну единицах дополнительная нагрузка никоим образом не превысит лимитную нагрузку на серверы, – добавил Трей.

– Понятно. Продолжайте в том же духе. А теперь давайте послушаем новости об игре. Как держатся наши серверы под второй волной бета-тестеров? – спросил Рейнс.

– Сэр, с серверами всё в полном порядке. Мы на самом деле чувствуем... – Дэвид Йен был главой всего игрового проекта под названием "Безграничные Земли". Прежде чем продолжить, мужчина посмотрел на своих коллег, дабы получить их согласие, и с улыбкой на лице обнаружил, что все кивают головами без возражений. – Вся команда считает, что мы готовы к запуску, сэр. Я знаю, это, конечно, беспрецедентный шаг - стартовать всего через несколько дней бета-тестирования, но смею вас заверить, что игра готова, ИИ готов, и я думаю, что и общественность тоже готова передать нам свои деньги, чтобы наконец уже приступить к игре в Безграничные Земли, – уверенным тоном заявил Дэвид.

– Это смелый план, Дэвид. И я бы не поставил тебя во главе Безграничных Земель, если бы не был уверен, что ты справишься. Ладно, так... кто-нибудь против запуска, скажем, послезавтра? Глория, мы можем попасть на видео и в новости, чтобы быстро объявить о выходе игры? –спросил председатель Рейнс. Ему ещё несколько дней назад стало известно, что игра была полностью готова, и бета-версия действительно была предназначена лишь для быстрого подтверждения этого факта, а никак не для продолжения разработки игры, что повсеместно использовалось большинством других разработчиков.

– Мистер Рейнс, я уже прощупала почву, завтра мы сможем снова выйти на ГеймерВР, а Maксо вновь выступит в качестве главного ведущего шоу, что позволит нам привлечь максимальную аудиторию. Я также уже подготовила все необходимые пресс-релизы, пусть игровые журналы знают, что завтра у нас может быть большое объявление, – добавила Глория.

– Что ж, это очень хорошо, тогда остаётся единственное узкое место - техническая сторона. Уже известно, получили ли наши производители аппаратного обеспечения достаточное количество устройств на свои склады для дальнейшей доставки? Я не хочу выпускать игру, для запуска которой людям потребуется ждать ещё 3 месяца, чтобы получить необходимое ВР-оснащение, которое будет способно обработать Безграничные Земли, – спросил Рейнс, беспокоясь о единственной вещи, что вышла из-под его контроля. Компания уже несколько лет углублялась в исследование и разработку своей собственной аппаратной части, но пройдёт ещё столько же времени, прежде чем они будут готовы конкурировать с устоявшимися брендами ВР-оборудования.

– По этой части всё тоже выглядит неплохо. Буквально вчера я обратилась к розничным торговцам и производителям технической начинки, чтобы прояснить детали. И, судя по всему, сначала у нас будет некоторый дефицит... но производители заработали сверхурочно, как только увидели наши цифры по предварительным заказам. Также кажется, что многие геймеры оформили предзаказ на игру, но воздерживались от покупки ВР-оборудования из-за его слишком высокой стоимости, поэтому магазины и интернет-площадки в любом случае получат продукцию для доставки при запуске. Сэр, с маркетинговой точки зрения небольшой дефицит в самом начале поможет создать нам общий спрос в долгосрочной перспективе, – сказала Глория.

– Ну тогда... мы выпускаемся послезавтра. Спасибо всем за вашу тяжелую работу, я знаю, что мы все будем очень мало спать в течение следующих нескольких дней, но это того стоит. Я поговорил с правлением, и если запуск пройдёт так, как ожидалось, каждому сотруднику Куалитранос будет выплачен щедрый бонус, – кивком головы дав понять, что на этом всё, Рейнс закончил совещание, позволяя всем снова вернуться к своим обязанностям - последнему этапу подготовки Безграничных Земель...

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Bezgranichnye-Zemli/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 45**

\*\*\*

Новость о том, что уже завтра будет объявлена ещё одна важная деталь, касающаяся Безграничных Земель, распространилась по всему интернету в считанные минуты сразу же после окончания собрания руководства Куалитранос. Маркетинговый отдел компании не стал терять времени зря и начал успешно провоцировать голодную до любых новостей публику, создавая на просторах всемирной паутины информационный фон из множества различного шума, сплетен и слухов, но так и не уведомляя никого о том, в чём же именно заключалось предстоящее объявление. Глядя на счётчик подписок и возникший в интернете апокалипсис из-за неизвестной новости по, возможно, самому успешному проекту современности, зрители ещё раз убедились, что Максо и ГеймерВР установят новый рекорд по количеству одновременно подключенных пользователей и просмотров, так как геймеры по всему миру в нетерпеливом ожидании настроились на предстоящее объявление новостей.

Среди зрителей разразилась жаркая дискуссия о тематике назначенного на завтра шоу, большинство людей сошлись во мнении, что это будет объявление компании о задержке выпуска игры, или же, что было более вероятно, Куалитранос отменит соглашение о неразглашении, которое позволит игрокам, участвующим в бета-тестировании, начать стримить свой геймплей. Но в назначенный час Максо начал своё шоу немного по-другому...

На этот раз Куалитранос предоставили своей команде по маркетингу и продвижению доступ к гораздо большему количеству видеоматериала, что позволило продюсерам шоу выбрать то, что было, по их мнению, наиболее интригующим. Кроме того, Куалитранос попросили разместить большой, спрятанный под тканью неизвестный объект прямо посередине сцены, который должен был быть представлен только в самом конце эфира.

Максо, как и обычно, вышел на сцену под бурные аплодисменты толпы, идя вальяжно, приветствуя своих многочисленных поклонников, будучи одетым в чёрный костюм с надписью «Злодей». На его столе, что был также изменён под тип выбранного на сегодня стиля, виднелась табличка, гласящая “Логово Зла". Сделав разворот, Максо плюхнулся за свой стол и жестом призвал вопящую от нетерпения толпу успокоиться.

– Дооообро пожаааа-аловать ещё рааааз ГЕЙМЕРЫ, ВЫРОДКИ, ГИКИ и ФРИКИ на ГеймерВР! У нас тут для вас есть бета-объявление, которое обязательно окажется отличным, поэтому давайте не будем ждать и поприветствуем Глорию Триииз из Куалитранос!

Знакомое лицо Глории снова появилось на сцене, что заставило затихшую на мгновение публику снова взорваться в овациях. Руками призывая толпу кричать ещё громче, женщина насмешливо указала на большой брезент, закрывавший что-то рядом со столом Максо, и, перед тем как сесть на привычное место для гостей, смеясь, сняла это своеобразное покрывало. На этот раз диван, что предстал перед публикой, оказался одним большим туловищем огра, который скрестил руки на своей могучей груди, тем самым образуя подлокотники.

– Спасибо, что вновь принял меня, Максо. Сегодня у меня есть много информации для твоих зрителей, а также новый видеоклип, который, как мне кажется, именно ты лично выбирал для сегодняшней аудитории, – заявила Глория.

– Всё верно, дорогая, а вы, ребята, не пугайтесь того, что увидите сегодня вечером. Я надел свои злодейские шмотки, потому что собирался понаблюдать за группой игроков, которые идут в игре... по тёмному пути. Это настоящее безумие! Вы ведь хотите это увидеть? – спросил Максо толпу, которая взревела в ответ, ясно давая понять свои намерения. – Тогда вы, злые коты, старайтесь не пускать слюни, когда увидите всю ту жестокость, которую они совершат в игре.

С этими словами свет в студии начал темнеть, а на огромном экране заиграло видео...

Камера показала персонажа, со всех ног бегущего по грязным улочкам какой-то маленькой деревушки по направлению к горящей конюшне. Имя персонажа, что отображалось в углу экрана, было Лорн, а полоса его жизни сейчас была чуть выше половины. Из конюшни доносилось блеяние раненых и перепуганных животных, в то время как эльфийка в кожаных доспехах дёргала за решетчатую дверь снаружи, раз за разом предпринимая попытки открыть её, но безуспешно.

– Лорн... кха... помоги мне вытащить животных... кха-кха... оттуда! – откашливаясь, закричала эльфийка, всё так же безуспешно дергая за засов, удерживающий двери закрытыми. Немедля ни секунды, Лорн подбежал к решётке и, приложив усилие, помог оттолкнуть её в сторону. Но не успели они открыть дверь, как арбалетная стрела вонзилась в голову эльфийки, пригвоздив её к уже начинавшей гореть двери конюшни. Её шкала жизней, которая и так уже была на четверть, мгновенно истощилась, тем самым показывая зрителям, что её персонаж окончательно умер. Лорн же, немного опешив, посмотрел налево и увидел трёх других игроков, смеющихся и уверенно направляющихся к нему. Двое из них были вооружены простыми арбалетами и носили чёрную кожаную одежду с символом в виде кровавого кинжала, украшавшего их грудь. Пока женщина, что стреляла, пыталась перезарядить свой арбалет, мужчина, который шёл рядом с ней, направил ещё один, на этот раз в сторону Лорна. Третий игрок, видимо, будучи лидером, держался чуть позади них и не спешил предпринимать каких-либо действий. Он был одет в чёрную мантию, а лицо его закрывала грубая матерчатая маска с тем же кровавым символом кинжала.

Вооружившись ручным топором, Лорн снял со спины щит и бросился на троицу. Но не успел он пробежать и нескольких метров, как мужчина с арбалетом нажал на спуск. В следующее мгновение Лорн услышал звук разрываемой плоти, когда болт, практически не встретив никакого сопротивления, протаранил его хрупкую кольчужную броню и проник глубоко в его плечо. Следом за этим человек в маске быстро произнёс заклинание, и Лорн тут же упал на землю, оглушённый, видя теперь перед собой лишь таймер, что стал отсчитывать десять секунд до снятия этого дебаффа. Тем временем человек в маске небрежной походкой подошёл к лежащему на земле воину, присел на корточки и с улыбкой на лице посмотрел на Лорна, начав постукивать своим изогнутым кинжалом по его щеке.

– Так, так, так, похоже, герои сегодня проиграли. Я очень надеюсь, что ты оставишь мне что-нибудь хорошее и дорогое, когда умрёшь... не волнуйся, не волнуйся... я не возьму твои вещи, не дав тебе чего-нибудь взамен, – сказав это, человек в маске медленно проник кинжалом в шею Лорна, явно наслаждаясь этим процессом, и было видно, как кровь брызнула на неприкрытую часть его лица, когда он, вытащив кинжал из шеи, закончил свою мысль. – Не связывайтесь с Кровавым Клинком, когда мы грабим город. Мы ценим дополнительный опыт и добычу, которую вы оставляете после себя, но единственное, что вы получите, если придёте сюда снова - это долгий путь трупом обратно на респаун... –уставившись на объятое звёздами небо своим потускневшим взглядом, Лорн безмолвно умер, давая зрителям услышать последние обрывки разговора, прежде чем камера окончательно погасла.

– Босс, вы хотите, чтобы я открыл конюшню и выпустил животных? – спросила женщина с арбалетом, подходя ближе.

– Не-а, оставь их гореть... может, таким образом получишь ещё несколько XP, – сказал человек в маске, когда картинка с экрана полностью потухла под звуки животных, страдающих от боли...

– Ух ты... кажется, мы только что видели короля злодеев. Этот игрок, убивающий других игроков, что, серьёзно получил добычу и опыт за нападение на эту деревню, Глория? – спросил Максо, мягко говоря, шокированный увиденным.

– Как я уже говорила, Максо, вы можете играть в Безграничные Земли так, как вам заблагорассудится. Нам это может не нравиться, и лично я не одобряю того, что он сделал, но мы никого не ограничиваем, игроки могут пойти по пути зла, если захотят. Но всё же я хочу напомнить, что если вы выберете этот путь, то можете оказаться на плакатах разыскиваемых с жирной наградой за вашу смерть или поимку, –улыбнувшись, Глория указала на большой предмет, накрытый тканью, до этого момента стоявший забытым посреди сцены. – На этой более позитивной ноте, хочешь, чтобы я приступила к самому большому сегодняшнему раскрытию? – спросила Глория у Максо.

– Я с нетерпением этого ждал, так что не дразни нас, Глория. Что за большой показ ты нам уготовила? – поинтересовался ведущий.

Поднявшись со своего места, Глория подошла к брезенту и жестом приказала своей команде поднять его. Когда ткань исчезла, на глаза перед всем миром показалась большая вывеска, освещённая яркими неоновыми огнями.…

Безграничные Земли выходят в полный релиз уже….

ЗАВТРА!!!!!

В следующим миг толпа просто сошла с ума, продолжив безумствовать до тех пор, пока Maксо не взял несколько минут перерыва на рекламу, чтобы успокоить их достаточно, дабы хотя бы быть немного услышанным через этот гул.

– Это вообще возможно, Глория? Бета-версия началась всего несколько дней назад! – чуть ли не крича, продолжил после паузы Максо со всё ещё потрясённым выражением лица.

– Всё верно, Maксо. В 12:01 по восточному поясному времени игра Безграничные Земли выйдет в свет в полном релизе. Нам нужна была только короткая бета-версия, чтобы подтвердить стабильность игры с большим количеством игроков. Мы также хотели дать производителям ВР-оборудования немного времени для того, чтобы получить достаточный запас устройств в магазинах перед выпуском. Так что вы сможете начать свои приключения уже совсем скоро. Если бы мы и дальше продолжали держать игру в бета-версии, то это не служило бы иной цели, кроме как заставляло людей понапрасну ждать. В игре нет ошибок, и наш ИИ, что мы зовём Клио, более чем готова к работе с миллионами игроков одновременно, – сообщила Глория с огромной улыбкой на лице.

– Вы услышали это здесь первыми, ребята. Впервые в истории лучшая игровая компания прошла бета-тестирование всего за несколько дней. Похоже, 'Оле Максо' завтра придётся искать себе гостевой хост, чтобы можно было войти в игру. Специально для ГеймерВР, Максо умолкает…

В течение нескольких часов после такого ошеломляющего объявления магазины по всему миру прочувствовали на себе небывалый всплеск продаж, успешно реализовав самое последнее оборудование для ВР со своих складов и даже уже начали заполнять списки ожидания. Тем временем уже более 87 миллионов игроков были готовы войти в игру прямо на старте...

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Bezgranichnye-Zemli/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 46**

\*\*\*

Моё сознание медленно возвращалось ко мне, и вскоре я обнаружил, что лежу на койке в своей палатке, что означало, что я снова очутился в игре. Выглянув наружу, я обнаружил, что уже потемнело, а мой живот своим урчанием напомнил мне о том, что пришло время немного подкрепиться. Но в этот раз, вместо того чтобы довольствоваться пресными и безвкусными солдатскими пайками, я решил попробовать найти местную таверну и хотя бы раз за весьма продолжительное время насладиться вкусной и горячей едой.

Таверна оказалась самым лёгким для поиска зданием во всей переходной зоне, так как, даже продвигаясь уже практически в полной темноте, мне оставалось лишь следовать за своим носом, чтобы уже через несколько минут очутиться в самом популярном месте в это время суток. Из нескольких труб, видневшихся на крыше, высоко в небо поднимались длинные клубы дыма, а воздух вокруг таверны уже давно пропитался аппетитным запахом жареного мяса. Казалось, что поток людей, входящих и выходящих внутрь и наружу ни на миг не прерывался, и, подойдя ближе, я наконец смог их разглядеть, с удивлением для себя самого заметив среди этих постоянно движущихся групп не только местных НПС, но и множество персонажей игроков. Вход в таверну состоял из пары распашных дверей, которые выглядели так, будто перенеслись сюда прямо из какого-то старинного вестерна… я заключил, что такой вариант был намного практичнее, нежели традиционная дверь, учитывая то количество народу, которое непрерывно мелькало вокруг этого места. Войдя внутрь, я обнаружил, что запах внутри таверны оказался намного менее привлекательным, чем снаружи, так как дым и пролитый эль смешались с вонью слишком большого количества людей, застрявших друг с другом в чрезвычайно маленьком пространстве. И всё же голод уже давно взял надо мной верх, так что я уверенно шагнул вперёд, начав искать себе место, чтобы сесть в этом переполненном телами зале.

– Лейтенант Рэйтак! Сюда! – раздался громкий голос откуда-то из угла зала. Оглядевшись, я увидел несколько длинных столов, сдвинутых вместе, в то время как за ними расположились все семьи лесорубов, которых мы сопровождали. Расслабившись, люди ели, пили и попросту хорошо проводили время в компании друг друга. Барнаби Стоун махал мне рукой и подзывал присоединиться к ним, уже подталкивая своих детей к себе, дабы освободить для меня место. Улыбнувшись и махнув рукой семье в ответ, я пробрался через каскад плотно расположенных столиков и уже вскоре занял место рядом с Барнаби, который в приветствии похлопал меня по спине своими гигантскими руками. Я немного опешил от такого приёма, так как это дружелюбное похлопывание чуть было не сбило меня со скамейки, но мужчина лишь ещё пуще рассмеялся и указал на стол с едой, пустую чашку и тарелку передо мной.

– Рэйтак, пожалуйста, разделите с нами трапезу. Это меньшее, что мы можем сделать для человека, который сохранил нам жизнь во время долгого путешествия к этому месту, – меня не нужно было просить дважды, так что я поблагодарил Барнаби за такое предложение и с завидным энтузиазмом стал накладывать себе тарелку нежного жареного мяса, которое сильно напоминало ростбиф из реального мира. Рядом с мясом я также положил себе несколько больших ложек нежного картофельного пюре, немного зелёного горошка, моркови, а в довершении полил всё это каким-то густым коричневым соусом. Такая простая, но вкусная еда показалась мне настоящим королевским пиром после того, как всю прошлую неделю нам приходилось есть только наспех приготовленные блюда. Барнаби великодушно оставил меня одного, позволив мне насладиться едой с моей тарелки, и заговорил со мной только тогда, когда она была уже чиста, а я использовал твёрдый кусок хлеба, чтобы вычистить последние капли соуса.

Взглянув на место рядом с собой, я увидел Беллу, дочь Барнаби, сосредоточенную на чём-то важном в своей ложке, в то время как её новоприёмный брат Эдвин сидел напротив неё, укрепляя кольцо картофельного пюре, которое он построил на своей тарелке, чтобы удержать озеро подливки. Внезапно Белла швырнула горошину со своей ложки в эту стену с картошкой. Но горошина не смогла сломать преграду и застряла в стенке картофельного пюре, заставив Эдвина усмехнуться этой слабой попытке прорвать его плотину. Нахмурившись из-за своей неудачи, Белла посмотрела на меня, будто ища поддержки в этой маленькой развязавшейся войне. Я улыбнулся девочке в ответ и указал на большой кусок моркови, оставшийся наполовину съеденным на её тарелке. Белла тихонько рассмеялась, дабы брат не заметил, положила морковку в ложку и швырнула её в картофельную плотину. Большой кусок легко пробил картофельную стенку, и соус победоносно растёкся по всей тарелке Эдвина. Мальчик выглядел весьма удрученным своим положением, но всё же вновь начал восстанавливать свою картофельную защиту. Мы же с Беллой были прерваны Клэр, матерью обоих детей, как раз в разгаре празднования нашей успешной осады.

– Мистер Рэйтак, пожалуйста, НЕ поощряйте детей играться с едой! Мы надеемся, что они прибудут в наш новый дом без каких-либо дополнительных вредных привычек, – сказала Клэр строгим голосом, в то время как небольшая улыбка на её лице выдавала, что она всё же не была полностью серьёзна.

– Миссис Стоун, тогда, пожалуй, на сегодня я воздержусь от дальнейших инструкций по осаде столовой тарелки. Спасибо вам и Барнаби за ужин. Приятно было по-настоящему поесть с хорошими людьми, – ответил я.

Закончив ужин, я ещё немного посидел в довольной полноте, наслаждаясь дружескими шутками лесорубов и озорными выходками их детей, прежде чем извиниться. Долг звал меня, а ваучер на доспехи так и вовсе уже прожёг дыру в моём кармане, к тому же мне нужно было посетить местных торговцев и идентифицировать магические предметы до того, как они закроются на ночь.

Проходя мимо бара, я заметил своего старого знакомого, Бёрка, стоящего в одиночестве и неспешно потягивающего кружку эля. Этот парень был просто неимоверно несносным дураком, но я не мог не проявить к нему сочувствия, так как он потерял абсолютно всё. Хоть я уже и задавался этим вопросом, я также понятия не имел, что сделает с ним командир наёмников, Кофи, когда узнает, что потерял всю свою банду.

– Бёрк, не возражаешь, если я угощу тебя едой и ещё одной кружечкой эля, – спросил я, располагаясь рядом с ним у стойки. Бёрк посмотрел на меня, и что-то промелькнуло в его лице... возможно, гнев отразился на нём... прежде чем он расслабился и улыбнулся, протягивая мне руку для рукопожатия.

– Смотрите-ка, кто тут, сам Лейтенант Рэйтак во плоти. Я уже поел, но не откажусь выпить ещё... раз уж ты присоединишься ко мне, – сказал Бёрк, жестом подзывая трактирщика.

Расплатившись за выпивку, я поднял вопрос, который, как я надеялся, не подведёт меня к одной из этих щекотливой ситуаций, часто возникавших за распитием чего-нибудь крепкого.

– Бёрк, это, конечно, не моё дело, но мне всё же интересно, каковы твои планы на ближайшее будущее? Знаешь, в армии всегда найдётся для тебя место, а с твоим опытом я прямо-таки вижу, как ты быстро продвигаешься вперёд по службе.

Прежде чем ответить, бывший наёмник покачал головой и сделал большой глоток эля, долго потягивая его.

– Нет, Рэйтак. Я много думал об этом, и, знаешь, жизнь наёмника... это как раз то, для чего я был создан. Я решил создать свою собственную группу и делать всё по-своему... не говоря уже о том, чтобы оставлять большую часть денег себе, вместо того, чтобы отдавать её какому-то жирному дураку в городе. Кофи сжёг много мостов, шантажируя караваны на большее, чем они договаривались, и это оставляет мне возможность вмешаться в его бизнес. Знаешь, Дэган согласился дать мне шанс даже после того... – запнувшись на этом моменте, Бёрк замолчал и отвёл взгляд, видимо, всё ещё несколько смущённый своим поведением на тропе.

– Я думаю, что этому месту не помешала бы честная банда наёмников, и я надеюсь, что вы дадите нам небольшую скидку, если нам когда-нибудь понадобится нанять вас, – сказал я, вспомнив, что многие армии в древности часто использовали наёмников для пополнения своих сил.

– Ха! Приятель, ты заплатишь столько же, сколько и все остальные... возможно, тебе даже надо будет предложить мне немного больше, так как ты завербовал всех моих людей в свою маленькую армию. Мне понадобится минимум неделя, чтобы собрать достаточно наёмников для охраны каравана. Дэган сказал, что даст мне контракт на обратный путь в Амервиль, если я буду готов к тому времени, когда он вернётся сюда, доставив вас туда, куда вы направляетесь.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Bezgranichnye-Zemli/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 47**

На несколько мгновений Бёрк погрузился в молчаливое созерцание своего стакана с элем, пока снова не взял слово.

– Должен признать, я был чертовски зол на тебя после того сражения с гоблинами... но во мне достаточно мужского начала, чтобы признать, что я был неправ. В общем, если тебе когда-нибудь понадобится моя группа, мы, кстати, назовёмся Лазурными Клинками, для нас будет честью снова сражаться рядом с тобой, – сказал Бёрк, серьёзно посмотрев на меня, а я обнаружил, что удивлён его словам. Я и не мог даже подумать о том, что в игре могли существовать НПС, которые были не только крайне детализированными и реалистичными, но также могли рассуждать и иметь силу духа, чтобы признавать свои ошибки... и иногда даже изменять свой путь в жизни.

– Возможно, однажды мне придётся позвать тебя, Бёрк. Но это дела будущих дней, а пока, полагаю, что мне уже пора. Мне ещё нужно успеть кое-что сделать, прежде чем мы снова отправимся в путь этим утром. Удачи тебе! – сказал я и, пожав ему руку, вышел из таверны.

Я и не замечал, как жарко и душно было внутри, пока не оказался на прохладном вечернем воздухе под ночным небом. Вдохнув полной грудью, я направился обратно к гарнизону, чтобы найти местного квартирмейстера. Но, похоже, у парочки кружек выпитого эля и его подруги, тёмного времени суток, были на меня другие планы, так что после нескольких десятков минут блужданий под покровом ночи в конце концов мне не оставалось ничего другого, кроме как попросить одного из солдат, которого я нашёл у ворот стоящим на страже, указать мне правильное направление. Оказалось, что местного Квартирмейстера поместили в небольшом складском помещении, которое по размерам не уступало Амервильскому, если даже не было чуточку больше. Войдя внутрь, я поймал себя на мысли, что разница была не только в размере. Тот, кто управлял этим местом, держал здесь очень жёсткую дисциплину. Припасы и различное снаряжение были чётко отсортированы по разным местам и аккуратно разложены, а не беспорядочно разбросаны, как в том кавардаке на складе снабжения в Амервиле.

– Сэр, могу ли я вам чем-нибудь помочь? – грубым басом спросил большой полуорк, откладывая в сторону какие-то бумаги, которые он рассматривал.

– Да, конечно, я ищу Квартирмейстера. У меня есть ваучер на доспехи, который мне нужно обналичить, чтобы экипировать моих солдат, – сказал я.

– Я сержант Гробак, сэр... и я тот самый Квартирмейстер. Я буду рад помочь вам, – Гробак протянул руку, и я передал ему мой ваучер. Он просмотрел его немного, а затем, согласно кивнув самому себе, начал рыться в отсортированных бумажных списках, чтобы найти, где хранились нужные мне предметы. – Дайте мне минутку, сэр... Ага, вот оно... Похоже, вам выдали стандартную кожаную броню. Не самая сильная в мире, но она должна помочь сохранить вашу кожу от вражеских лезвий. Просто распишитесь здесь и вот здесь, и я прикажу принести снаряжение вашим людям, – сказал Гробак, протягивая мне бланк на подпись. Я схватил предложенное им перо, обмакнул его в чернила на столе и небрежно нацарапал свою подпись на бланке...

Похоже, у меня всё ещё был плохой почерк, даже в игре.

– Во и всё, сэр. Я могу ещё чем-нибудь вам помочь? – спросил Гробак.

– Нет, Сержант. Спасибо за помощь, и я должен поблагодарить вас за то, как вы сохранили это место. Знаете, у меня был совсем другой опыт получения стартового снаряжения для моих сил, – сказал я и, после того как Гробак отдал мне честь, покинул здание снабжения.

Вы обновили броню ваших сил до:

☤ Грубая Имперская Лёгкая Кожаная Броня:+5 к защите

Одним взмахом руки убрав уведомление об обновлении брони, я вспомнил, что на сегодня у меня была запланирована ещё одна последняя остановка, так что, повернув налево, я направился в район, где видел торговцев, собиравшихся ранее этим днём. Уже приближаясь к здешним торговым прилавкам, я услышал оттуда громкие голоса. Подойдя ещё ближе, я обнаружил, что, похоже, все купцы, кроме одного, уже закрылись на ночь, и только последний торговец стоял там, а его тем временем громко ругал наш караванщик Торген.

– Тыы-ы, чёртов мошеннииик! Ты сказал, что эти сапоги позволят мне обогнать дракона, а я не смог обогнать даже пару караванщиков! Ты должен вернуть мне мои деньги прямо сейчас, включая то, что я проиграл на пари! – потребовал Торген, с каждым словом распаляясь всё сильнее. Торговец же, к которому он обращался, был высоким, но весьма худым мужчиной, одетым в прекрасную синюю мантию мага. На его лице застыла лицемерная улыбка, когда он, выдержав словесную атаку Торгена, взял своё слово:

– Ну что ж, мой добрый друг. Видите, в этом-то и проблема. Вы соревновались с погонщиками караванов, а не драконом. Если вы столкнётесь с драконом, я гарантирую, что вы легко победите его в забеге, а если нет, то я с радостью верну вам все ваши деньги! Все знают, что слово Финеса Н. Мора - его залог. Я никогда не делаю заявлений, которые не готов сдержать с моей гарантией возврата денег! – добавил торговец, насмешливо при этом улыбаясь.

Похоже, для меня пришло самое время разрядить эту ситуацию, пока она ещё больше не обострилась...

– Торген, сколько вы заплатили за эти сапоги? – спросил я, подходя к прилавку. Торген ответил не сразу. Казалось, он был поражён моим неожиданным появлением, в отличие от Финеса, тот лишь удивлённо поднял бровь.

– Мой дорогой сэр, этот прекрасный покупатель приобрёл исключительные сапоги для драконьих бегов по низкой цене всего за пять серебряных монет. Выгодная сделка, как за полцены. Вы могли бы подумать, что я разорюсь, продавая их так низко, но я компенсирую это в объёме! – сказал Финес с размаху, даже не дав извозчику опомниться.

Да уж... этот парень прирожденный торгаш, – подумал я про себя.

– Так скажите же мне, Торген. Я помню, вам были нужны сапоги, и вы сказали, что они очень удобные. Сколько обычно стоит пара хороших ботинок? – спросил я.

Торген задумался на несколько секунд, прежде чем наконец ответить:

– Ну... я полагаю, что пара сапог приличного качества продавалась бы за один серебряник... а не за пять, как у этого торгаша! – добавил Торген, грозно поднимая кулак в сторону Финеса.

Согласно кивнув, я вытащил четыре серебряные монеты из своего кошелька и передал их караванщику.

– Вот разница. Вам нужны были хорошие ботинки, и вы их купили. Ради мира в Империи, я покрою всю разницу. Полагаю, это должно удовлетворить обе стороны, – сказал я.

Ещё раз недовольно хмыкнув, Торген всё же кивнул головой в знак согласия, сунул монеты себе в карман, а затем лёгким шагом направился к фургонам.

– Хорошо сыграно, сэр! Вы обезвредили эту воинственную деревенщину и снова принесли нам всем мир сегодня вечером. Но я уверен, что это не было вашей единственной целью, вы пришли посмотреть на мои знаменитые товары, привезённые сюда со всех концов света... великие сокровища, подарки и различные безделушки для любого путешественника. Не стесняйтесь задавать мне любые, даже самые простые вопросы, если они возникнут, – махнув рукой по направлению к своему прилавку, Финес отступил в сторону, чтобы я мог более тщательно посмотреть на его предложение.

Его экспозиция состояла из небольшого фургона с откидным бортом, который открывался, показывая весь его товар. На открытой стороне было закреплено несколько полок и специальных отделений, уставленных различными вещами... в основном всякой домашней утварью и безделушками, которые понравились бы людям, путешествующим в фургонах, или народу в близлежащих городках, но меня из всего этого мало что заинтересовало.

– Я не очень нуждаюсь в ваших товарах, но я надеялся, что у вас, возможно, есть магический навык, чтобы идентифицировать некоторые предметы для меня, – сказал я, вспоминая про наручи и осквернённую спору, которые были у меня в рюкзаке.

– О, вижу, вы слышали обо мне. Великий Финес Н. Мор - маг без равн... в смысле... “М" в Мор означает маг в конце концов! Покажите мне ваши вещи, и я опознаю их способности и происхождение за символическую плату в двадцать серебряных монет, – Финес протянул руку за деньгами так уверенно, как будто это был сущий пустяк, но по какой-то причине я не стал возражать, плата показалась мне очень справедливой. Согласившись, я заплатил Финесу нужную сумму, а затем передал ему два предмета. Первыми он взял в руки наручи. Он прикрыл их ладонями и тихонько стал шептать заклинание. Между его руками показалось тусклое свечение, а когда спустя несколько секунд он вернул мне наручи обратно, я обнаружил, что могу увидеть их статистику.

☤Простые Кожаные Наручи Ловкости

● Качество: Необычное

+1 к защите, +1 к ловкости

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Bezgranichnye-Zemli/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 48**

Это было не совсем то, что я мог бы использовать в своих личных целях, так как для меня были попросту бесполезны предметы, улучшающие какие-либо показатели статистики, однако, поскольку у меня была способность создавать квесты, я заключил, что смогу использовать эти наручи для вознаграждения за какой-нибудь квест или же продать их, если вдруг понадобится ещё немного монет.

Следующей на очереди была спора. Сперва Финес с опаской посмотрел на неё, но в итоге всё же взял осквернённый предмет в руки, слегка поморщившись при этом, когда спора коснулась его кожи. Затем торговец сосредоточился и снова начал тихонько, чуть ли не шепча, произносить какие-то странные слова, заставляя в ответ его руку, державшую спору, вновь замерцать блеклым светом. На этот раз ему потребовалось гораздо больше времени, и, казалось, он даже выглядел немного опустошенным, когда вернул мне этот необычный предмет.

– Фух-х, должен сказать, что это было весьма неожиданно сэр. Обычно, чтобы идентифицировать такую мощную и опасную вещь, я бы взял в десять раз больше... но, увы, сделка есть сделка, – сказал Финес, успокаивая сам себя.

Теперь, когда её секреты наконец-то были раскрыты, я ещё раз проверил спору в своей руке.

☤ Осквернённая Спора: Эпический артефакт

Этот предмет содержит заключенный дух заражённой скверной Дриады. Дух, заключенный внутри, всегда будет искать путь к своей свободе, но он будет оставаться в ловушке в этой осквернённой споре до тех пор, пока его не выпустит тот, кто связан с этим предметом. Обладатель споры может общаться с духом внутри и наоборот. Это общение чаще всего будет происходить в состоянии сновидения.

● Эффекты: Спора дарует +1 к защите и +1 к сопр. ядам и болезням

В моих руках определённо оказалась очень странная вещь. И я не был уверен, почему мне когда-либо захочется снова выпустить эту штуку на волю. К тому же, так как она была связана со мной, я, похоже, также не мог от неё так просто избавиться: продать, например, или обменять. Но, по крайней мере, в ней заключались бонусы, которые я мог использовать себе во благо.

Убрав спору в один из своих карманов, я поблагодарил Финеса за его услуги, постаравшись при этом не попасться на его уловки, заключавшиеся в возможности отнять у меня ещё несколько монет напоследок, а затем направился в сторону форта, чтобы провести остаток этого дня в лагере, проверяя, все ли на месте и облачён ли каждый из моих ребят в новые доспехи.

В процессе осмотра я обнаружил, что восполнение, а также дополнительный отряд, который был мне обещан, увеличили число наших стандартных солдат до пятидесяти человек. Тем не менее, даже несмотря на то, что теперь у меня в подчинении было весьма приличное количество людей, мне всё ещё было куда стремиться и только предстояло найти больше способов вербовки новых солдат. Например, я ещё ни разу не видел ни одного из так называемых “передовых солдат”, что означало, что пока что мне оставалось лишь надеяться, что игра каким-то образом разблокирует их для меня в какой-то момент ближайшего будущего...

\*\*\*

На следующий день вскоре после рассвета Дэган присоединился ко мне и Сержанту, чтобы обсудить следующий этап нашего путешествия.

– Доброе Утро, Лейтенант Рэйтак, Сержант Брукс. Если ваши люди готовы, я планирую пустить фургоны в ход где-то через пару... эээ...тройку минут, – зевок нашего караванщика дал понять, что он ещё не до конца проснулся. – Должен предупредить, что на этот раз наша группа будет короче, – он кивком головы указал на заднюю часть каравана. – Несколько повозок останутся здесь, чтобы встретиться с другими караванами, прежде чем отправиться в свой собственный конечный пункт назначения. Это оставляет нам двенадцать фургонов с припасами, восемь фургонов с поселенцами, включая лесорубов, а также три ваших фургона. Ещё у меня есть три дополнительных фургона, которые везут нашу еду и корм для животных, что в итоге даёт нам двадцать шесть объектов, которые нуждаются в защите. Я предоставлю вам решать, как распределить ваши войска, но, полагаю, что на этот раз это должно быть легче, так как у вас теперь больше солдат и меньше целей для охраны... эээаась, – не удержавшись, Дэган снова лениво зевнул, прикрывая рот рукой. – Как только мы пройдём переходную зону, там нас должен встретить только один небольшой контрольно-пропускной пункт с солдатами, ну а затем примерно денёк хорошей езды и мы доберёмся до поселения. В общем, мы должны прибыть на место сегодня поздно днём или в крайнем случае вечером, это если возникнут какие-то задержки, а также в зависимости от того, как быстро мы сейчас начнём, – сообщил нам Дэган, давая понять, чтобы мы поторапливались, а затем развернулся и направился к своим извозчикам, чтобы начать подготовку.

– Сержант Брукс, если у вас не будет возражений, я предлагаю разделить наши три повозки: одна впереди, одна посередине колонны и одна позади, каждую займёт один отряд. А два других мы распределим между остальными фургонами, где останется место, – предложил я.

– Сэр, это хорошая идея. И заодно я бы также посмотрел, останется ли в фургонах достаточно места для секций солдат. Если мы попадем в беду, небольшие группы из пяти человек дадут нам намного большее преимущество при удержании позиций, нежели один или два солдата, которым будет сложно вступить в неравный бой, – на этом моменте Сержант ненадолго запнулся и, приступая к следующему пункту своей повестки, выглядел немного застенчиво. – Сэ-эр, мне также нужны кое-какие средства, чтобы прикупить нам пайков... Дабы нам хватило еды на пару дней, мне потребуется около тридцати серебряных монет, но, если позволите, я хотел бы приобрести побольше пайков, по крайней мере ещё на несколько дней, на тот случай, если с нами случатся какие-нибудь неприятности, – добавил он.

– Спасибо, Сержант. Я и почти забыл об этом, – похоже, я слишком привык к тому, что именно армия всегда обеспечивала меня пайками. Сделав себе об этом мысленную заметку, я протянул Сержанту золотую монету и в процессе вспомнил ещё кое о чём. – Сержант, возьмите столько, сколько сможете. Любую дополнительную единицу еды мы сможем добавить к гарнизонным запасам, когда доберёмся туда. Я также хочу, чтобы вы приобрели дополнительные бурдюки с водой для каждого из наших солдат. Я ненавижу нести за собой лишний вес, но сражение - это работа, от которой появляется жажда, и я не хочу, чтобы мои солдаты попадали от теплового истощения, если нам придётся долго завязнуть в бою, – Сержант Брукс согласно кивнул, а затем удалился, на ходу начав раздавать приказы солдатам, находившимся рядом, чтобы те поторапливались и грузили все наши пайки и бурдюки с водой.

К счастью, мы успели как раз вовремя к тому моменту, когда Дэган дал сигнал всему каравану отправляться. Расположившись в переднем фургоне вместе с Дэганом, я предложил место и Сержанту Бруксу, но тот отказался и захотел поехать в последней повозке вместе с новым отрядом, чтобы, как он сказал, "до конца разобраться с ними".

Словно разматывающаяся змея, фургоны стали покидать перевалочный пункт и снова образовывать колонну. Нам не потребовалось много времени, чтобы совершить этот манёвр, и уже вскоре мы достигли тот самый странно мерцающий туманный сгусток света, который с самого начала прибытия в это место поглотил меня интересом. Но вот Дэган, въезжая туда, казалось, был абсолютно беззаботен, всё так же спокойно сидя в повозке рядом со мной.

Вы вошли в переходную точку Зоны Амервиля. Вы не знаете других мест и можете путешествовать только в зону, непосредственно связанную с этой точкой (Хайден Кнолл).

Хотите продолжить? Да / Нет

Я выбрал "Да", и свет ненадолго полностью поглотил нас. Дэган предупреждал, что мы войдём в сонное состояние примерно на несколько минут, пока будем быстро перемещаться в следующую переходную зону. И вот, когда я уже погрузился в такое состояние, внезапно я услышал голос в своей голове. Будучи восхищённым таким странным способом перехода в другую область, у меня совсем вылетело из головы, что в подобные моменты осквернённая Дриада теперь могла общаться со мной.

– Похититель жизней и убийца растений... Почему ты заключил меня в заточение? Освободи меня, чтобы я снова могла восстановить равновесие в лесах...

Не зная, что именно нужно было делать, я попытался ответить.

– Зачем мне тебя отпускать? Ты просто попытаешься убить меня ещё раз ... ты ведь помнишь, что убила меня, верно? – спросил я.

– Да... освободи меня, чтобы я могла убить тебя... снова... Я могу избавить тебя от твоего состояния... забвенья и вновь раскинуть новые леса вокруг местных земель.

– Знаешь, ты действительно не помогаешь своему делу. Я всё ещё ощущаю, как от тебя, лесного существа, исходят те ужасные вибрации... нечто бездумное, убийственное и извращённое несёшь ты в себе. И я вовсе не нахожусь, как ты сказала, в забвенье. Это что, какая-то форма оскорбления... – я задумался об этом на мгновение. – А-а, теперь понял, ты имеешь в виду то, что я не сплю в игре. И это ведь твой единственный способ общения со мной, не так ли, через сон? Ну, тогда это просто прекрасные новости, так как если только я не перехожу в новую зону, я не должен слышать твою болтовню. Я благодарю тебя за баффы от этой твоей жуткой семенной споры. Они мне ещё пригодятся. В общем, на этом всё, у тебя осталось около шестидесяти секунд до того, как мы войдём в новую зону, дорогая. Посчитай их что ли, – я решил поддразнить её, устав от её бессвязной болтовни.

– Ты не хочешь освобождения от своего состояния... забвенья? Тогда, возможно, я смогу помочь тебе в обмен на возрождение? Отпусти меня, и я больше не побеспокою ни тебя, ни вас. Я даже готова на соглашение жизни, если придётся. Это существование - настоящая пытка... отпусти меня... прошу!

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Bezgranichnye-Zemli/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 49**

Время шло, а она всё продолжала умолять меня отпустить её, в то время как я задумался кое о чём. "Соглашение Жизни" - это было что-то, о чём я не слышал ничего раньше, так что, зайдя во вкладку помощи, я решил разузнать об этом термине поподробнее:

☯ Соглашение Жизни: Абсолютная клятва в Безграничных Землях. Два существа должны согласиться с условиями пакта, чтобы соглашение вступило в силу. Нарушение Соглашения Жизни - одно из самых тяжких преступлений в землях, вызывающее мгновенную вражду между вами и всеми остальными разумными существами. В этом случае на вас будет наложен дебафф Рушитель Пакта, который медленно и болезненно убьёт свою жертву...

В то время как Соглашение Жизни казалось надёжным способом гарантировать, что осквернённая спорой Дриада больше не будут совершать волны убийств по местным лесам, я не видел никаких причин использовать этот шанс, чтобы выпустить её обратно в мир. Мне больше льстила идея о том, что я просто буду держать спору при себе ради баффа, который она мне давала, а её разглагольствования, что будут начинаться в тех редких случаях, когда мне придётся переходить из одной зоны в другую, я уж смогу как-нибудь перетерпеть.

Тем временем, пока я был погружен в свои размышления, отсчёт времени наконец дошёл до нуля, и водоворот туманного сияния снова осветил наш караван, давая понять, что фургоны выехали из портала в новую зону. Нас встретил яркий дневной свет. Воздух был тёплым, но судя по мурашкам, пробежавшим по моей коже, всё равно казался заметно прохладнее, чем в зоне Амервиля. Мы появились на вершине небольшого холма, в то время как позади нас, на юге, виднелись непроходимые горы, поднимавшиеся практически до облаков и служившие границей двух зон, будучи прерванными лишь вихревым порталом точки перехода. Ухоженная грунтовая дорога простиралась далеко вперёд, ориентировочно ведя на север и проходя через холмы, которые изредка сменялись небольшими участками густо заросших деревьев и местными скалистыми образованиями. Там, куда был устремлён мой взор, не было ни сложных для преодоления преград, ни тщательно продуманной оборонительной системы, ни фортов, только лишь маленькая, уже накренившаяся в сторону деревянная сторожевая башня и то, что издалека казалось весьма слабым отрядом имперских солдат. Солдаты даже не заметили, как появились наши фургоны, потому что держали оружие наготове, направив их против двух дрожавших от страха гоблинов, в то время как знакомый мне и по какой-то причине очутившийся тут торговец Финес Н. Мор стоял между ними и молил о пощаде.

– Вы не можете причинить вреда этим двоим, они мои помощники... где ещё я смогу найти кого-то, кто будет работать беспла... кхе-кхе... то есть я имел в виду, работать так усердно и честно, а? Разве вы не понимаете, что когда-то эти двое звались великим вождём гоблинов Багтагом и его сыном Кипкипом? Они - одна из моих самых продаваемых достопримечательностей. Вы нанесёте серьезный ущерб моему финансовому благополучию, если причините им вред. Я требую разговора с вашим начальником! – Финес сказал последние несколько слов так, как будто одновременно умолял и угрожал солдату перед собой.

– Сэр! Отойдите сейчас же! Мы не можем позволить этим гоблинам бегать тут повсюду. У нас и так уже достаточно неприятностей с этими проклятыми рейдерами и подобными им бандитами. Зачем нам нужно впутывать в это ещё и вождя гоблинов? Отойдите в сторону, и я прикончу его быстро и безболезненно, специально для вас, – скомандовал один из солдат.

К сожалению, вся эта ситуация выглядела так, что, похоже, мне необходимо было в неё вмешаться. Так что, следуя своим мыслям, я быстро соскочил с переднего фургона и бегом направился вперёд, прямо к месту спора. Первый отряд, не отставая, также последовал за мной.

– Отставить, солдат. Что здесь происходит? – командным тоном спросил я.

– Сэ-эр! Я не знал, что вы приезжаете уже сегодня. Вы явились как раз вовремя, учитывая все наши проблемы... Этот торговец прошёл через портал где-то полчаса назад и пытался продать нам какой-то хлам... – начал солдат.

– Хочу, чтобы вы знали, сударь, весь мой товар только высочайшего качества. Будь то обычные хозяйственные безделушки или экзотические специи, магические предметы или галантерейные... Финес Н. Мор продаёт только самое лучшее, и всё по самым низким ценам. Моя гарантия возврата денег известна повсюду! – начал в свою очередь Финес, не став терпеть оскорбительный на его взгляд выпад солдата.

– Финес, вы не помогаете своему делу! – повышая голос, сказал я, не желая, чтобы он и дальше продолжал свою тираду. – Зачем вы таскаете с собой этих гоблинов? Их не очень-то приветствуют в цивилизованных странах.

– Как я уже говорил, это великий вождь Багтаг, и его сын Кипкип. Я нашёл этих двоих вскоре после того, как их племя было полностью уничтожено нежитью в далеких землях Имиксов. Я взял их к себе и дал им честную работу. Они даже поклялись Соглашением Жизни, обязуясь служить мне за то, что я их спас. И я, конечно, лично ручаюсь за их хорошее поведение, вы должны знать, что они очень послушны, – объяснил мне Финес.

Посмотрев на двух перепуганных гоблинов перед собой, я, немного подумав, заключил, что всё же был склонен с ним согласиться...

– Отставить, солдаты, – сказал я отряду, окружившему повозку торговца. – Финес, я собираюсь поверить вам насчёт этих двоих, пока факты меня не убедят в обратном, – я указал на ещё больше съежившихся от страха гоблинов. – Но учтите, если они совершат какое-либо преступление или хотя бы попробуют причинить вред любому гражданину Империи, я буду считать ВАС лично ответственным за это. Вы будете наказаны вместе с ними и больше никогда не сможете торговать ни в одной из наших земель, если что-то пойдет не так. Вы согласны на это? – спросил я, одарив его серьёзным взглядом.

Финес посмотрел на своих гоблинов, затем на меня, и снова на них, пока в конце концов не кивнул головой, давая понять, что согласен взять на себя ответственность за обоих существ. А те тем временем, поняв, что всё разрешилось, быстро запрыгнули обратно в повозку и благоразумно скрылись с глаз людей.

– Полагаю, вы направляетесь в Хайден Кнолл? Если так, присоединяйтесь к нашему каравану. Как говорится, безопасность в количестве. Только сначала убедитесь, что Дэган не против, – посоветовал я, и Финес, благодарно кивнув, двинулся к владельцу каравана, чтобы попросить его присоединиться к нашей цепочке.

– Итак, солдат, ты упомянул о неприятностях с налётчиками, и что же я вижу, приезжая сюда? Этот важный портал охраняется всего одним небольшим отрядом без даже самой элементарной защиты! – я кивком головы указал на уже весьма сильно накренившуюся вышку. – Да мой ночной лагерь лучше подготовлен к нападению, чем это место! Объяснись и дай мне знать, почему я не должен понижать тебя в звании за такую небрежную солдатскую службу, – резко сказал я. Мне определённо не нравилось то, в каком состоянии были эти Рядовые.

– Сэр, Сержант Грэхем был убит несколько недель назад, и у нас не было других унтер-офицеров или даже старших офицеров, которые могли бы заменить его. С тех пор, как наш командующий покинул нас, мы не получали никаких пополнений и замен, – говоря это, солдат виновато посмотрел в землю. – Так что самому мэру пришлось принять командование нами на себя, и хотя это не моё дело... задавать вопросы... но он определённо не военный лидер, сэр, – внезапно лицо стражника наполнилось яростью. – Да ещё и эти треклятые рейды... они начались около пяти недель назад. Сначала всё было довольно мирно, только один или два из этих клоунов по прозвищу Кровавые Клинки шныряли тут вокруг. Первые из них все были 1-го уровня и довольствовались лишь нападением на отдаленные фермы... убивая и забирая всё ценное, но убегая прежде, чем стража или солдаты могли им ответить. Но вскоре их стало становиться всё больше и больше, и уже сам город начал подвергаться набегам. Стража и наш гарнизон делали всё, что могли, но Кровавые Клинки становились всё более многочисленными и лучше оснащёнными. Поскольку город так мал, страже постоянно не хватает людей и снаряжения, а наш взвод сократился до двадцати пяти солдат, поскольку наши потери не возмещаются. Так что я очень рад, что вы здесь, сэр. Я уверен, вы быстро всё исправите, – объяснился солдат.

Судя по всему, ситуация действительно была ужасной. Слабый моральный дух и отсутствие руководства сделали этих солдат небрежными, а небрежные солдаты убивали не только себя, но и других. Я должен был как можно быстрее со всем этим покончить.

– Рядовой, я не стану тут быстро всё исправлять. МЫ быстро тут всё исправим, все вместе. Мы сражаемся как команда, и побеждаем как команда. Бандиты и налётчики действуют ради собственной выгоды или своего удовольствия. А мы сражаемся, чтобы защитить тех, кого любим, и земли, в которых живём, – я перевёл взгляд в сторону дороги. – Сперва мне нужно достигнуть с этим караваном Хайден Кнолла, а уж затем мы начнём с этих Кровавых Клинков... – я снова посмотрел на окружавших меня солдат. – А от вас, ребята, я ожидаю, что вы удержите эту позицию, пока меня не будет. Вот вам мой первый приказ: построить стандартную защиту для охраны этой точки перехода. Когда я буду здесь в следующий раз, я ожидаю увидеть тут укреплённую позицию, – когда они кивком головы дали понять, что всё поняли, я перешёл к вопросам. – Как у вас дела с поставками снабжения и как часто отряды, охраняющие эту переходную зону, чередуются? – спросил я.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Bezgranichnye-Zemli/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 50**

– Сэр, обычно нас сменяют раз в неделю... но это не так часто, как хотелось бы, учитывая потери, которые мы понесли. И в довершение всего... – солдат вновь ненадолго замолчал и виновато посмотрел на грунт у своих ног. – Так как рейдеры нанесли сильный удар по фермам, мы находимся лишь на половинном пайке. У нас осталось всего несколько дней до того, как текущая половина закончится, а потом нам так или иначе придётся вернуться в город за припасами, независимо от того, сменят нас или нет, – добавил солдат.

Нахмурившись, я смерил солдата взглядом и обратил внимание на его бейдж, показавший мне, что его имя было Спрингман, и что его шкала здоровья сейчас находилась только на 80% своих значений, к тому же над ним висели две иконки дебаффа.

↓Низкая мораль:У этого НПС низкий показатель морали. Низкий моральный дух снижает атаку и оборону бойцов. Чем дольше НПС находится в деморализующей ситуации, тем сильнее будет увеличиваться этот дебафф.

↓Недоедание:Этот НПС испытывает нехватку в питании. -20% к максимальному здоровью, а также штраф к атаке, защите и урону.

Это безумие должно было прекратиться... Да, солдаты были созданы для того, чтобы терпеть лишения и преодолевать трудности, возникающие на их пути, но не должно быть абсолютно никаких причин, чтобы посылать городской гарнизон выполнять свои обязанности голодными.

Местному мэру придётся ответить на несколько моих вопросов, как только я доберусь до города...

– Рядовой, – я жестом подозвал к себе одного из моих солдат. – Проследи, чтобы Рядовой Спрингман и его отделение получили недельный паёк, который нам доставили перед отъездом, – переведя взгляд на снаряжение, в которое был облачён местный гарнизон, я увидел, что они были недостаточно хорошо экипированы, одетые точно так же, как в тот раз, когда я впервые получил своих стартовых солдат. И чтобы исправить это, своим следующим действием я решил пойти на определённый риск. – Эти солдаты теперь под моим командованием. Рядовой, проследи, чтобы они были также оснащены должным образом, – я знал, что мы не захватили с собой ничего лишнего, но решил, что ИИ каким-то образом всё же оснастит новых солдат теми усовершенствованиями, которые я приобрёл. Из того, что система сообщила мне ранее, мне нужно было купить обновление всего один раз, а после этого все солдаты под моим командованием должны были оснащаться одинаково.

– Так точно, сэр! Я принесу им поесть и прослежу, чтобы они были должным образом экипированы, прежде чем мы отправимся дальше... кажется, я видел ящик с припасами в одном из фургонов, – сказал солдат, отдавая честь. Его слова заставили меня вздохнуть с облегчением, так как, похоже, мне всё же не нужно было приобретать ещё больше снаряжения.

– Рядовой Спрингман, ты остаёшься здесь за главного. Позаботься о том, чтобы ты и твои люди получили хорошую, горячую еду, прежде чем приступите к работе над обороной. Мы пошлём вам весточку и пополнение из города до конца недели. Я уверен, что ты хорошо выполнишь свой долг. Свободен! – Рядовой Спрингман бойко отдал честь и поспешил забрать новое снаряжение и продовольствие для всего своего отряда. Я заметил, что дебафф к морали практически сразу же исчез с его шкалы здоровья, что давало уверенность, что штраф к недоеданию также скоро последует в след за ним, как только они немного подкрепятся. Решив, что на этом всё, я направился в сторону Дэгана и жестом дал ему понять, что мы готовы отправляться. Но не успел я пройти и нескольких шагов, как передо мной появилось новое системное сообщение.

Вы взяли на себя командование солдатами, охраняющими точку перехода в Хайден Кнолл. Это подразделение размером с отряд и в настоящее время недоукомплектовано из-за потерь. Когда вы принимаете командование недоукомплектованным подразделением, вы получаете только тех солдат, которые в настоящее время находятся в подразделении, но общее количество назначенных солдат будет отражаться в виде отряда в полной силе.

● Всего Стандартных Солдат: 57/60

● Всего Передовых Солдат: 0/10

● Всего Элитных Солдат: 1/1

\*\*\*

Вот уже несколько часов наш караван медленно, но верно катился по грунтовой дороге по направлению к Хайден Кноллу. Те же самые пейзажи проносились мимо, пока мы в предвкушении съедали километры до нашего места назначения, окрестности которого вдоволь позволяли нам насладиться здешним слегка прохладным свежим воздухом. Сержант Брукс и я решили не нарушать наши новые принципы и на следующий день продолжили традицию бега с солдатами в течение всего утра. В этот раз тренировка продвигалась особенно хорошо, солдаты не отставали и практически не запыхались, и я был рад отметить, что вскоре это принесло свои плоды: когда мы остановились на полуденный перерыв, я получил новое системное уведомление.

Вы заработали черту★ Физически Развитый. Вы и солдаты под вашим командованием придерживаетесь строгого режима физической подготовки. В итоге это дало вам следующий бонус:

● Стандартный Солдаты: +5 бонусных ед. к здоровью за уровень, обратимо.

● Передовые Солдаты: +10 бонусных ед. к здоровью за уровень, обратимо.

● Элитные Солдаты:+25 бонусных ед. к здоровью за уровень, обратимо.

● Командор: +25 бонусных ед. к здоровью за уровень, обратимо.

Если вы не сможете тренироваться в течение более одной недели, вы потеряете этот бонус, пока снова не натренируетесь достаточно сильно, чтобы достичь того же уровня подготовки. Это эксклюзивный бонус класса для уникального класса Командующий.

Ничего себе, неплохой бафф за то, чтобы просто выполнять то, что должны делать солдаты, – подумал я, уже доедая последние остатки своей порции пайка.

Не прошло и десяти минут, как все столовые приборы были убраны, костры потушены, и вскоре после этого гораздо более быстрого, чем обычно, перерыва на обед караван вновь двинулся в путь. Мы старались не терять времени на повседневные задачи, так как всем нам не терпелось успеть добраться до Хайден Кнолла до конца дня.

Как известно, обычно, не считая нападения всяких разбойников, путешествие в повозках протекало довольно монотонно, так что неудивительно, что спустя какое-то время я обнаружил, что даже владелец нашего каравана, Дэган, заскучал и, видимо, дабы убить время и немного повеселиться, начал расспрашивать своего кучера Торгена о его жизни. Постепенно вслушиваясь в их разговор, я стал замечать, что изо всех сил сдерживаю себя, чтобы не рассмеяться, пока Торген отвечает на каждый вопрос своего босса уже обычным для себя звуком ворчания \*Хмпф\*. Каждый раз, когда он издавал этот звук, Дэган специально делал зарубку на сиденье фургона. Текущий счёт был сорок два.

– Слушай, Торген, а тебе вообще нравится быть погонщиком каравана, а то я смотрю ты всё ворчишь, да мычишь... – в очередной раз задал свой вопрос Дэган, с улыбкой на лице ожидая услышать обычное ”Хмпф“ караванщика... но так и не дождался его и вместо этого внезапно услышал мясистое \*Бхакх!\* - звук того, как арбалетный болт пронзил череп бедного Торгена, разбрызгивая повсюду его мозговую жидкость и заставляя ослабить хватку. Не растерявшись, Дэган резко перепрыгнул через сиденье и в последний момент ухватился за падающие на землю поводья повозки, в то время как я пригнулся и начал осматриваться по сторонам, надеясь увидеть, откуда произошла атака. Но в ответ меня встретила лишь зловещая тишина...

Понимая, что дело плохо, я достал свой меч и поднял руку в оговорённом сигнале “Караван атакован”, давая задним рядам понять, что следует действовать согласно плану, которому нужно было как можно быстрее прийти в исполнение, так как, уже вооружаясь щитом, я едва успел поднять его, когда на этот раз уже мне в лицо чуть было не вонзился второй болт. Сила арбалетного болта оказалась настолько сильной, что оттолкнула меня назад, а сам снаряд легко пронзил слои лакированного дерева, которое только в последний момент сумело остановить острие, застрявшее всего в нескольких дюймах от моей руки.

Быстрый взгляд через плечо показал мне, что мои солдаты, как и ожидалось, отреагировали молниеносно и уже передавали информацию о том, что на нас напали, по всему каравану, одновременно с этим поспешно хватая своё снаряжение и вылезая из повозки. Не прошло и нескольких секунд, как я тоже выпрыгнул из фургона, а позади меня, уже будучи во всеоружии, построился весь 1-ый отряд. К счастью, заменяя мёртвого извозчика на своём посту, не оплошал и Дэган, наконец-то останавливая караван и беря под контроль немного испугавшегося Мукока, который уже начинал тащить наш фургон с дороги.

Вокруг не было ни души. Лишь редкое щебетание птиц нарушало это предбоевую идиллию. Ещё раз осмотревшись по сторонам, я увидел, что дорога была свободна с обеих сторон, за исключением небольшой рощицы слева, что означало, что выстрелы, по всей вероятности, были произведены именно оттуда.

Глядя на это открытое пространство перед собой, я жалел лишь о том, что Йенди и её спутники рейнджеры-полурослики всё ещё были вне системы: Нам бы прямо сейчас определённо не помешали их дальнобойные луки и ма... –но не успел я закончить свою мысль, как из-за деревьев, громко крича, выскочили семь неизвестных фигур, а одновременно с этим, восклицая ещё более громко, показалось ещё шестеро, бросаясь по направлению к правой стороне каравана. Вторая группа показалась совершенно неожиданно, видимо, спрятавшись за скалой чуть дальше от дороги.

Нападавшие были смешанной группой. Среди них было видно людей, дварфа, эльфа и даже несколько полуорков. Глядя на них, меня тревожило то, что все они были игроками... Это были не какие-то простые гоблины-НПС, наши противники были настоящими игроками, которые сейчас, работая сообща, пытались напасть на наш невинный караван.

Тем временем рядом со мной, в дополнение к 1-ому, пока находилась лишь часть 2-го отряда, который, хоть и спешил, только-только прибывал на линию фронта. Образуя оборону между фургонами и группой, выходящей из-за деревьев, я присоединился к первому отряду, в то время как второму приказал отделиться и встречать врагов, выходящих из-за скалы. Взглядом сканируя наших противников, теперь я мог видеть их бары здоровья, но система, как бы я ни вглядывался, не давала мне точных показателей их HP. Вспоминая свой поединок, произошедший несколько недель назад, я предположил, что эти игроки тоже могли оказаться намного сильнее в индивидуальном плане, чем мои силы. Но с этим ничего нельзя было поделать, сейчас я мог лишь надеяться, что остальная часть взвода быстро доберётся до передних фургонов каравана и тогда, возможно, мы сможем сокрушить их своей подавляющей численностью и грамотной тактикой.

Приближаясь, нападавшие воодушевлённо кричали и смеялись над тем, что они считали легкой мишенью:

– Ха-ха-ха, порвём их, ребята! – прокричал кто-то, бежавший слева.

– Чур золото моё! – послышалось откуда-то из-за скалы.

– Да это какие-то нубы! – поддержал их кто-то третий.

Нападавшие представляли собой смесь классов и построений. Некоторые из них, будучи массивнее, носили более тяжёлую кольчугу, держа в руках щиты и одноручное оружие, в то время как другие выглядели как типичные разбойники, воры или рейнджеры с кинжалами наперевес, одетые в кожаную броню, и лишь один из них, который держался позади, выделялся среди всех остальных. Он носил тёмную мантию, а всё его лицо было скрыто маской, которая так и кричала, что это был заклинатель. Единственное, что их всех объединяло - это Кровавый Клинок. Символ, который красовался на разных частях их тёмных доспехов...

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Bezgranichnye-Zemli/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 51**

– Ха-ха, ребята, похоже, убить их нам будет как два пальца об асфальт! Этот караван снабжения предоставит нам много добычи и XP, налетайте! – весёлым гонором прокричал полуорк во главе отряда слева, стремительно приближаясь к каравану и одновременно с этим искусно вращая кинжалами, видневшимися в каждой его руке. – Что за...!! – внезапно удивился он. – Откуда здесь взялись все эти солдаты, и кто этот игрок с ними? – снова изумлённо воскликнул полуорк и стал замедляться, видя, что их атака не получится такой односторонней, как он предполагал.

– ПЕРВЫЙ ОТРЯД! Копья на изготовку... ПУСКАЙ! – громко приказал я, одновременно с этим активируя способность Присутствия Командующего и бросая вперёд своё собственное копьё.

\*Фьюх\*

\*Фьюх\*

\*Фьюх\*

Навыки моих людей явно улучшились с тех пор, как мы в последний раз единым формированием бросали копья, так как все снаряды моего отряда попали в нападающих... кроме моего. Похоже, моему умению метания ещё только предстояло выйти на должный уровень, что означало только одно: больше работы над собой.

Тем временем в рядах наших противников наступил небольшой переполох. Больше всех не повезло как раз тому полуорку, что бежал впереди. Видимо, своим криком он привлёк к себе внимание моих солдат и в него попало сразу три копья, что в одночасье скосило его здоровье на четверть пунктов. Но у меня не было времени, чтобы проверять HP и других атакующих, так как уже в следующее мгновение враги с лязгом соприкоснувшихся орудий вдарили по нашей линии. Солдаты 1-го отделения с громким \*Эх-х\* выставили щиты вперёд и первыми вступили в ожесточённый бой, прямо как мы их с Сержантом учили: защищаясь щитами и нанося быстрые удары, когда это было возможно.

– ДЕРЖАТЬ СТРОЙ! – скомандовал я, расхаживая позади своих солдат, готовый в любую секунду заткнуть любую брешь в обороне и найти возможную угрозу нашему построению. И, как обычно это бывало, мне не пришлось долго ждать того, как она сама себя явила. Это был снова тот самый полуорк с двумя кинжалами. Ловко извернувшись, он ударил солдата передо мной, вонзив оба кинжала в его шею, и нанёс критический удар, который мгновенно убил моего Рядового и заставил землю ороситься первой каплей крови. Молниеносно среагировав, я тут же шагнул в образовавшийся проём и нанёс по полуорку секущий удар, от которого он, всё так же каким-то образом ловко изогнувшись, легко уклонился. Но уворачиваясь от меня, он не заметил угрозу от солдата слева, который воспользовался этим отвлекающим манёвром и нанес быстрый удар в бок полуорку. Зарычав, полуорк проигнорировал открывшуюся рану от меча в своём боку и всецело сосредоточился на мне, в странной стойке замахнувшись на меня двумя своими кинжалами. Видя это, я резко поднял щит, успешно блокируя одно из лезвий, но вот второе, зайдя со стороны, всё же проникло сквозь мою защиту и длинной линией прошло по моему торсу. Новая кожаная броня немного помогла уменьшить урон, но даже один такой удар снизил моё здоровье сразу на двадцать процентов. Тем не менее, не мешкая, я в тот же миг сделал ответный выпад в сторону вытянувшегося вперёд орка и нанёс свой собственный удар в его незащищенную шею.

Вы нанесли Критический Удар по противнику. Вы нанесли Кровоточащую Рану. Ваш противник будет терять здоровье каждую секунду в течение следующих 20 секунд.

Одним движением мысли я быстро отключил всю боевую статистику перед собой. Во время боя это слишком отвлекало. К тому же, сейчас было самое пекло... Осознавая, что нам во что бы то ни стало нужно было выиграть время, я отдал приказ:

– 1-ый отряд, УДАР ЩИТОМ, – прокричал я, наблюдая за тем, как наши противники оказались абсолютно не готовы к такому повороту событий и были отброшены на несколько шагов назад от этого мощного и скоординированного толчка. Отвлечение внимания - это как раз то, что нам было нужно, чтобы уже в следующий миг позволить всем нам нанести свободный удар по в одночасье растерявшимся врагам. Задержавшись на секунду, чтобы оценить обстановку, я взглянул на нашу передовую линию. Дела были плохи. Мы потеряли троих человек.

– Лекарей сюда, быстро, мать вашу! Эти мобы круче, чем кажутся! – закричал полуорк передо мной, вставая с земли после броска.

Но не успел я и шагу сделать вперёд, чтобы вновь сойтись с ним в бою, как кто-то взял меня за плечо и оттащил от передовой, возвращая меня туда, где я мог лучше управлять боем. Уже спустя секунду я оказался позади моих солдат третьего отделения, которое наконец присоединилось к нам и быстро заполняло свободные прорехи. Оказавшись в непосредственной безопасности, я посмотрел в другую сторону, намереваясь увидеть, как обстояли дела у солдат второго отделения. К сожалению, оказалось, что все пятеро из той группы были уже убиты, и отряд нападавших теперь сражался с 4-ым отделением и второй секцией 2-го отряда. В это же время с другой стороны приближался Сержант Брукс, ведя за собой наш новый 5-м отряд и двигаясь так, чтобы зайти в тыл игрокам, которые атаковали из-за скал.

Если они смогут окружить эту группу, у нас появится шанс, –подумал я, снова оглядываясь на бой передо мной, и тут, внезапно, я получил очередное уведомление.

Ваши силы убили:♐ Неизвестный Вор, Уровень 2

● Получено: 25 опыта

В тот же миг я увидел, как владеющий двумя кинжалами полуорк наконец-то упал на землю. К сожалению, не обошлось без жертв и с нашей стороны. Чтобы прикончить этого вора, потребовались жизни трёх солдат.

Тем временем, стоя позади и оглядывая свои силы, я поздно заметил, как моё тело начало охватываться какими-то светящимися серыми полосами. А уже в следующий миг мир передо мной расплылся, и я обнаружил, что меня волшебным образом притянуло к земле в пятидесяти метрах от того места, где я только что был. Облачённый в тёмную мантию маг, скрывший лицо под маской, смотрел на моё застывшее тело, вытаскивая из-за пазухи изогнутый кинжал.

Вы были ↓ оглушены заклинанием ☉ Транслокация и телепортированы к заклинателю. Вы были ↓ оглушены на 5 секунд и ↓ обездвижены на 10 секунд.

Дерьмо! – оказавшись в таком беспомощном положении, мне оставалось лишь наблюдать за злорадством этого придурковатого мага.

– О, поглядите-ка, у нас тут уникальный класс. Эй, господин Командующий, не волнуйся ты так, сейчас ты на собственном опыте познаешь, что Кровавые Клинки убивают уникальные классы так же легко, как и другие. Последние слова? – задал он свой вопрос, продолжая вальяжно играться с кинжалом в руках.

Проигнорировав его, я посмотрел на бейдж этого игрока.

♐ Маг, Уровень 3, имя… неизвестно.

Этот персонаж использовал предмет или способность, чтобы замаскировать свою личность.

Стоп ... он только что сказал: "Последние слова?" Я могу говорить! Его заклинание не виляет на речь!

– СТРАЖИ ПОЧЁТА! – закричал я во всё горло, активируя свою новейшую способность.

В тот же миг по обе стороны от мага материализовалось два солдата. Явно не ожидая такого развития событий, ошеломлённый маг не успел среагировать, когда оба бойца вонзили свои мечи в его незащищенный торс. Здоровье мага мгновенно испарилось наполовину, и он обнаружил, что больше не может напасть на меня, находясь под прессингом призванных Стражей Почёта. Но маг не был бы магом, если бы остался без фокусов в рукаве. Быстро прокричав несколько слов, он одним движением руки наложил заклинание Огненного Шара, которое вонзилось одному из стражей прямо в лицо. Этот единственный заряд чуть было не убил моего солдата, но прежде, чем маг успел скастовать что-либо ещё раз, я громко отдал приказ своему неповрежденному Почётному Стражу:

– Рядовой, Удар Щитом, – тот в мгновение исполнил мою команду и с отчётливым хрустом врезал в мага щитом, сбивая его с ног и снижая его здоровье ещё на десять процентов, в то время как я обнаружил себя получающим ещё несколько очень приятных уведомлений.

Ваши силы убили: ♐Неизвестный Варвар, Уровень 1

● Получено: 10 опыта

Ваши силы убили: ♐Неизвестный Воин, Уровень 2

● Получено: 25 опыта

Ваши силы и союзные войска убили: ♐Разбойник, Уровень 2

● Получено: 25 опыта

Союзники? – удивлённо подумал я, но тут же отбросил эту мысль. У меня не было времени это проверять, так мой дебафф обездвиживания наконец-то сошёл на нет. Я быстро поднялся на ноги, одновременно приказывая уже раненому Почетному Стражу снова ударить щитом мага, который тем временем уже пытался встать. С громким \*Птух\* щит в очередной раз обрушился по голове мага, забирая ещё десять процентов здоровья у нашего врага и вновь сбивая его с ног. Я выронил свой меч и щит, когда заклинание транслокации поразило меня, поэтому я быстро вытащил кинжал, чтобы, по крайней мере, было чем сражаться, и уже бросился вперёд, но затем остановился, увидев, как маг умер у меня на глазах, когда оба моих Стража Почёта снова пронзили его торс.

Ваши силы убили: ♐ Неизвестный Маг, Уровень 3

● Получено: 50 опыта

Ваши силы убили: ♐ Неизвестный Воин, Уровень 1

● Получено: 10 опыта

Ваши силы и союзные войска убили: ♐ Неизв. Рейнджер, Ур. 2

● Получено: 25 опыта

Пошатываясь и стараясь снова не упасть, я проверил состояние боя. Благодаря “Союзным войскам”, о которых меня уведомила система, общее положение изменилось в нашу пользу. Похоже, Дэган организовал своих водителей и вместе с ними присоединился к сражению, помогая окружить игроков, атакующих со скал. Как оказалось, подобное разворачивалось не только на том фланге. На игроков, стоявших передо мной, уже нападали не только мои солдаты, но и Барнаби Хорн со своими лесорубами. Даже несколько поселенцев присоединились к ним, неуклюже орудуя своим оружием, которое досталось им после битвы с гоблинами. Хотя наши ряды были далеко не так сильны, как у игроков, наша подавляющая численность уже вскоре заставила оставшихся Кровавых Клинков начать бежать. В то время как они с позором стали уносить отсюда ноги, я заметил Финеса и гоблинов, которые стояли наверху одного из фургонов и целились из своих маленьких ручных арбалетов в убегающих игроков.

\*Тыщь\*

\*Тыщь\*

\*Тыщь\*

Все три маленьких болта попали в цель, убив ещё одного нападавшего.

Ваши силы и союзные войска убили: ♐Неизв. Разбойник, Ур. 1

● Получено: 10 опыта

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Bezgranichnye-Zemli/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 52**

Но Финес, похоже, и не собирался довольствоваться только этим. Сосредоточившись, он начал произносить слова какого-то заклинания, одновременно с этим подняв обе руки в воздух и став извивать их в странных хватающих движениях. Внезапно земля под ногами задрожала, а затем и так же быстро утихла, когда могучие растения начали молниеносно вылетать наружу, ловя двух последних убегающих игроков за ноги. Лианы извивались, тащили их назад и не только цеплялись за них, крепко держа, но и впивались в плоть ног игроков, причиняя им периодический незначительный урон.

– Не... не оставляйте нас-с! – закричал один из них, обращаясь к своим убегающим обратно в рощу товарищам.

– Эй-эй, д-давай договоримся, кома... – не успел другой закончить то, что хотел сказать, как его голову пронзило копьё одного из моих людей. А уже через секунду второе прикончило и его дружка, лежащего рядом.

Видя то, что некоторым из нападавших всё же удалось спастись, я в то же время прекрасно осознавал, что в ближайшее время не следовало отдавать приказ о погоне.

Ваши силы и союзные войска убили: ♐ Неизв. Варвар, Ур.: 2

● Получено: 25 опыта

Ваши силы и союзные войска убили: ♐ Неизв. Воин, Ур.: 2

● Получено: 25 опыта

Поздравляем! Вы успешно защитили караван!

● Получено: 250 опыта

Поздравляем! Вы достигли 3-го уровня!

Откройте экран персонажа, чтобы просмотреть новые доступные обновления.

Прекрасно, ещё один уровень! – подумал я. Однако, для того, чтобы разобраться с этими новыми обновлениями, мне нужно было подождать по крайней мере несколько минут, после того, как я разберусь с более насущными проблемами.

Вскоре ко мне вместе с остатками 5-го отряда подбежал Сержант Брукс, достигнув меня как раз к тому моменту, когда мои Стражи Почёта отдали честь и растворились в серой дымке. Эта способность спасла мне жизнь и проявила себя с наилучшей стороны, оказавшись для меня крайне мощным инструментом.

– Сэ-эр! Вы в порядке? Я видел, как маг обездвижил вас, и подумал о худшем, – озабоченным тоном спросил Брукс.

– Я в порядке, Сержант. Спасибо за заботу. Давай отправим медиков присматривать за ранеными и выясним, кого мы потеряли в бою... и заодно посмотрим, не обронили ли эти Кровавые Клинки какую-нибудь ценную добычу. Они должны были потерять по крайней мере несколько монет, и, возможно, потеря одного или двух предметов заставит их дважды подумать, прежде чем снова связываться с нашим подразделением в будущем, – сказал я с мрачной улыбкой.

– Да, сэр. Я заставлю людей работать, – ответил Сержант Брукс и сразу же начал выкрикивать приказы, давая понять, что этот небольшой перерыв окончен и чтобы все снова возвращались к своим обязанностям.

Судя по тому, что я увидел, вновь осматривая поле боя, в этом сражении мы заплатили кровавую цену. Игроки были гораздо более опасным противником, чем орды гоблинов или другие существа, с которыми нам довелось сталкиваться ранее. В общей сложности мы потеряли пятнадцать убитыми в бою. Хотя это, безусловно, были худшие потери, с которыми мы сталкивались до сегодняшнего дня, это сражение пошло бы по намного более кровавому пути, если бы не остальная часть каравана, пришедшая нам на помощь. Но это решение не могло не повлечь за собой и смерть их людей. Дэган потерял троих извозчиков, и даже один из поселенцев, которые старались действовать как можно осторожнее, погиб в бою. К счастью, в моём распоряжении было несколько солдат, у которых имелся некоторый опыт обращения с животными, так что я приказал им помочь с управлением фургонами. Прежде чем снова отправляться в путь, нам нужно было сделать и ещё кое-что, кое-что важное... Собравшись вместе, мы провели быструю церемонию захоронения наших мёртвых людей, отдав дань их храбрым жизням.

Когда мои солдаты закончили проверять трупы на наличие чего-либо ценного, системное уведомление сообщило мне, что средства подразделения увеличились на три золотых, тридцать пять серебряных и пятьдесят пять медных монет. Похоже, убивать игроков было гораздо выгоднее, чем гоблинов. Из этой суммы я взял один золотой, чтобы сохранить его для нашего паевого фонда, а остальное отдал семьям тех, кто потерял родных в бою. Тем не менее, золото оказалось не единственной нашей добычей. Мы также подобрали с тел игроков два кинжала, большой бронзовый топор и одно небольшое целебное зелье. Безусловно, это был не слишком большой улов, на который я мог бы рассчитывать, но всё, что наши враги потеряли сегодня и должны были заменить, было само по себе победой. Зелье, что мы подобрали, было первым зельем, которое я видел в игре, так что я решил изучить его поподробнее, просмотрев его характеристики.

☤ Малое целебное зелье: Выпейте, чтобы восстановить 50 здоровья в течение 10 секунд.

Очевидно, что даже такое зелье было лучше, чем ничего, когда ты не имел другого способа исцелить себя, так что я положил флакончик себе в сумку и перетащил его значок на панель быстрого действия в правом нижнем углу экрана для лёгкого доступа.

Покончив с этим, я заключил, что пришло время заняться и своими солдатами. Нам с Сержантом Бруксом пришлось немного перетасовать наших людей, чтобы выровнять их количество внутри отделений. 2-ой отряд пострадал больше всего, потеряв целых восемь из десяти человек, в то время как 5-ое отделение не понесло абсолютно никаких потерь. Когда все распоряжения были отданы, а приказы исполнены, каждое отделение осталось недоукомплектованным, имея теперь по семь солдат на отряд.

Спустя некоторое время я уже шёл вдоль вереницы наших фургонов, организуя отряды и разговаривая с переселенцами, пытаясь хоть ненамного поднять их боевой дух. Проходя мимо фургона Финеса, я ненадолго остановился, увидев, как он укладывает арбалеты обратно в деревянный ящик. Этот поистине странный и несколько подозрительный торговец вместе со своими гоблинами самоотверженно сражался, защищая караван, к которому едва успел присоединиться. Мне захотелось поблагодарить его за это, и я также чувствовал себя немного виноватым после того, как его гоблины получили то, что, как я теперь знал, было несправедливым приёмом в точке перехода. Мне нужно было зарубить себе на носу, что эта сумасшедшая игра была намного сложнее, нежели просто “гоблины всегда плохие”.

– Финес, я хотел бы поблагодарить вас... то есть тебя и гоблинов за помощь. Вы, вероятно, спасли сегодня несколько жизней, – сказал я, заглядывая внутрь.

– Чья-то спасённая жизнь - это спасённый клиент, я всегда это говорю... и клиент, чью жизнь ты спас, всегда готов потратить больше, – сказав это, Финес улыбнулся и встряхнул кошельком у себя на поясе.

Говоря о благодарности, я осознал, что у меня была ещё одна вещь, которую я считал правильным сделать:

– Вождь Багтаг, Кипкип, спасибо также и вам обоим за то, что помогли защищать караван. Я бы хотел, чтобы у каждого из вас было вот это. Я думаю, вы заслужили их, как и наше доверие, – я вручил гоблинам по одному кинжалу, которые мы стащили с Кровавых Клинков. Оба гоблина потрясенно взяли кинжалы в свои маленькие руки, сперва не веря, что солдат-человек дал им настоящее оружие, а затем, так же быстро оправившись от своего шока, пристегнули кинжалы к поясам, вытащили их из ножен и начали с нескрываемым восторгом любоваться их острыми и красивыми лезвиями.

– Эй, вы двое, только не колите ничего, что не нуждается в "колотье", – сказал я напоследок, когда уже собирался продолжить идти к своему фургону. В последний момент я увидел, как оба гоблина прямо-таки сияют от гордости из-за того, что снова имеют своё собственное оружие, а вот на лице Финеса промелькнуло что-то похожее на озабоченность...

Вернувшись к переднему фургону, я обнаружил Дэгана за поводьями, уже готового трогаться в путь. Чуть позже, когда мы проезжали мимо наспех вырытых могил, каждый из солдат встал в своих повозках и отдал честь нашим павшим друзьям. Сделав то же самое, я откинулся на сиденье фургона рядом с Дэганом. Он решил сам вести свой транспорт после того, как наш погонщик Торген погиб во время этого нападения. С печальным вздохом Дэган провел пальцем по отметинам "Хмпф", которые он вырезал на сиденье, а затем дёрнул поводьями и заставил мукока тянуть в прежнем темпе. Я, и я уверен, что и все остальные, теперь гораздо внимательнее следили за окружающей нас местностью, высматривая среди листвы возможных новых врагов. Я воспользовался этим моментом, чтобы открыть свою страницу персонажа, но, обнаружив, что ничего, кроме моего здоровья и + 1 к атаке не изменилось, поудобнее устроился на сидении и стал наслаждаться прохладным ветерком, дувшим в мою сторону, находясь в ожидании скорого прибытия в Хайден Кнолл...

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Bezgranichnye-Zemli/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 53**

\*\*\*

По мере того как мы продвигались всё дальше, дорога начинала постепенно расширяться, становясь всё более пологой, что привнесло некоторую свободу в движение наших мукоков, так что уже совсем скоро, даже быстрее, чем мы планировали, мы въехали в то, что, должно быть, было окраиной пригородной деревни... Сначала это была просто ферма у дороги, которая, к сожалению, даже при осмотре на первый взгляд казалась совсем заброшенной. Главный дом сгорел дотла, а загоны для животных, будучи поломанными или настежь открытыми, остались совершенно пустыми, если не считать одной раздувшейся коровьей туши, которая, судя по жужжанию, доносившемуся от неё, привлекла к себе внимание абсолютно всех окрестных мух. Местные поля, что расположились по обе стороны от нас, содержали зерно, которое я, как ни старался, так и не смог идентифицировать. Впрочем, было видно, что за этими полями ещё совсем недавно следили и ухаживали... и они уже были почти готовы к сбору урожая. Глядя на это опустошённое и выжженное место, меня не покидала мысль о том, что, что бы ни случилось на этой ферме за последнее время, возможно, это была работа именно той группы, которую мы разгромили немногим ранее. Стараясь больше не слишком сильно обращать внимание на очевидное запустение окраины деревни, мы продолжали ехать дальше, не останавливаясь по пути и всё ещё надеясь, что за следующим холмом, возможно, будет чуточку лучше. Дэган сказал, что мы были уже совсем недалеко от города.

И вот, когда мы проезжали очередную полуразрушенную ферму, не оправдавшую наших надежд, за следующим поворотом дороги показался он... город Хайден Кнолл. Его окружали обширные холмистые поля, а дорога, по которой мы сейчас продвигались, тянулась на север, проходя прямо через центр города, и, не останавливаясь, уходила ещё дальше настолько, насколько хватало моих глаз. Была тут и вторая дорога, которая разветвлялась перед самым входом в город, и вела к подножию холмов, видневшихся в отдалении на северо-востоке. По мере того, как мы всё больше приближались к городу, мне всё сильнее начинало казаться, что впереди нас не было ни души... ничего, что хотя бы отдалённо напоминало привычную городскую активность. Хайден Кнолл выглядел совершенно заброшенным, и когда мы подъехали ещё ближе, то увидели причину наших неоднозначных чувств: примерно половина всего сердца города, его самой важной части - зданий, больше не существовало. Всё сгорело до тла... Лишь грубый частокол остался относительно целым, огораживая город с севера и юга, и прерываясь там, где проходил наш путь. Северные ворота были полностью разрушены, что, вероятно, и позволило атакующим преодолеть здешнюю защиту и пробраться внутрь. А вот южные ворота, к которым мы приближались, были хоть и целы, но настежь открыты и слегка покачивались на ветру, вызывая в груди отчётливое гнетущее чувство беспокойства. Заключив, что это плохой знак, я попросил Дэгана остановиться в ста метрах от южных ворот, а сам тем временем отдал приказ своим войскам готовиться к предстоящей разведке. Самолично возглавив три отряда, я повёл их к открытым воротам, видневшимся впереди, стараясь продвигаться предельно осторожно и держа глаза в остро. И вот, когда мы уже приблизились к городу примерно на двадцать пять метров, справа от нас раздался чей-то голос.

– Стой! Кто идёт... вы... свои... солдаты Империи? – из ближайших кустов поднялась группа из пяти солдат с копьями наготове. Эти солдаты выглядели совершенно изможденными, а их и без того скудное снаряжение было донельзя изношено. Они были вооружены так же, как и те солдаты в точке перехода, которых мы видели ранее. Они несли с собой только несколько кинжалов, пару копий и уже сильно поломанные щиты.

– Я Лейтенант Рэйтак из Империи, и я здесь, чтобы принять командование местным гарнизоном. Что за чертовщина у вас здесь произошла, солдат? Докладывай! – приказал я.

Солдаты, сперва в ступоре замерев на месте, затем будто вспомнили, чему их учили, и, быстро подошли ко мне, отдав честь. Как только я поприветствовал их в ответ, Рядовой, к которому я обратился, начал свой рассказ...

– Сэр, это началось несколько месяцев тому назад, когда один из этих Кровавых Клинков появился в городе, чтобы сделать покупки в одном из наших магазинов. Сперва он вёл себя хорошо и даже, насколько я знаю, немного осмотрелся в поисках чего-то особенного, но затем вдруг вступил в перепалку с одним из местных, убил его и украл все его пожитки. Городская стража послала за ним четырёх караульных, но они так и не вернулись. А вскоре после этого начали наноситься удары по окрестным фермам... Небольшие группы из четырёх или пяти Кровавых Клинков стали терроризировать деревню, убивая фермеров и унося с собой всё ценное. С каждым последующим днём они становились всё более и более наглыми, что в конце концов заставило мэра Деллинга просить нас о помощи. Сержант Грэхем снарядил два отряда и повёл их выслеживать клинков, но в конечном итоге назад вернулось... только четверо. Они сказали, что попали в засаду, устроенную примерно двадцатью Кровавыми Клинками, которые на этот раз поступили ещё более жестоко: они взяли в плен нескольких человек и начали пытать их, заставив драться друг с другом, чтобы посмотреть, кто выживет и принесёт нам эту новость... Четверым, которые вернулись, было так стыдно, что они ушли той же ночью... в самоволку, сэр, – тут солдат сделал небольшую паузу, будто вспоминая тот день, о котором он сейчас говорил. –У нас не было других унтер-офицеров, и все они были новобранцами... так что... В общем, как видите, именно поэтому нам пришлось следовать указаниям мэра и начальника стражи Лорка. Лорк был хорошим лидером. Говорят, некоторое время он даже служил в армии... но и он продержался всего три дня, прежде чем группа из четырёх или пяти Кровавых Клинков пробралась в город под покровом ночи и убила его во сне. Мы проснулись оттого, что наш начальник и четверо его охранников были прибиты к двери караульного помещения... – воспоминания вновь нахлынули на солдата, и он ненадолго замолчал, пытаясь успокоить свои руки, которые предательски задрожали. – Мэр не знал, что делать, и решил нанять авантюристов. К счастью, нам повезло и у нас появилось сразу четверо. Похоже, они были хорошими людьми... помогали по городу и присматривали за фермерами, пока мы пытались держать охрану в городе. Но три дня назад клинки обрушились на нас всей своей мощью с сорока нападавшими, – солдат вновь сделал паузу и указал в направлении ворот за своей спиной. – Вы сами можете видеть, где они использовали таран, чтобы прорваться внутрь. К счастью для нас, им потребовалось некоторое время, чтобы войти в город, и мэр увидел, что они нападают только с севера. Он знал, что мы никогда не сможем остановить так много клинков, поэтому он организовал эвакуацию из южных ворот. Городская стража и авантюристы сдерживали клинков... то есть едва сдерживали... пока солдаты охраняли горожан во время побега. Мэр повёл нас через холмы на большое плато, более защищённое. Он планирует именно там начать восстановление города и ждал, когда вы и ваши войска появитесь и возьмете на себя обязанность по нашей обороне, – солдат посмотрел на меня и грустно улыбнулся, прежде чем продолжить. – Все авантюристы умерли и не потрудились вернуться после того, как возродились. Большинство из стражи тоже мертвы. Нас послали сюда, чтобы следить за вашим прибытием и наблюдать на случай того, если Кровавые Клинки предпринят попытку выследить сбежавшую часть города. Но... клинки провели весь день, грабя, сжигая и "выпивая" город досуха, а затем разделились на небольшие группы и просто ушли... Так что лично я не думаю, что они ищут нас... они уже взяли всё ценное, а большинство из тех, кто сбежал, сделали это с одной лишь одеждой за своей спиной... Что прикажете делать, сэр? – солдат выжидательно посмотрел на меня, и я понял, что он был рад, что кто-то снова берётся командовать. Но прежде чем отдать свой приказ, я на мгновение погрузился в размышления.

– Солдат, ты хорошо сделал, поставив здесь охрану, а также сохранив людей в точке перехода, – я обвёл их пристальным взглядом. – Значит так, один из вас поедет со мной и направит нас на плато, где расположен город. Но прежде чем мы уйдём, вы все пойдёте к Сержанту Бруксу и позаботитесь о том, чтобы раздобыть кое-какое снаряжение, а также найдёте себе что-нибудь поесть на время, пока мы будем в пути. Кстати, далеко до нового города? – спросил я.

– Сэр, это примерно в 13 километрах отсюда. Да, что там искать... эта дорога ведёт прямо к нему... и там же кончается, – на этом моменте солдат грустно улыбнулся, будто о чём-то вспомнив. – Знаете, а поначалу мэр хотел построить город именно там, но одна шальная мысль какого-то торговца о том, что это место, здесь, на перекрёстке дорог, принесёт городу больше денег... в общем, думаю, они ошибались тогда, сэр, крупно ошибались... – солдат отсалютовал и спешным шагом направился вдоль ряда фургонов, будучи более нетерпеливым к еде, чем к снаряжению, по крайней мере я так заключил, исходя из того, как загорелись его глаза, когда я упомянул о еде.

Это не заняло много времени и как только новые солдаты были готовы, мы снова выдвинулись в путь. А тем временем на экране передо мной появилось новое уведомление.

Вы взяли на себя командование другим отрядом солдат. Учтите, что это подразделение недоукомплектовано. Создайте гарнизон, чтобы начать получать пополнение.

Текущий Максимальный Размер Части:

● Стандартные солдаты: 47/70

● Передовые солдаты: 0/10

● Элитные солдаты: 1/1

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Bezgranichnye-Zemli/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 54**

И вот, мы снова вернулись к созерцанию окрестных земель, стараясь не давать нашему мукоку сбавлять шага, пока наш караван направлялся по дороге туда, где теперь находился новый Хайден Кнолл. Дорога, теперь будучи не такой пологой, вела нас вперёд немного медленнее, но всё же верно выполняла свою задачу, неумолимо приближая нас к подножию холмов. Тем не менее, только тогда, когда солнце уже начало садиться, нам наконец-то удалось разглядеть конечную цель нашего назначения: огромное плато, на котором в будущем должен быть построен новый город. Дорога плавно изгибалась, поднимаясь всё выше и выше, к вершине чего-то, похожего на огромный шельф длиной около пяти километров и шириной, насколько я мог видеть, в добрых два. Крутой обрыв с двух сторон, а также склон горы, в конце образующий третью пропасть, ясно давали понять, что единственной доступной точкой для атакующих здесь могла быть лишь эта единственная тропа, на которой мы сейчас находились, тем самым оставляя потенциальных противников видимыми более чем на полтора километра вперёд, а защищающимся это давало огромную фору во времени для того, чтобы подготовиться к предстоящей атаке. "Город", если его можно было так назвать, теперь состоял из нескольких импровизированных палаток и пары изношенных повозок, на которые люди натянули своеобразный самодельный брезент, чтобы хоть как-то защититься от непогоды. Завидев наше приближение, к нам сразу же направился изможденного вида человек, не старый, но уже и не молодой, лет тридцати, одетый в грязную, но качественную одежду. По бокам от него шли двое городских стражников, вооруженных короткими копьями и маленькими деревянными щитами. Так же, как и он, они выглядели очень усталыми и измученными, но, видимо, всё ещё опасаясь приближающейся колонны фургонов, были во всеоружии и зорко смотрели на нас, готовые в любой момент вступить в бой. Вдалеке позади них виднелись группы горожан, при нашем приближении начавшие поспешно искать убежища за тонкой линией солдат, которые тоже зашевелились, став выстраиваться в ряд для отражения возможной атаки.

– Слава богам! Вы, должно быть, тот самый новый командир гарнизона, которого должен был прислать нам Амервиль. Вы очень нужны нам здесь, сэр. Меня зовут Деллинг, я мэр этого города, а это то... – мужчина обвёл рукой пространство позади себя, – ...что, к глубочайшему сожалению, осталось от Хайден Кнолла... – прежде чем продолжить, мэр вновь посмотрел назад и окинул взглядом видневшихся вдалеке жителей, а затем повернулся ко мне и улыбнулся своей самой грустной улыбкой. – Но Хайден Кнолл - это прежде всего его люди, а не здания, и мы, будьте уверены, намерены отыграться и стать даже лучше, чем были раньше! – сказал мэр, протягивая мне руку.

Глядя на него, я не мог решить, пытался ли он поддержать моральный дух своих горожан (ни один из которых не был в пределах нашей слышимости) или просто тренировался для предвыборной речи. Как всем было известно, благонамеренные политики - самая опасная вещь, с которой когда-либо доводилось сталкиваться солдату в своей жизни. Они всегда посылали нас в бой со слишком большой риторикой, но крайне недостаточным количеством боеприпасов. Но я проглотил это чувство и пожал руку мэру, заключив, что этот человек всё же заслуживал небольшой кредит доверия за то, через что он недавно прошёл.

– Что же, я рад наконец познакомиться с вами, мэр Деллинг. Солдаты, державшие пост у руин, уже рассказали мне, что с вами произошло, –сделав небольшую паузу, я огляделся по сторонам, пытаясь ещё раз оценить местную обстановку. – Должен признать, я не вижу тут ничего особенного... ни какой-либо элементарной обороны, ни строящихся зданий, ни даже простых убежищ для местных жителей. Вы здесь уже несколько дней... И мне интересно, когда вы планировали начать перестройку, – слегка резким тоном сказал я. Мне определённо не нравилось то, что я видел до сих пор.

♖Деллинг, Уровень 2

Мэр города

– Значит так, Деллинг, я скажу вам, что вы сейчас сделаете... что МЫ сейчас сделаем, все вместе, – видя, что он немного поник и так и не ответил, я слегка сбавил свой тон. – Мы раздобудем этим людям что-нибудь поесть, затем построим им элементарное укрытие, а после этого начнём возводить город, вновь. Я позабочусь о том, чтобы держать тут всех в безопасности, а когда придёт время, я лично со своими солдатами сотру всех Кровавых Клинков с этого сервера. Я тоже игрок, как и они, но в отличие от них, я не собираюсь терпеть неудачу, – сказал я, наблюдая за тем, как Деллинг удивленно поднимает глаза, чтобы наконец-то просмотреть мою информацию. – Судя по всему, первое, что нам нужно сделать, это накормить этих людей, – я указал на горожан позади него, которые начали приближаться, когда поняли, что мы хорошие парни. Судя по их внешнему виду, они, как и те солдаты у ворот, почти ничего не ели в последние дни. – У меня в фургоне есть кое-какая еда, немного, конечно, и надолго её не хватит... Так что с этим нам тоже придётся разобраться, – я вновь перевёл взгляд на мэра. – Сколько людей нам нужно будет накормить и что, по-вашему, мы должны сделать, чтобы заполучить больше еды? – спросил я его.

Но Деллинг, казалось, не слышал большую часть того, что я сказал, и только-только приходил в себя. Из своего боевого опыта я прекрасно знал, что это было за состояние, когда люди могли просто на какое-то время замёрзнуть на месте. В такие моменты их мозг переходил в режим перегрузки, будучи под воздействием какой-либо кризисной ситуации. А лучший способом вывести их из этого состояния было то, чтобы дать им какую-нибудь простую задачу, которую они могли бы легко выполнить. Вот и для Деллинга - спрашивать об общем количестве выживших значило делать то же самое.

– У нас... сейчас 14... нет, 146 горожан. Осталось всего двое из городской стражи, одиннадцать солдат плюс все те люди, которых вы привезли с собой. Я распорядился, чтобы жители распределяли еду, но даже с тем немногим, что мы съели, нам едва хватило её всего на два дня, – Деллинг задумался на мгновение, погрузившись в размышления. – Что же касается того, где взять больше еды... я открыт для предложений... Так... а ваши солдаты могут охотиться за мясом? Тут в окрестностях водится дичь, но никто из наших местных не является охотником или хотя бы понимает базовые принципы этого ремесла. Зато многие наши фермы имеют поля, которые не были уничтожены, но... мы были слишком напуганы, чтобы попытаться собрать их с этими Кровавыми Клинками под рукой, – сказал Деллинг и снова погрузился в раздумья, сосредоточившись на том, как решить эту проблему.

Последовав его примеру, я тоже взял небольшую паузу, чтобы рассмотреть в своей голове различные доступные нам варианты добычи пропитания, прежде чем наконец снова обратился к нему.

– С тем количеством пайков, которые мы привезли с собой, и тем, что есть у вас, мы сможем прокормить всех ещё в течении как минимум двух дней. Но это предполагает, что мы все будем есть нормальные порции пищи. Я не хочу, чтобы дебафф от недоедания, с отрицательной стороной которого я уже успел познакомиться, помешал нам усердно работать. Лучше, чтобы в течение следующих нескольких дней все были сильными и энергичными, пока мы решаем вопрос с нехваткой продовольствия, – повернувшись, я посмотрел на бескрайние поля, хорошо видневшиеся с этого плато, что уже окрасились в красно-оранжевый под свет уходящего солнца. – Завтра я пошлю фургоны с несколькими отрядами солдат и фермерами на ближайшую ферму, чтобы они начали собирать урожай. А что касается дичи... в моей группе нет охотников, но зато есть игроки, которые путешествовали вместе с нами. Одна из них друидка, а два других - рейнджеры, я уверен, они смогут нам помочь, особенно если я создам для них квест. Они некоторое время были вне системы, но я ожидаю, что эти ребята вернутся скорее раньше, чем позже, – вдоволь насмотревшись на раскрывающиеся отсюда великолепные пейзажи, я вновь повернулся к мэру. – А что насчёт строительства? Что нам вообще для этого нужно? Мои люди пока оставят здесь свои палатки, чтобы гражданские могли в них укрыться, но это краткосрочное решение, – глядя на одного из своих Рядовых, ко мне в голову пришла ещё одна мысль. – Я также прикажу своим солдатам начать строить здесь хоть какие-то базовые оборонительные укрепления на случай новой атаки клинков. Этим определённо не следует пренебрегать, – сообщил я, в то время как сам про себя уже начал планировать свой следующий день.

Картинки стараюсь искать максимально приближённые, но могут быть неточности :)

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Bezgranichnye-Zemli/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 55**

– Мой класс позволяет мне использовать ресурсы и монеты, чтобы строить в городе различные здания и постройки. Однако, сейчас у меня нет в наличии ни камня, ни хотя бы дерева, чтобы возвести самое главное городское сооружение - ратушу. Это то здание, которое открывает всё остальное, о... и что очень важно, оно позволит НПС гражданам начать перестройку своих домов. Но и это ещё не всё, как только мы построим новую ратушу, это также запустит процесс генерации пополнения городской стражи, которую мы потеряли во всех прошлых боях. Тем не менее, даже так, ресурсы - не единственная наша проблема... В городе почти закончились монеты, – Деллинг показательно похлопал по своим карманам и развёл руками. – Обычно мы могли собрать кое-какую, небольшую, но всё же достаточную для развития сумму налога, когда люди спокойно жили в городе и занимались ремеслом и торговлей... но когда всё это было разрушено, – мэр обвёл взглядом ближайшие сымпровизированные навесы, будто обозначая последствия этого хаоса под названием Кровавые Клинки, – мы оказались полностью разорены. К тому же, злую шутку с нами сыграл тот факт, что я потратил много денег на создание квестов для других игроков, которые в конечном итоге, не захотев связываться с разбушевавшимися здесь клинками, решили просто уйти, – добавил мэр и решил прервать своё объяснение, видя, что я погрузился в свои мысли.

Его слова о других авантюристах заставили во мне с новой силой проснуться моё чувство беспокойства, которое не покидало меня с момента сражения на местном тракте, и захотеть ещё сильнее избавиться от этого клана.

– А вам не показалось это странным, почему здесь так много Кровавых Клинков... – начал я, приведя мысли в порядок. – Не знаете, откуда они могут возрождаться? Дело в том, что мы прорвались через их засаду по пути сюда и убили по крайней мере десять из них, и это меня беспокоит... Я очень надеюсь, что они не собираются возрождаться до бесконечности и нападать на нас снова и снова из-за мести, – замолчав на мгновение, я окинул взглядом передние фургоны каравана, прежде чем снова обратиться к мэру. – Что же касается ресурсов и материалов для строительства, лично я не знаю, как они добываются, но могу предположить, что имеющиеся у меня в знакомстве несколько лесорубов, которые присоединились к каравану как раз для переселения сюда, пригодятся нам для решения этого вопроса, и я уверен, что они будут рады помочь, – прежде чем перейти к следующей теме, я посмотрел на видимую мне часть плато, надеясь определить лучшее месторасположение для будущего первого здания. - Кстати, а можно ли построить городскую ратушу только из одного дерева, хотя бы на первое время? Мне нужно как можно скорее собрать гарнизон, иначе я не смогу возмещать потери в виде моих солдат, – сказал я.

– Знаете, Лейтенант, мы действительно не могли быть тогда уверены, где Кровавые Клинки возрождались после смерти, да и сейчас ничего не изменилось, так как я не думаю, что мы смогли и вообще были способны убить достаточное их количество, чтобы об этом разузнать. Единственное, что я точно знаю, это то, что тех, кого мы убили, больше не видели в последующих атаках, – Деллинг посмотрел на стражника справа от себя, как будто ища поддержку в его выражении лица. – У меня такое чувство, что для их гильдии это просто стартовая зона, и как только они выполнят свою цель... до конца уничтожат город и убьют всех его жителей, то перейдут к другим, более насущным для себя вещам. В конце концов, я не вижу другой причины... Мы с самого начала не могли дать им слишком многого, ни монет, ни XP, – тон в его словах не выражал ничего, кроме очевидной досады и печали, что заставило мэра вновь ненадолго прерваться, будучи погружённым в свои воспоминания до тех пор, пока он вновь не взял слово. – А отвечая на ваш вопрос, можно ли построить городскую ратушу только лишь из одних досок, ответ - да, безусловно. Последующее обновление до каменного здания, конечно, не обязательно, но полезно, так как добавляет баффы и другие различные варианты построек и сооружений, но, чтобы, как говорится, "вставить, и оно заработало", то у нас, похоже, благодаря вашим лесорубам, теперь есть для этого ключ. Как только ратуша будет построена, вы, вероятно, увидите возможность автоматического строительства гарнизона, так как вы были назначены в город. Если же по какой-то причине этого не произойдёт, то тогда строительство гарнизона будет вторым важным делом для нового города, – сказал мэр и поправил своё одеяние. Вечерело, и температура потихоньку опускалась. А значит, нам уже было пора закругляться, так что он слегка улыбнулся и пожал мне руку. – Я рад был познакомиться с вами, Лейтенант Рэйтак, и я с нетерпением жду возможности обменяться нашими историями, но сейчас, полагаю, пока солнце ещё не зашло, нам стоит доделать оставшиеся дела, – сказал Деллинг с энтузиазмом, и, ещё раз извинившись, направился к каравану, на ходу начав отдавать распоряжения двум пошедшим за ним стражникам, чтобы те оказали ему помощь в направлении фургонов туда, где он хотел, чтобы они расположились сегодня вечером.

А я тем временем, взяв с собой нескольких солдат, принялся раскладывать палатки для мирных жителей. Мои люди не стали задавать мне вопросов и даже не подали виду, что как-то недовольны. Похоже, после того, как они увидели жалкое состояние горожан, им теперь было всё равно, что сами они до поры до времени будут спать под открытым небом.

И вот, спустя некоторое непродолжительное время новые укрытия были наконец расставлены, а посреди лагеря тем временем уже вовсю разгорался большой костёр, приманивая к себе всех людей вокруг витавшим в воздухе запахом готовящейся пищи. Я и не заметил, как вскоре и былое уныние, царившее среди уже уставших от тяжелого путешествия переселенцев, а также местных жителей, переживших слишком многое за последние дни, сошло на нет, когда люди, будучи обрадованы возможности расположиться в тёплом, защищённом и намного более уютном месте, с завидным энтузиазмом набивали свои животы горячей пищей. В какой-то момент созерцания этого вечного места единения человечества, я, уже отведав свою порцию похлёбки и расположившись у костра, наблюдал, как маленькая девочка, лет семи, одетая в испачканную и потрёпанную тунику, держа в руках небольшую деревянную тарелку, робкими шажками подошла к одному из котлов, и, предварительно оглядевшись, будто она сейчас совершала какую-то шалость, встала на носочки, пытаясь зачерпнуть ковшом последние остатки похлёбки. Но, как она ни старалась, у неё всё никак не получалось это сделать. Этот котёл был слишком тяжёл для такой обессиленной от недостатка еды малышки и располагался слишком высоко для её маленьких рук. Видя её беспомощность, я поспешно поднялся со своего места и подошёл к котлу.

– Тебе помочь? – обратился я ко всё ещё занятой своим делом и не заметившей моего приближения девочке.

– Ой, – воскликнула она, роняя ковш в котёл. – Простите, я... я не хотела... – испуганно попятившись назад, она уже было собиралась убежать, когда я остановил её.

– Стой, ничего ведь страшного не случилось, – как можно мягче сказал я, доставая ковш из котла. – Давай я положу тебе похлёбки. Как тебя зовут? – добавил я, наблюдая за тем, как она неуверенно разворачивается и робко протягивает свою тарелку.

– Пиа, – тихим голоском прошептала она.

– Ты, видимо, сильно проголодалась за последние несколько дней, – сказал я, черпая ковшом остатки тёплой похлёбки и наполняя её тарелку.

– Нет, я уже наелась, – всё так же робко ответила она. – Это... для мамы. Она почти ничего не ела с тех пор, как мы бежали сюда... она отдавала всё мне, вот и сейчас... даже несмотря на то, что сегодня еды хватило бы на нас обоих, она снова мало поела. Ух-х, она всегда такая упрямая, – добавила малышка, разгорячённо топая ногой, а затем, будто осознав, что сделала что-то плохое, снова отвела взгляд на землю. Всего на краткий миг, но от её прежней робости не осталось и следа.

– Погоди, – протянув ей её тарелку с похлёбкой, я вернулся на своё место и взял из лежавшей там сумки один из пайков, который я всегда хранил при себе на случай непредвиденных ситуаций. И похоже, сегодня она была как раз из таких.

– Вот, держи, это тебе больше пригодится, – сказал я, кладя в её другую руку сухой паёк. К счастью, он не был слишком тяжёлым, и девочка свободно приняла его в ладошку, восхищёнными глазами глядя на этот подарок.

– Спасибо, спасибо, спасибо, дядя солдат, – пролепетала она уже гораздо более громко, а затем развернулась и весёлыми шажками направилась к одной из палаток. Но не прошла она и нескольких метров, как вдруг развернулась и снова посмотрела на меня. В её взгляде читалась невероятная решимость. – Дядя солдат, когда я вырасту, я тоже хочу помогать людям, как вы... – сказала она и вскоре исчезла в сумраке одной из палаток, так и оставив стоять на месте старого солдата, ошеломлённого взглядом и словами маленькой девочки.

Хоть это и была игра, но в такие моменты ты предельно чётко понимал, зачем ты хочешь жить, и за что ты готов умереть. Улыбнувшись этой мысли, я снова уселся на своё место, чтобы ещё немного насладиться остатками этого ставшего прекрасным вечера.

Однако, вскоре после этого, когда все уже начинали расходиться, дабы подготовиться ко сну, ко мне присоединилась новая компания в лице нашего главного караванщика, Дэгана.

– Что ж, Рэйтак, похоже, здесь наши с вами пути расходятся. Моя работа сделана, и я возвращаюсь к переходной зоне, чтобы совершить ещё один заход в Амервиль. Мне жаль, что я не могу остаться и помочь вам, но, знаете, я не очень-то обучен заботиться о беженцах. Однако, я буду рад предоставить всем, кто нуждается, бесплатную поездку до точки перехода, и охотно поделюсь с ними той еду, которой смогу, – Дэган прервался и сделал глоток из своей фляги, которую я часто видел у него в руках во время путешествия. – Если вам когда-нибудь что-нибудь понадобится, не стесняйтесь посылать мне сообщение. Любой из караванов сможет передать мне весточки, если вы найдёте в этом необходимость, – Дэган по-приятельски хлопнул меня по спине и на ходу сунул мне его маленькую фляжку. Улыбнувшись, я не стал отказываться и сделал один глоток, и тут же почувствовал крепкий ликер, который, ощущаясь словно поток кислоты, стал постепенно сжигать все мои внутренности, продвигаясь всё ниже и ниже, пока наконец не наполнил меня бодрящим чувством высокоградусного спиртного: Это просто великолепная вещь, – подумал я, снова переводя взгляд на караванщика.

– Ох-х, что это такое... ферментированный навоз мукоков? – отшутился я, передавая флягу обратно Дэгану. – Если вы не возражаете, я собирался послать сменный отряд к точке перехода и был бы признателен, если бы вы подвезли их. Я знаю, что вам не хватает охраны, и мои ребята будут рады послужить этим подспорьем, пока вы снова не вернётесь в "цивилизацию", – с улыбкой на лице сказал я.

Ещё при разговоре с Деллингом я решил, что мне нужно было обязательно послать свежее и полноценное отделение, чтобы охранять переход, а тот другой, неполный отряд, мог вернуться туда, когда отдохнёт, через день или два: Тогда же надо будет написать им приказы... то есть Сержанту Бруксу... о патрулировании дороги, а также поиске любых признаков деятельности Кровавых Клинков, ну и заодно с их помощью я проверю состояние ферм на тракте, – мне нужно было знать, сколько еды оттуда можно было взять.

– Буду очень вам за это признателен, Лейтенант Рэйтак. Что ж, берегите себя, – пожав мне руку, Дэган направился к своему фургону, чтобы готовиться ко сну.

А я тем временем решил ещё немного пободрствовать и пройтись по окрестностям, чтобы осмотреть базовые укрепления, которые я незадолго до ужина приказал своим солдатам построить на дороге. Но не успел я пройти и несколько метров, как передо мной высветилось несколько приветственных уведомлений.

Поздравляем!

Вы выполнили квест:Обеспечить Безопасность Хайден Кнолл, Часть 2

● Награда: 1000 XP, 5 Золотых

Доступен Новый Квест: Обеспечить Безопасность Хайден Кнолл, Часть 3:

Вы обнаружили, что город Хейден Кнолл был разрушен, и теперь должен быть построен новый город. Завершите новое здание гарнизона в городе, чтобы помочь в его защите.

● Награда:Опыт и выделение в ваше распоряжение отряда Передовых Солдат.

Отлично, остаётся выполнить ещё один кусочек на этой линии квестов, и тогда я наконец-то смогу увидеть, что, чёрт возьми, будут из себя представлять мои передовые бойцы, – подумал я и прокрутил ко второму уведомлению.

Вы приняли командование гарнизоном в городе Хайден Кнолл.

Новый размер части:

● Стандартные солдаты: (58/100)

● Передовые Солдаты: (0/10)

● Элитные Солдаты:(1/1)

Судя по всему, завершение строительства гарнизона теперь становилось ещё более приоритетной задачей: Мы почти в половине от своей общей силы, но, исходя из конечного потенциала, как только у нас произойдёт полное восполнение, доступные мне силы будут значительными, –подумав об этом, я сделал себе мысленную пометку, чтобы Сержант Брукс снова реорганизовал наши отряды. Похоже, утром мне предстояло послать с Дэганом два отряда, а не один, поскольку по отдельности они были слишком малы. Закончив осмотр укреплений, я вернулся к центру лагеря и огляделся вокруг, найдя взглядом Сержанта Брукса. Я заметил, что он уже снарядил одиннадцать наших новых солдат, и сейчас кормил их сухими пайками. Ничто не могло сравниться с хорошим Сержантом...

Момент с Пией был вырезан из финальной версии книги, но я решил его оставить.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Bezgranichnye-Zemli/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 56**

\*\*\*

Ночь, к счастью, хоть и была холоднее обычного, прошла спокойно, и большинство горожан хорошо выспались в защищённых от непогоды палатках, впервые за много дней вдоволь набив свои животы. Мэр Деллинг удивил меня, когда незадолго до рассвета я обнаружил его уже вовсю бодрствующим и организующим для работ несколько групп горожан, которые, несмотря на всё ещё присутствовавшее у них некоторое истощение, с завидным энтузиазмом вызвались помочь в строительстве нового города. Как мне удалось выведать из их разговора, подходя ближе, одна группа вместе с Сержантом Бруксом и тремя отрядами солдат собиралась сегодня начать сбор урожая на ближайшей ферме. Второй группе предстояло отправиться с нашими бригадами лесорубов, чтобы помочь им с заготовкой деревьев. Я тоже решил внести своё предложение и после некоторого обсуждения выделил два своих отделения для защиты лесорубов. Мы не могли себе позволить, чтобы с ними что-то случилось, так как именно от лесорубов сейчас во многом зависела дальнейшая судьба города. И вот, когда первые две группы были готовы, следом за этим была организована и последняя, которой сегодня, в отличие от двух других, предстояло остаться в лагере. Сразу после того, как все новообразованные объединения начали расходиться по своим делам, эта группа направилась туда, где мы с мэром, немного посовещавшись и взвесив все за и против, решили построить ратушу: в том месте нужно было расчистить землю для закладки будущего фундамента. Что же касается меня, то мне выпала задача остаться с последними тремя отрядами, чтобы защищать город и следить за поспешным возведением новых оборонительных укреплений.

Как мне уже довелось убедиться, это плато было просто идеальным местом для защиты. Отвесные скалы не позволяли атаковать ни с востока, ни с севера. Юг же был надёжно защищён горами, которые образовывали барьер зоны. Так что единственной доступной стороной для атакующих оставался лишь запад, там, где дорога, искривляясь, медленно поднималась на плато. Тем не менее, большая часть западной стороны также была слишком крутой, чтобы быть полностью доступной для атаки, поэтому нам нужно было беспокоиться только о самой дороге и участках примерно в сто метров с каждой из её сторон.

Когда мы спустились чуть ниже по склону, я приказал своим людям начинать копать траншею как раз там, где дорога поднималась на вершину плато, а затем складывать за ней кучу земли, чтобы создать оборонительный вал для защиты защищающихся. Судя по всему, мне предстояло всегда держать в этом районе хотя бы один отряд, так что, следуя этой мысли, я отдал ещё одно распоряжение, приказав своим солдатам заранее разместить там много запасных копий. Этого, безусловно, всё ещё было недостаточно, чтобы сдержать хорошо подготовленные силы атакующих, но я ожидал, что у меня обязательно появится более сложная защита, как только у нас в наличии будет больше материалов, людей, а главное времени...

Пока мы занимались своим делом, медленно, но верно создавая будущую траншею, в какой-то момент я услышал знакомый голос позади себя и, обернувшись, увидел приближающихся ко мне полуросликов. Наконец-то они снова вошли в систему.

– Привет, старый солдатик! А что за чертовщина случилось с городом? – спросила Йенди, указывая на видневшиеся вдали руины. – Я думала, у нас тут будет хорошая гостиница для отдыха, а не это жалкое существование в виде беженцев! – на какое-то мгновение она сделала как можно более хмурое выражение лица, которое, впрочем, в миг исчезло при следующем же вопросе. – Кстати, ты знаешь, что тут где-то бродят целых два ГОБЛИНА? Хрустяш чуть не съел их, прежде чем какой-то солдат сказал нам, что они дружелюб...

– Успокойся, Йенди. Тот сумасшедший торговец ведь рассказал тебе, что здесь произошло, – вмешался Квимби, не давая своей подруге договорить. – Приветствую, мистер Рэйтак, мы сейчас как раз направлялись на поиски приключений. Вы уже сумели найти какие-нибудь квесты в городе? Жаль, что мы не смогли закончить тот, что вы выдали нам раньше. Нам пришлось выйти из системы... у нас было слишком много домашней работы, и нам не разрешали играть, – сказал Квимби.

– Кажется, я знаю, где вы, ребята, можете найти одно такое задание. Дайте мне секунду, – сказав это, я погрузился в настройки игры и принялся возиться с её интерфейсом, пока наконец не смог создать для них нужный мне квест.

Вы предлагаете квест: Мясо для масс. Найдите достаточно мяса, чтобы прокормить население города как минимум на 2 дня.

Награды (Выберите уровень вознаграждения)

● Скупое: 50 медных монет на человека

● Среднее: 25 серебряных монет на человека

● Хорошее: 1 золотой на человека

● Исключительное: 2 золотых на человека

Я выбрал вариант хорошего вознаграждения. Мне, конечно, хотелось бы быть более великодушным, но золото в этой игре было чертовски трудно достать. Тем не менее, прокрутив экран ниже, я увидел возможность дополнительного вознаграждения, так что, недолго думая, я выделил единственную имевшуюся у меня подходящую для этой цели вещь: наручи, дававшие +1 к ловкости. Чтобы их получить, им нужно было бы помочь городу научиться обеспечивать себя едой самостоятельно.

● Награда: 1 золотой на человека, повышение репутации с Хайден Кнолл.

Бонусный Квест: Обучите хотя бы одного человека из городского населения навыкам охоты.

● Награда:☤ Простые Кожаные Наручи Ловкости (+1 к защите, +1 к ловкости)

– Вот, взгляните. Как вы, возможно, могли заметить, в этом новом месте, мягко говоря, не так много еды после того, как местные жители были изгнаны из своего города, так что, я думаю, это будет большим подспорьем, если мы сможем использовать ваши охотничьи навыки, чтобы накормить тут всех, – я сделал небольшую паузу, наблюдая за их реакцией. – И ещё одно: если вы, ребята, сумеете найти кого-нибудь из местных, кто сможет научиться охоте, возьмите его с собой. Таким образом вы сделаете городу ещё одно одолжение: поможете ему стать самодостаточным, – сообщил я троице.

– Круто! Это как раз по нашей части, Лейтенант. Эй, Дрейк, давай посмотрим, кто убьёт больше дичи на мясо, чтобы решить, кому из нас достанутся наручи? – спросил Квимби у своего друга.

– Конечно, но не думаешь, что нам следует сначала найти одного из местных, кто сумеет научиться обращаться с луком, чтобы мы могли немного потренироваться вместе с ним, прежде чем ты начнёшь своё состязание, балда, – ответил Дрейк.

– Ладно, хватит вам, давайте лучше поторопимся... и поскорее закончим этот квест. Когда мы получим своё вознаграждение, я хочу проверить того странного торговца, что мы встретили по пути, Финеса... Флегминеса... Н. Мориуса... или как там его зовут. Моё снаряжение нуждается в серьезных обновлениях... и заодно я хочу купить какой-нибудь супермилый воротничок для Хрустяша! – сказала Йенди и, затолкав обоих своих приятелей в спину, направилась с ними к немногим оставшимся в лагере горожанам, чтобы найти кого-нибудь, кого они могли бы обучить навыкам охоты. Глядя на них, постепенно удаляющихся от меня, я покачал головой, про себя уже почти жалея того, кому теперь предстояло терпеть их весь божий день...

Однако, под боком у меня было и своё ненавистное занятие, так что, желая немного отложить "копание в грязи", я направился к только что упомянутому Финесу Н. Мору, чтобы проведать его и узнать, как продвигались дела у этого эксцентричного торговца.

Он поставил свою повозку недалеко от расставленных нами палаток горожан и сейчас как раз был на месте, сидя снаружи на маленьком табурете, в то время как его пальцы безостановочно барабанили по маленькой коробке с ожерельями, на которой было написано: “Гарантированно предотвратит окаменение василиска или ваши деньги будут возвращены обратно!”

Когда я подошёл к нему, он посмотрел на меня с поистине побеждённым выражением лица.

– А, знаменитый Лейтенант Рэйтак, – сказал он угрюмо. – Защитник слабых и победитель прибылей... зачем вы привели меня в такое запустелое место? – он лениво осмотрелся вокруг себя. – Знаете, в чём проблема беженцев и вынужденных переселенцев, на которых здесь можно вдоволь насмотреться? – Финес махнул рукой в сторону работающих вдалеке горожан. – Проблема в том, что им нужно всё. Поймите, я совсем не против этого, и я даже рад, так как клиенты, нуждающиеся во всём, обычно являются неожиданной удачей для такого великого торговца, как я, – Финес демонстративно погладил себя по идеально причёсанным волосам. – Ох... только вот эти люди нуждаются во всём, но им нечем заплатить за это! – возмущенно воскликнул он, чуть ли не роняя коробку у себя в руках. – Весь день я только и делал, что слушал и слушал их слезливые истории. "Мистер Мор, мой муж погиб, мне нужно кормить детей. Вы не могли бы просто дать мне один рацион бесплатно?” БЕСПЛАТНО, говорили они, как будто мне нечего делать, кроме как самому становиться нищим, только чтобы начать содержать их сопливых детей, – Финес поставил коробку на землю. – Что ещё хуже, я планировал сбежать из этого города с караваном Дэгана этим утром, но мои бесполезные гоблины забыли разбудить меня вовремя, чтоб их... – подняв небольшой камень размером с горошину, он кинул его по направлению в зелёных существ, что сейчас игрались с кинжалами, которые я им подарил, но, к разочарованию Финеса, камень пролетел мимо. – Ну вот, и теперь я застрял здесь, без надежды на стоящий заказ, будучи подвержен преследованиям и притеснениям со стороны тех, кто ищет милостыню, до тех пор, пока не прибудет следующий караван, чтобы вернуть меня к некоторому подобию цивилизации, – нытье Финеса никак не улучшало моего мнения о нем, но вот в его словах можно было расслышать кое-что интересное... Мне послышалось, или он упомянул слово рацион? – подумал я. Возможно, в его лавке имелись на продажу какие-нибудь продукты питания.

– Что ж, с горожанами я вам помочь не смогу, полагаю, это проблема мэра, – сказал я, перекладывая ответственность на своего делового знакомого. – Кажется, вы упомянули что-то о рационах? Если у вас есть еда на продажу, то я могу заплатить за неё, если цена покажется мне справедливой, – поинтересовался я у него.

Стоило Финесу почувствовать запах распродажи, как он тут же оживился.

– Конечно, дорогой мой, у меня есть стандартный набор непортящихся, но фантастически вкусных пайков. Я получил их от самого снабженца наёмным армиям, Великого Халифа Имикса, – выпалил Финес, уже давно слетев со своей табуретки, чтобы начать обыскивать фургон в поисках подходящего ящика. – Ах! Вот они, – спустя какой-то время наконец сказал он, вытаскивая из повозки большой деревянный ящик. Он был полностью выкрашен в бежевый цвет, а на самом его верху было что-то написано белым.

Рационы, умеренный климат.

● Количество: 15. Лучше всего использовать в….

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Bezgranichnye-Zemli/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 57**

Сколько бы я его ни осматривал, этот ящик казался мне совершенно непримечательным и донельзя обычным, пока в какой-то момент моё внимание внезапно не сосредоточилось на сроке его годности, который, что уже вызывало определённые подозрения, был тщательно зачёркнут... Но не успел я даже опомниться, как Финес, видимо, заметив, куда был направлен мой взор, быстро снял крышку, чтобы показать мне что ни на есть сам товар: пятнадцать небольших предметов размером с кирпич, бережно завёрнутых в восковую бумагу.

– Пожалуйста, Лейтенант, возьмите один рацион в качестве бесплатного образца по очень-очень низкой цене, всего за десять серебряных монет, – как можно учтивее сказал Финес, улыбаясь и указывая на ящик перед собой сразу двумя руками.

Я должен был признать, что запах, исходивший изнутри этого деревянного изделия, был немного странноватым, но всё же не таким плохим, как мне сперва показалось: И вообще, в конце-то концов, не каждый день тебе предлагают бесплатный образец такой замечательной... просто восхитительнейшей еды всего за десять серебряных, – подумал я и потянулся, чтобы выбрать себе один из этих маленьких кусочков, а затем развернул его. Рацион оказался прекрасного бледно-сероватого цвета, прерываемый более тёмной и изредка светлой стружкой... чего-то... бегающего в нём. Я с наслаждением откусил кусок этого твёрдого кирпича и, как было оговорено, отдал Финесу десять серебряных монет. Однако, кирпич на вкус оказался "не таким", как ожидалось, и уже спустя несколько секунд у меня подозрительно заурчало в животе. Опасаясь, что я был отравлен или ещё что похуже, конечно, не по вине этого замечательного торговца, Финеса, я открыл журнал и в следующее мгновение застыл на месте, обнаружив, что, хоть меня и не отравили, но зато ещё как использовали...

✖ Вы потерпели неудачу в проверке переговоров с другим лицом. Вы заплатите на 50-100% больше за товары, продаваемые Финесом Н. Мором.

✖ Вы провалили свой спасбросок. Финес Н. Мор поместил вас под воздействие чар ☉Клиент рождается каждую минуту.

Что за... как... почему!! – ещё не до конца понимая, что произошло, я сосредоточился на заклинании под названием ”Клиент рождается каждую минуту", чтобы получить более подробную информацию.

☉ Клиент рождается каждую минуту: Чары.

Один великий торговец как-то сказал, что каждую минуту рождается покупатель, а вскоре после этого - простофиля. Под действием этого заклинания жертва становится более восприимчивой к внушению и полностью доверяет чародею.

✔ Выуспешно выполнили спасбросок против ☉ Клиент рождается каждую минуту и больше не находитесь под воздействием чар.

В тот же миг, когда я наконец осознал, в чём дело, этот чёрствый, отвратительный "кирпич" незамедлительно полетел на землю, и я посмотрел на Финеса своим самым смертельным взглядом, в то время как моя рука уже медленно тянулась к мечу.

– Дорогой мой, почему у вас такой расстроенный вид? Вам же понравился этот паёк! Я знаю это! Разве вы не хотели бы купить весь ящик по сниженной цене - всего за пятнадцать серебряных за порцию? – спросил Финес, а затем взмахнул рукой, очевидно, пытаясь усилить заклинание.

Ваша черта Недостаток Маны позволила вам противостоять заклинанию.

– Ну давай, попробуй ещё раз меня заколдовать... – холодно сказал я, будучи уже больше не под воздействием его чар. – И забери заодно все мои деньги. Деньги, которые можно было бы использовать, чтобы накормить голодающих жителей этого поселения, – я смерил его презрительным взглядом. – Мне вот что интересно, Финес, скольких людей ты таким образом обманул, а? Что ж... – тут же продолжил я, давая понять, что это был риторический вопрос, – к сожалению для тебя, "дорогой мой", этот город находится на военном положении из-за недавнего нападения... а значит, я могу решать, что делать с таким наглым мошенником, как ты, – с этими словами я медленно вытащил свой меч, будучи зол на торговца, но на самом деле не планируя причинить ему никакого вреда, желая просто немного его припугнуть.

– Дорогой мой! Пожалуйста, позвольте мне всё объяснить, Лейтенант! Не нужно прибегать к насилию ... вот, возьмите остаток рациона бесплатно в знак моей благодарности и щедрости! – умоляющим тоном выпалил Финес.

– Значит, ты хочешь, чтобы всё закончилось тем, что ты просто отдашь мне один гнилой паёк? – я усмехнулся его наивности. – Как насчёт такого, Финес... у тебя есть какая-нибудь еда, которая не просрочена, опасна или же каким-либо образом может причинить вред организму живого человека? Если это так, то доставай её. И позволь мне предупредить тебя, что любые дальнейшие подобные махинации могут быть очень вредны для твоего здоровья, – я провёл пальцем по краю своего клинка, глядя торговцу прямо в глаза.

– Нет-нет, что вы, Лейтенант, я и не думал снова давать вам некачественные продукты... дайте мне минутку, я достану всё самое свежее, – сказав это, Финес снова исчез внутри фургона и с ещё большим рвением принялся рыться в нём.

– Всё доставай, Финес! – крикнул я ему в след, не желая, чтобы он сдерживался на тот случай, если у него была ещё какая-то пища, которую он хотел от нас скрыть. Я намеревался взять все дополнительные порции, которые у него были, но при этом планировал заплатить ему справедливую цену... Очень низкую справедливую цену, – добавил я уже про себя.

И вот, наконец, Финес выложил первый ящик с пайками, срок годности которых показал мне, что они годились ещё на несколько лет. Однако, затем он неожиданно выложил ещё один... а потом и ещё... и ещё, пока передо мной не оказалось более тридцати ящиков с рационами... это было намного большее количество, чем по идее должно было поместиться в его миниатюрной повозке. Однако, как оказалось, это было только начало. Вскоре после ящиков с пайками Финес принялся вытаскивать наружу и другие продукты питания: большие вяленые окорока, сочного вида сосиски, различные пакеты с сухофруктами и целую дюжину мешков риса.

– Как, скажи-ка мне на милость, ты сумел поместить всё это в свой фургон? – спросил я, удивлённо глядя на целую гору еды перед собой.

– Ну, дорогой мой, я не всегда был таким скромным и кротким человеком, – устало сказал он, присаживаясь на один из ящиков с провизией и вытирая пот со лба. – Эх... были времена, когда я наслаждался благосклонностью самого Великого Халифа Ичмана! Да-да, – с намного большим энтузиазмом продолжил мужчина в мантии, видя мой нескрываемый скептицизм. – Ичман относился ко мне с большим уважением и часто посещал мои многочисленные лавки в поисках различных экзотических товаров, которые я приобретал по всей стране. У меня были десятки торговых судов, а также сотни величественных караванов и торговых точек во всех крупнейших городах халифата. Но... – тут выражение лица Финеса стало донельзя угрюмым, – ...чего у меня точно не было, так это простого чувства удовлетворения... Я был сказочно богат, богаче большинства королей, но мне не с кем было этим поделиться... Не поймите меня неправильно, Лейтенант, я знаю, что всегда найдутся те, кто признается в любви к тому, кто, как они знают, богат, но я жаждал чего-то... большего. Я жаждал... разделить с кем-то свою жизнь, с кем-то, кто любил бы меня таким, какой я есть, а не только моё богатство... И я встретил такого человека... много-много лет назад на Великом Базаре в столице, – взгляд Финеса стал размытым, и торговец посмотрел куда-то вдаль, несколько секунд лицезря окрестные горы, а затем улыбнулся, как будто начав вспоминать про себя моменты своей прошлой жизни. – Я часто ходил по ларькам переодетым, выглядя как обычный простолюдин, чтобы посмотреть, как управляются мои дела, пока никто не наблюдает. И вот, в один чудесный день во время своего обычного путешествия я встретил одну прекрасную молодую особу, которая поймала мой взгляд и улыбнулась... улыбнулась мне, простому простолюдину, а не богатому Финесу Н. Мору. Её звали Нхала, и она сообщила мне, что была дочерью местного торговца. Мы стали проводить вместе целые дни, разговаривая и попивая медовый чай в кафе, пока наблюдали за людьми, занятыми своими делами на базаре. И вот, однажды кое-что произошло... После многих проведенных вместе дней, когда мы в очередной раз выходили из кафе, я дольше обычного задержался на ней взглядом, а затем наклонился и нежно поцеловал её. Всего лишь маленький поцелуй, такой невинный, на какой только можно надеяться, и такой нежный, что едва коснулся её бархатной кожи, – Финес прикоснулся к своим губам, словно пытаясь снова прочувствовать тот момент. –Этот маленький поцелуй лишь на мгновение задержался на моих губах, но я запомнил его навсегда... И буду помнить его как единственный совершенный момент в моей жизни, когда я был полностью и всецело удовлетворен, а также как момент, который вызвал моё падение с таких необъятных высот, что, разбившись, я едва смог убежать и сохранить себе жизнь, чтобы в конце концов найти себя в этом злосчастном месте, – Финес с отвращением указал на наше нынешнее окружение. – Видите ли, Лейтенант Рэйтак, – торговец горько усмехнулся, – оказалось, что эта юная леди, в которую я влюбился и которая, как мне казалось, тоже влюбилась в меня, была не кем иным, как любимой дочерью самого Великого Халифа... Она развлекалась тем, что тайком пробиралась на базар, оставаясь незащищённой и тем самым наслаждаясь свободой, о которой никогда не могли узнать во дворце, – прежде чем продолжить, Финес сделал небольшую паузу, чтобы собраться с мыслями. – Вы можете этого не знать, Лейтенант, но дочь халифа не должна появляться на людях до дня своей свадьбы. И вот так вот этот простой, невинный, но всё же чудесный поцелуй стал моей погибелью, потому что Нхала была не одна в своих приключениях. Нет, Халиф прекрасно знал, что его дочь любила ходить на базар, и потакал ей в этой маленькой шалости, позволяя думать, что она на самом деле сбегала. К несчастью для меня, его любимая дочь не была одна и в тот день. За ней на безопасном расстоянии всегда следовали несколько переодетых королевских гвардейцев. Они увидели поцелуй и немедленно арестовали меня за то, что я посмел хотя бы прикоснуться к самой принцессе халифата...

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Bezgranichnye-Zemli/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 58**

– В итоге после того, как меня связали, я незамедлительно был брошен в тюрьму, в которой, честно вам признаюсь, я только чудом сумел выжить. Мне потребовалось всё моё богатство и все мои многочисленные связи, чтобы в тот же день не встретить топор палача, – торговец тяжело сглотнул и инстинктивно поднял руку к шее, будто проверяя целостность своей головы. – Меня тайно вывезли из города и посадили на корабль в эти далёкие земли, – Финес вновь без особого энтузиазма окинул местность вокруг себя. – Из всего моего бесчисленного состояния у меня осталось лишь несколько монет... однако, при мне имелась ещё одна важная вещь, которую никто не посчитал стоящей для того, чтобы взять её себе, – мужчина с благоговением погладил колесо своего странного фургона. – Эта, казалось бы, ничем не примечательная повозка вовсе не так проста, как может показаться на первый взгляд, ведь она... заколдована. Магия наложена таким образом, что позволяет моему фургону по-прежнему быть соединённым с множеством скрытых складов, которые имеются у меня в наличии по всей территории халифата. Это специальные хорошо защищённые и скрытые места, где я прячу свои вещи от воров. Однако, сам я могу "дотянуться" до них и вытащить оттуда всё, что мне нужно, при условии, конечно, что на складе есть нужный мне товар. Я также могу помещать туда предметы и хранить их в другом месте, – закончив расхваливать своё заколдованное средство передвижения, Финес снова посмотрел на меня. – Итак, вот оно, вся еда с моего склада, а также моя печальная история в придачу, без дополнительной платы, – прежде чем продолжить, торговец замолчал на некоторое время, явно глубоко погрузившись в свои собственные мысли. – Лейтенант, знаете, что самое странное во всём этом? – Финес наклонился вперёд, глядя мне прямо в глаза. – Несмотря на всё, что случилось, несмотря на всё, что я потерял, я бы перенёс это снова, если бы это означало, что я смог бы поцеловать Нхалу ещё раз, – уверенно сказал он, вытирая подступившие к щекам слезы, собираясь с духом и возвращаясь из своих забытых воспоминаний. – Я обещаю вам, Лейтенант, что никогда больше не буду пытаться очаровать вас или одного из ваших солдат. С остальными я также буду честен, – Финес перевёл взгляд на целую гору еды, образовавшуюся около его повозки. – Что ж, а теперь перейдём к делу: я считаю, что справедливая цена за всё это великолепие будет... около трёх золотых, но из-за проблем, которые я вызвал... вы можете взять её бесплатно, – казалось, что, говоря это, он одновременно съедал тысячи острых иголок, так что я не удивился, когда уже в следующий миг он решил немного подправить своё предложение, – но при условии, что вы никогда не упомянете, что я сегодня с вами сделал, – Финес улыбнулся мне одной из этих своих "торгашеских" улыбок, давая понять, что снова стал самим собой. – В конце концов, мне нужно поддерживать свою репутацию!

Смерив торговца сложным взглядом, я спокойно вложил меч в ножны, пробормотал слова благодарности, а затем отдал приказ нескольким находящимся ближе всего солдатам отнести еду туда, где её хранил мэр. Тем не менее, несмотря на моё внешнее хладнокровие, я всё ещё пребывал под некоторым воздействием от услышанного и прокручивал эту историю в свои мыслях, явно не ожидая того, что у такого жадного мошенника было такое трагическое прошлое...

Спустя некоторое время, когда я наконец попрощался с Финесом и уже возвращался к нашим медленно разрабатываемым оборонительным укреплениям, постепенно обретавшим всё более ясные очертания, вдалеке, за соседним холмом показался один из наших фургонов. Поначалу, будучи размытыми, с каждым пройденным метром силуэты в фургоне становились всё чётче и чётче, пока перед нами окончательно не предстали его обитатели. Это была бригада лесорубов, которая, судя по всему, уже выполнила свою часть работ и теперь возвращалась в лагерь, чтобы выгрузить партию брёвен.

После нападения в городе осталось всего четыре фургона, и Деллингу ничего не оставалось, кроме как выделить три для сбора продовольствия, так как наши скудные запасы представляли из себя более серьёзную проблему. И потому совсем неудивительно, что сейчас эта единственная повозка, выделенная под нужды лесорубов, была просто-напросто переполнена тяжёлыми брёвнами, прогибаясь под их большим весом. Однако, похоже, что на этом лесорубы не собирались сегодня останавливаться. Бригада вывалила груз возле строительной площадки нашей будущей ратуши, сделала перерыв всего на пару минут, а затем снова направилась обратно, готовая продолжить своё любимое дело.

И как раз в тот момент, когда фургон уже медленно подъезжал к дороге, я окликнул своего знакомого, Барнаби.

– Эй, Барнаби! Надеюсь, у вас там не было проблем? – спросил я.

– Нет, что вы, Рэйтак. Эти ваши полурослики пришли пораньше на охоту и перестреляли всё, что могло бы вызвать проблемы в том районе, где мы рубили лес. Так что у нас всё хорошо, и мы срубили даже больше деревьев, чем смогли погрузить. Мне пришлось оставить на земле несколько, чтобы мы могли забрать их позже. Как думаете, Лейтенант, сможете достать нам ещё один фургон на завтра? – поинтересовался Барнаби.

– Я спрошу у мэра, но думаю, это зависит от того, как сегодня будут обстоять дела с продовольствием, – ответил я.

– Еда важнее крова... я полностью с этим согласен! – после некоторой паузы сказал Барнаби, с довольной улыбкой похлопывая себя по животу.

Фургон тронулся с места и вновь запетлял по дороге, пока окончательно не скрылся из виду, достигнув лесистой местности вдали. Несколько часов спустя в лагерь вернулись и три оставшихся повозки, выделенные для перевозки еды. Два фургона были полны мешков с зерном, которое удалось собрать отведённой группе, а вот третья повозка была заполнена лишь наполовину, однако, хоть в ней и не было еды, но зато было множество различных инструментов и предметов домашнего обихода, которые, к счастью, не были уничтожены налётчиками. К тому времени, как все три повозки были разгружены, уже наступил поздний вечер. На ферме, где сегодня работали эти команды, всё ещё оставалось небольшое поле, куда им не удалось добраться, но мы все посчитали, что уже было слишком поздно, чтобы делать второй заход.

Закончив раздавать своим солдатам последние указания на сегодня, я направился к ратуше, чтобы посмотреть, не началось ли её строительство, но вскоре застыл на месте, будучи поражён прогрессом, которого горожане смогли достичь за такое короткое время. Целый рой людей разных возрастов были заняты делом, безостановочно передвигаясь по зданию, забивая балки в нужных местах или же изготавливая различные мелкие детали из брёвен, которые им доставили. В то же время со стороны за их слаженной и усердной работой наблюдал мэр Деллинг, поприветствовавший меня радостной улыбкой, когда я подошёл ближе.

– Добрый вечер, Рэйтак! Как видите, теперь, когда древесина здесь, мы делаем определённые успехи. Барнаби сказал, что сегодня вечером сюда прибудет ещё и вторая партия, так что, полагаю, этого точно должно хватить, чтобы закончить строительство ратуши и даже заложить фундамент для нашего будущего гарнизона, – сказал Деллинг, продолжая периодически поглядывать на процесс работ горожан. – Кстати, хочу вас поблагодарить за то, что купили эти продукты у торговца Финеса сегодня утром. С учетом того, что вы купили, того, что у нас было под рукой, а также пищи, собранной на фермах, у нас теперь имеется почти что недельный запас еды. Это здорово, – Деллинг в предвкушении потёр руки. – А как только мы закончим строительство ратуши, то местные жители смогут начать строить свои фермы дальше на плато, к востоку отсюда. Теперь они должны быть в безопасности от набегов, что позволит им производить достаточно пищи, чтобы прокормить нас всех. Конечно, по мере того, как город будет расти, их придётся переселить в долину, поскольку у меня большие планы на то, чтобы когда-нибудь всё это плато стало поистине великим городом, – мэр присел на ближайшее бревно и жестом предложил мне сесть рядом с ним. – Так как, расскажете мне о себе, что у вас за спиной, Рэйтак? Я бы сказал, что у вас донельзя уникальный класс, и обычно это означает, что за вашими плечами лежит неповторимый реальный жизненный опыт.

Кивком головы приняв его предложение, я присел на бревне рядом с Деллингом и начал рассказывать свою историю... Я поведал ему, что я являлся старым ветераном войны, который сейчас находился в больнице, сражаясь со своей болезнью. Я не стал упоминать о Медподе, так как, когда я начал говорить об этом, ИИ дала о себе знать предупреждающим уведомлением, в котором было сказано, что эта информация была частной и не могла быть раскрыта публично. Это показалось мне странным, так как я мог рассказать об этом раньше, когда мне довелось сообщить об этом Йенди. Тем не менее, в конечном итоге я рассказал всё, что мог, и в какой-то момент система даже сама предложила мне раскрыть, что игра использовалась как своего рода физиотерапия. Обдумывая эту странную ситуацию, я пришёл к заключению, что мне обязательно нужно было обсудить это с Клио при нашей следующей встрече... Когда же мой рассказ подошёл к концу, я не мог не спросить у человека, сидящего передо мной, о его собственной истории, ведь он был первым игроком с уникальным классом, которого я встретил в этой игре...

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Bezgranichnye-Zemli/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 59**

Чуть позже этим же вечером в лагерь вернулась и бригада лесорубов, привезя с собой не только запланированную партию брёвен, но и захватив по пути наших полуросликов. Йенди и двое рейнджеров, спрыгнув с перегруженной повозки, сразу же направились ко мне.

– Мистер Рэйтак, мы выполнили квест, который вы нам дали, а заодно и бонусное задание, вон, взгляните! – Йенди указала на небольшую группу из четырёх горожан рядом с повозкой. Видимо, это и были те самые люди, которые отправились с ними обучаться охоте. И, судя по всему, все четверо преуспели в этом непростом деле, поскольку покидали повозку, сгорбившись под тяжестью мешков со свежим мясом, которое им пришлось нести с собой.

– Похоже, вы, ребята, хорошо поработали, – сказал я с улыбкой на лице и перевёл взгляд на мигающий индикатор на своём интерфейсе. Нажав на него, я был посвящён в следующую информацию.

Группа успешно выполнила выданный квест: Мясо для масс. Вы заплатили общую награду в 3 золотых.

Бонусная цель также была достигнута!

● Награда группы:☤ Простые Кожаные Наручи Ловкости

Поздравляем!

Один из ваших квестов был успешно выполнен. Вы заработали 100 очков опыта. Опыт и другие награды зависят от сложности квеста, предлагаемой награды и времени, необходимого для завершения выданного задания.

Это было отличной, но в то же время удивительной новостью, поскольку я вовсе не ожидал, что сам смогу заработать на этом какой-либо опыт. Теперь я мог ясно видеть, как выдача квестов могла помочь мне быстро прогрессировать в уровнях... впрочем, это также касалось и моего кошелька, которому, учитывая такие темпы трат, предстояло так же стремительно опустошиться...

Не успел я и опомниться, как остаток вечера незаметно канул в лету. Сегодня, благодаря еде, которую нам всем удалось собрать, у нас получился просто замечательный ужин. И тут нечему было удивляться, ведь свежее мясо, в большом количестве появившееся в обновлённом меню, не могло не стать особенно желанным блюдом, и впервые с тех пор, как мы прибыли в новый город, я услышал детских смех, увидел, как они играют возле костра. Это было прекрасное зрелище...

За ужином мы с Деллингом расположились поближе друг к другу, чтобы обсудить предстоящие мероприятия будущего дня, и в конечном итоге договорились, что, так как сегодня всё прошло по плану, те же группы людей не изменят свой состав и продолжат выполнять свои обязанности. Новоиспеченным же городским охотникам предстояло держаться поближе к дороге и охотиться только на мелкую и менее опасную дичь, так как теперь им не следовало ожидать защиты от полуросликов, у которых были свои собственные дела. Также было оговорено, что один из фургонов будет изъят у группы сбора продовольствия и добавлен к команде лесорубов, так как, судя по всему, ближайшая ферма имела достаточно зерна лишь для двух полных повозок. Что же касается моих ребят, то я поменял отделения местами, дабы не перегружать своих солдат, так как на собственном опыте знал, как тяжело было делать одно и то же каждый божий день. Тем не менее, это никак не повлияло на стражников и караульных, их число так и осталось неизменным.

И вот, когда уже наше обсуждение подходило к концу, мэр Деллинг, внезапно чем-то взволновавшийся, скоропостижно поднялся на ноги.

– Рэйтак, пойдёмте со мной! Я только что получил уведомление, что ратуша наконец закончена и готова к активации, – сказав это, Деллинг попросил и остальных проследовать за ним, кроме, разумеется, тех, кто нёс караул, и уже вскоре мы все направились к завершённому зданию.

Как оказалось, сама ратуша представляла собой большое деревянное сооружение с террасой и несколькими креслами-качалками для отдыха горожан. Внутренний же интерьер здания был весьма простым, но зато просторным, с большой открытой площадкой для встреч, с трибуной, возле которой можно было заметить несколько рядов скамеек, с двумя небольшими кабинетами для мэра и, видимо, какого-то другого будущего городского чиновника, а также с хорошо изолированным подвалом для хранения различных припасов и снаряжения.

– Все, пока осмотритесь тут, а потом давайте соберёмся вместе и перенесём как можно больше припасов в новый подвал. Я считаю, что нет смысла оставлять наши и без того скудные запасы без присмотра, – обратился Деллинг к местным жителям. – И да, давайте также не будем забывать о наших городских строителях и поблагодарим их за отличную работу, которую они сделали! Хайден Кнолл снова появился на карте мира, и это наша новая страница истории! – воодушевлённо произнёс мэр, указывая на дюжину или около того горожан, которые, по-видимому, обладали навыками, позволяющими им строить любые основные городские здания. Кажется, в разговоре за костром Деллинг упоминал, что более сложные сооружения потребуют проекты, которые стоили гораздо большого количества золота. Тем не менее, теперь, когда ратуша была построена, Деллинг сразу же распорядился назначить строителей на возведение казарм, а также на постройку простых домов для горожан. Для меня было очень важно построить казармы и наконец основать в этом месте полноценный гарнизон, чтобы мы могли уже начать восполнять свои потери, а также доставлять сюда передовые части и пополнения.

Спустя некоторое время, когда все запасы продовольствия наконец были успешно перенесены в удивительно просторный подвал ратуши, все почувствовали себя уставшими от интенсивной дневной работы и отправились на покой, погрузившись этой ночью в поистине глубокий сон...

\*\*\*

На следующее утро, как и было запланировано, рабочие группы сразу же отправились по своим делам. Как я мог заметить, строительство казарм пошло весьма быстрыми темпами, и уже вскоре Деллинг сообщил мне, что к вечеру у нас должно было быть достаточно дерева, чтобы полностью закончить этот проект. Также мэр распорядился послать несколько отрядов горожан исследовать остальную часть плато, на котором мы находились, чтобы найти новые источники воды, однако это была не единственная причина. Исходя из здешнего рельефа местности, можно было с большой долей вероятности предположить, что тут могли существовать некоторые районы с потенциалом разработки месторождений. Тем не менее, экспедиция по поиску в любом случае оставалась в приоритете, поскольку нашим основным источником воды сейчас был всего лишь один небольшой ручей, протекавший через центр плато. На случай засухи или какой-нибудь другой катастрофы нам определённо требовался запасной вариант. Я предложил мэру послать с ними отряд солдат, но он отказался, заявив, что местность вокруг открыта и на плато до сих пор не было и намёка на какие-либо признаки опасности.

Полурослики тоже решили заняться этой миссией и сообщили мне, что отправляются на поиски в близлежащий лес, который они открыли во время своего вчерашнего путешествия. И это напомнило мне о том, чтобы добавить их всех в друзья, дабы мы могли общаться друг с другом, если с кем-то из нас что-то внезапно произойдёт. Следуя этой идее, я предложил им сделать то же самое и с мэром Деллингом на тот случай, если он собирался разблокировать для них больше квестов в новом городе. Когда с этим было покончено, я присоединился к своим солдатам, дабы помочь им завершить оборонительную насыпь, которую мы строили для того, чтобы прикрыть дорогу. В дальнейшем мы планировали построить здесь деревянный частокол, чтобы создать настоящий барьер, однако это дело можно было оставить на будущее, так как сейчас древесина была больше нужна для городских зданий, нежели для обороны. По крайней мере это имело смысл, так Кровавых Клинков больше не было видно, и с каждым проведённым в спокойствии часом я всё больше убеждался, что они переключились на кого-то другого. Тем не менее, я не собирался оставлять всё вот так и всё ещё планировал напасть на них в будущем. Такое нельзя было прощать, не после всего того хаоса, который они причинили Хайден Кноллу...

Несколько часов спустя, во время нашей работы над обороной будущего города прибыло первое отделение из переходного пункта, не сообщив мне ни о чём необычном, что могло было быть встречено ими на обратном пути, не считая того, что они нанесли на карту расположение всех ферм, которые всё ещё имели урожай на своих полях. Отдав им все необходимые распоряжения, я решил оставить своих солдат копать дальше, а сам тем временем направился проверить, как продвигалось строительство новых казарм. Но не успел я пройти и нескольких метров, как от ратуши раздались чьи-то крики и шум. Поспешив туда, я прибыл на место как раз в тот момент, когда какой-то запыхавшийся человек начал рассказывать свою историю мэру Деллингу.

– Г-господин мээр, Лейтенант Рэйтак, т-там, в пещер-рах! Пауки! Огромные пауки! Целый рой! Они... они с-схватили Джимми и достали бы и меня, если бы я был хоть чуточку медленнее! – наполненным ужасом голосом закричал мужчина.

– Помедленнее, приятель! Дыши, да, вот так, – начал подбадривать его Деллинг. – А теперь медленно расскажи нам, где эти пещеры, и жив ли ещё твой друг, Джимми, – как можно более успокаивающим тоном спросил мэр. И я также решил добавить свои пять копеек.

– Насколько велики были эти пауки и сколько их вообще там было? – поинтересовался я.

Мужчина ответил не сразу, и только немного успокоившись, смог наконец ясным взглядом посмотреть на меня.

– Сэр, я и понятия не имею, сколько их там... Мы нашли пещеру в конце плато и решили войти внутрь, так как я подумал, что это было хорошее место для добычи руды. В прошлом я был шахтёром, прежде чем моя спина, ну, вы знаете, подвела меня... Мы прошли около дюжины метров, прежде чем стало слишком темно, чтобы что-то разглядеть, и вот тогда-то три паука размером с большую собаку внезапно спустились на нас с потолка. Один из пауков укусил Джимми и начал заворачивать его в кокон. А я... тут же развернулся и побежал на свет. Мне стыдно... мне так стыдно... но я не чета таким вот монстрам, в этом я уж точно уверен, – с каждым сказанным словом глаза этого бедняги вновь начинали наполняться первозданным ужасом, напоминая ему о том, что он пережил. – Я всё бежал и бежал, слыша... как Джимми зовёт меня.... помоги мне, Лемул.... ПОМОГИ МНЕ, – падая на колени и уже переходя на вопль, закричал мужчина, снова начиная паниковать.

Видя его состояние, я осознал, что мне определённо нужно было что-то с этим делать...

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Bezgranichnye-Zemli/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 60**

– Ну, если всё так, как вы говорите, и пауки действительно сперва завернули его в кокон, то это может означать, что Джимми всё ещё жив... Не волнуйтесь, Лемул, мы с моими парнями сыграем в истребителей этих тварей, – подбадривающе сказал я, а затем повернул голову к мэру, снова становясь предельно серьёзным. – Деллинг, я возьму те войска, которые у меня сейчас есть, и проведу небольшую разведку. Если этих тварей окажется слишком много, или же они будут слишком сильны, то я останусь там и буду ждать подкреплений или помощи полуросликов. И да, можете приказать двум городским стражникам следить за дорогой в наше отсутствие? Они могут сообщить нам, если заметят на ней какие-то "проблемы", – уведомил я его и снова посмотрел на бедного сельчанина. – А вы, Лемул, не могли бы найти мне и моим солдатам факелы? Я был бы очень признателен вам за это, – все мои слова были направлены на то, чтобы занять каждого хоть каким-то делом на данный момент. Насколько я помнил из своей жизни, это всегда помогало мне решать проблемы.

Спустя некоторое непродолжительное время, когда вся необходимая подготовка была завершена и Лемул уже вёл нас к пещере, городская стража, как и было оговорено, сменила моих людей на дороге, наконец-то давая мне шанс оценить то, что у нас было. Три отделения, оставшиеся в городе, насчитывали всего восемнадцать человек. Это, безусловно, было небольшое количество, однако к концу дня, когда вернутся остальные, в моё распоряжение должно было поступить ещё двадцать восемь солдат, если, конечно, в этом будет какая-то необходимость.

Выдан Квест: Устранить паучью угрозу. Пауки в соседней пещере напали на нескольких жителей поселения. Проведите ваши силы в эту пещеру и устраните угрозу.

● Награда: 100 опыта, улучшение морального духа сельчан

● Принять:Да / Нет?

Я нажал на "Да" как раз к тому моменту, когда Лемул уже подводил нас к самому входу в пещеру. Это место оказалось расположенным примерно в полукилометре от ратуши, представляя собой два небольших тоннеля метрах в 50 друг от друга, тянувшихся вдоль южных гор и уходящих далеко в эти неприступные скалы. Тяжело сглотнув, Лемул указал на то отверстие, в которое они вошли с его другом, и стал ожидать моего дальнейшего решения.

Немного осмотрев эти два входа, я пришёл к заключению, что, чтобы всё хорошо разведать, лучше всего было разделить моих людей на две группы. Восемь солдат я собирался самолично повести в тоннель, на который указал Лемул, в то время как остальные десять войдут в другой, неисследованный проход.

И вот, когда все факелы были наконец зажжены, мы сделали первый шаг и ступили в непроглядную темноту местных скал. Будучи затхлым, воздух, что встретил нас на первых же метрах пещеры, отдавал здесь пылью и запредельной сухостью, лишь изредка прерываясь мимолётным оттенком гниющего мяса. Пол, на который уверенно ступали наши ноги, был земляным, в отличие от потолка, который, удаляясь в высоту на добрых семь метров, был сплошь сделан из камня.

Оглядываясь по сторонам, меня не покидало такое чувство, что этот тоннель был каким-то странным, будучи будто неестественным образованием в местной природной системе. Возможно, изначально здесь и была какая-то небольшая пещера, но теперь всё было по-другому. Кто-то проделал в этом тоннеле, по которому мы сейчас шли, огромные дыры. И этот кто-то был явно очень больших размеров...

Спустя несколько десятков шагов над нашими головами, расположенная примерно в пяти метрах под потолком, начала появляться паутина - первая весточка того, что мы приближались к своей цели, сосредоточению пауков. С каждым последующим шагом она нависала всё ниже и ниже, пока в какой-то момент мы не обнаружили, что больше не могли продолжать свой путь. Я приказал одному из солдат поднести факел к потолку, и в последующие мгновения стал наблюдать, как огонь быстро распространяется над нашими головами, сжигая целые каскады белых нитей и на доли секунды освещая несколько метров нашего дальнейшего пути. Тем же способом теперь начав "прорубать" себе дорогу, мы двинулись дальше и с течением времени продвигались всё глубже и глубже в необъятную тьму, пока вскоре я не начал замечать, что потолок постепенно изменялся, уходя выше, пока в конце концов не стал для нас слишком высок, чтобы мы могли вновь поджечь его факелами. Однако, в последней яркой вспышке света я всё же сумел извлечь выгоду, заметив странное каменистое образование, выступавшее на пару метров из стен тоннеля. По мере того, как я всё усерднее вглядывался в него, пытаясь понять, что это такое, в какой-то момент передо мной внезапно высветилось системное уведомление.

♨Маленькое месторождение меди

Для сбора требуется навык Горной Добычи 1-го уровня!

Отлично, по крайней мере тут есть ресурсы, осталось только избавиться от местных раздражителей... пауков, - подумал я и мы продолжили идти дальше, стараясь держать факелы как можно выше над нашими головами, ожидая неизбежного нападения этих членистоногих монстров. Вскоре мы обнаружили, что тоннель, по которому мы шли, резко обрывался и входил в небольшую пещеру, которая также была покрыта паутиной вдоль всего потолка и части её затемнённых стен. Однако, вовсе не она сперва привлекла наше внимание. Будучи подвешенными, с потолка свисали несколько белых свёртков, полностью замотанных в паутину. Они висели абсолютно неподвижно, не подавая никаких признаков жизни, и, наблюдая за ними, я содрогнулся при мысли о том, что это были одни из предыдущих жертв пауков.

Пещера, насколько я мог видеть, была около пятидесяти метров в ширину и около двухсот метров в длину, заканчиваясь ещё одним маленьким тоннелем, одиноко видневшемся на самой дальней стороне этого открытого пространства. Впрочем, слева от нас, намного ближе, примерно в десяти метрах располагался ещё один тоннель: Держу пари, это тот самый проход, по которому двинулась другая моя группа солд... – но не успел я закончить свою мысль, как наше внимание привлекло какое-то резкое движение, когда что-то сверху потревожило паутину, заставив её мягко покачнуться.

– Аааааааааа-а! – тут же раздался вопль позади меня, эхом умножаясь от стен просторной пещеры. Обернувшись, я обнаружил, что это один из дальних солдат закричал от боли и упал на землю, прямо в тот самый момент, когда мы всецело сосредоточили свои взгляды на потолке, в то время как четыре больших паука, размером с собаку, бросились на нас, прямо-таки заскользив по земле. Движение в паутине оказалось просто приманкой, чтобы отвлечь наше внимание от того, как один из пауков первым сделал свой шаг, теперь держа поваленного на землю солдата за ногу и пытаясь оттащить его в тень, в то время как Рядовой кричал и изо всех сил старался вытащить из своего бедра огромный клык размером с нож для масла, одновременно безуспешно рубя шипящую тварь перед собой своим коротким мечом. Но чем больше солдат двигался, тем обильнее текла кровь из его раны, постепенно приобретая какой-то желтовато-молочный оттенок, будучи смешанной с паучьим ядом, который уже постепенно воздействовал на всё тело солдата, заставляя его медленно прекращать свою борьбу по мере того, как паук впрыскивал в ногу своей жертвы всё больше отравленной жидкости.

Всё это произошло в считанные секунды, в середине которых я резко выхватил свой меч и обнаружил, что вместе с другим солдатом бросаюсь на паука, держащего нашего раненого товарища. Но членистоногое, будто почувствовав наше приближение, тут же попыталось бросить свою жертву, когда мы уже приблизились на расстояние удара. Паук несколько раз дёрнул головой, безуспешно пытаясь высвободить клык из ноги солдата, но так и не успел этого сделать, когда я, активируя своё Присутствие Командующего, одновременно вонзил меч в брюхо шестиногого монстра.

\*Тсык\*

Однако, мой удар, пройдя по удивительно твёрдому панцирю паука, не смог причинить ему особого вреда и в конце концов просто отскочил от его естественной брони. Но вот солдату рядом со мной повезло намного больше. Его удар насквозь пронзил толстую защиту паука, нанося ему критический урон, когда клинок с отчётливым звуком погрузился по самую рукоять в плоть монстра. Какая-то густая, сероватая жидкость посочилась из его открывшейся раны, и паук задрожал, а его усилия вытащить клык стали постепенно замедляться по мере того, как он всё больше истекал кровью. Выбрав подходящий момент для атаки, я смог нанести пауку и второй удар, пронзив его прямо в голову и заставив потерять последний кусочек своего здоровья.

Ваши силы убили:♓ Клыкастый Паук, Уровень 2

● Получено: 25 опыта

Покончив с этой особью, я обернулся, чтобы посмотреть, как обстояли дела у остальной команды, но не успел я даже повернуть голову, когда на мою спину внезапно упало нечто настолько тяжёлое, что заставило меня камнем рухнуть на пол лицом вниз. Я почувствовал пронзительную боль в правом плече, а под моей панелью здоровья появился значок статуса, похожий на зеленую каплю.

Вы были поражены ♓Клыкастым Пауком. Вы получили 22 единицы урона и были ↓отравлены. Вы будете получать по 5 единиц урона в секунду в течение последующих 10 секунд.

Неожиданность нападения почти что заставила меня инстинктивно активировать Почётных Стражей, но, глядя на мой бар здоровья, я мог видеть, что паук на самом деле не смог причинить мне большого вреда, давая моему голосу разума вновь взять надо мной контроль. Мне определённо хотелось сохранить способность, действовавшую всего один раз в день, для того, что, как я предполагал, окажется гораздо более мощным противником где-то в глубине этой пещеры. Тем временем солдат, стоявший рядом со мной, не стал терять времени зря и сразу же задействовал все свои силы, нанеся несколько быстрых ударов по пауку, цеплявшемуся за мою спину. Но в ответ эта тварь лишь ещё крепче обхватила своими конечностями мой торс, прижав мои руки к бокам в самых ужасных и жутких объятиях, которые я когда-либо испытывал, и снова укусила меня, на этот раз в шею.

Вы были поражены ♓Клыкастым Пауком. Вы получили 22 единицы урона и были ↓отравлены. Вы будете получать по 5 единиц урона в секунду в течение последующих 10 секунд.

Ваши силы убили:♓ Клыкастый Паук, Уровень 1

● Получено: 10 опыта

Ваши силы убили:♓ Клыкастый Паук, Уровень 2

● Получено: 25 опыта

Ваши силы убили:♓ Клыкастый Паук, Уровень 1

● Получено: 10 опыта

Я всё ещё слышал звуки боя в пещере: Эти убитые, должно быть, от солдат, которые захватили другой тоннель, – едва успел подумать я, прежде чем паук на моей спине вдруг резко дёрнулся в сторону, давая солдату рядом со мной нанести по мне удар.

Вы получили урон от Рядового Градо. Вам было нанесено 15 единиц урона.

– Рядовой Градо... мать твою.... по пауку бей, а не по своему командиру... и поживее! – воскликнул я, чувствуя, что его клинок хорошенько так прошелся по моей спине. Удивительно, но с каждой последующей секундой я ощущал, как боль становилась всё сильнее и сильнее, даже несмотря на то, что игра ограничивала её тридцатью процентами реальных ощущений.

Что ж... быть пережеванным пауком и заколотым мечом своего собственного солдата - это определённо никогда не будет для меня приятным опытом, – именно такая мысль промелькнула в моей голове, когда я начал чувствовать себя странно. Похоже, яд делал своё дело и медленно, но верно распространялся по моему организму. Я почувствовал подступающую тошноту, моя голова закружилась, а каждая последующая попытка отцепить паучьи лапы, обёрнутые вокруг меня, с каждым разом терпела всё большую неудачу. Я чувствовал, что мои силы покидают меня...

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Bezgranichnye-Zemli/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 61**

Вы были поражены ♓Клыкастым Пауком. Вы получили 18единиц урона и были ↓отравлены. Вы будете получать по 5 единиц урона в секунду в течение последующих 10 секунд.

Ваши силы убили: ♓ Клыкастый Паук, Уровень 2

● Получено:25 опыта

Ваши силы убили: ♓ Клыкастый Паук, Уровень 1

● Получено:10 опыта

Судя по тому, что последнее уведомление возникло как раз в тот момент, когда я почувствовал, что хватка паука ослабла, оно было о Рядовом Градо, который наконец добил паука, засевшего на моей спине. Вытащив меч из головы монстра, он сразу же принялся отрывать его конечности от моего тела, но встретил сопротивление с моей стороны.

– Рядовой, я сам справлюсь, беги вперёд, – приказал я, давая понять, чтобы он помог своим товарищам добить остальных пауков. Но, судя по всему, это распоряжение было излишним, поскольку уже через несколько мгновений после сказанных мною слов последний паук в пещере был окончательно уничтожен.

Ваши силы убили: ♓ Клыкастый Паук, Уровень 2

● Получено:10 опыта

Приложив некоторое усилие, которое на сей раз далось мне намного легче, я высвободился из хватки паука и быстро поднялся на ноги. И, как оказалось, это решение было явно не самой удачной моей идеей... Пещера закружилась и поплыла вокруг меня, словно в калейдоскопе, давая понять, что я всё ещё был во власти яда, и, так и не сумев удержать равновесие, я упал на колени, а самого меня тут же вырвало на пол... Вот так, "застряв" в таком положении, мне потребовалось несколько минут, прежде чем последние крупицы яда наконец окончательно исчезли из моего тела, а моё здоровье начало постепенно восстанавливаться. Устало улыбнувшись, я поймал себя на мысли о том, что быстрое исцеление в этом виртуальном мире всё же появлялось как нельзя кстати, будучи одним из самых приятных аспектов игры, который давал мне сейчас, когда я находился вне боя, восстанавливать примерно по одной единице здоровья каждые десять секунд. Во время этого процесса я наблюдал, как Рядовой Градо, что было очень любезно с его стороны, подобрал и принёс мне мой меч и щит, которые я выронил, когда на меня неожиданно свалился паук. Я поблагодарил его и ещё некоторое время спустя, когда моё здоровье восстановилось до достаточных значений, снова поднялся на ноги, на этот раз осторожно, и оглядел пространство вокруг себя.

То тут, то там в тех местах, где они были убиты, по полу пещеры были разбросаны пять паучьих трупов. Будто выражая их предсмертную агонию, их конечности были донельзя сильно скрючены, прямо как у пауков, которых каждый мог найти в своём доме. Рассматривая картину смерти этих членистоногих монстров, я также заметил, что и вторая группа солдат уже прибыла в наше расположение. Как я и предполагал, их тоннель, хоть, возможно, и был немного длиннее, заставив их слегка задержаться, в конечном итоге всё равно также вёл в эту пещеру. Судя по уведомлениям, которые я получил во время недавней битвы, они, добравшись сюда, действовали очень эффективно, сумев не только убить двух последних пауков, но и не понести при этом на своём пути сюда никаких потерь. Что же касалось солдата, который был выбран самой первой жертвой для нападения, то он, к счастью, был всё ещё жив. После того как наш медик вытащил клык из его ноги и наложил повязку, чтобы остановить кровотечение, его жизни, не считая того, что он впал в бессознательное состояние, больше ничего не угрожало. Тем не менее, мы не могли взять его с собой, так что я послал двух солдат вынести выведенного из строя бойца наружу и доставить его в лагерь. Таким образом, прежде чем вернуться к нам, они заодно могли выполнить ещё одну функцию, подробно доложив о нашем прогрессе мэру Деллингу.

Вскоре после того, как эта троица исчезла из виду, я обратил всё своё внимание на свисающие с потолка белые сгустки, заключавшие в себе прошлые жертвы пауков. Следуя моему приказу, солдаты осторожно срезали их, а затем использовали кинжалы, чтобы вскрыть оказавшуюся довольно крепкой внешнюю оболочку. В конечном итоге мы обнаружили, что большинство коконов содержали иссушённые останки того, что отдалённо напоминало гоблинов, а когда мы быстро проверили их на наличие чего-либо ценного, то потерпели неудачу и так ничего и не нашли, но, судя по тому, как эти жертвы были одеты, будучи облачены лишь в старые, уже наполовину порванные лохмотья, а также тому, что у них не оказалось при себе даже одного медяка, нам и не следовало надеяться сорвать здесь куш.

Сложив их останки у одной из стен, мы рассредоточилсь по пещере и использовали факелы, чтобы сжечь здесь всю паутину. Мимолётный яркий свет начал отражаться по неровным граням камней, показывая нам, что на стенах пещеры, установленные через неравные промежутки, были расположены несколько бра\*. К счастью для нас, все бра держали что-то, что походило на грубо сделанные, можно даже сказать, примитивные факелы, которые мы тут же поспешили зажечь, чтобы ещё больше рассеять здешнюю темноту и улучшить видимость вокруг.

По мере того, как с каждым зажжённым факелом освещение становилось всё ярче, мы теперь могли разглядеть то, что пещера, оказывается, была не так проста, как казалась на самом деле. Все признаки указывали на то, что когда-то она явно была активной шахтой. Паутина горела, открывая нам доселе невидимые участки, и мы обнаруживали всё больше месторождений меди, а на полу даже можно было заметить несколько мешков с уже добытой рудой, которые хаотично валялись вокруг, как будто резко повыпадали из рук шахтёров, когда пауки неожиданно напали на них.

Отсюда оставался только один выход, который мы ещё не исследовали, так что, когда был окончательно проверен каждый уголок этой части пещеры, мы двинулись в том направлении, чтобы попытаться найти селянина Джимми, прихватив с собой двух уже возвратившихся к нам из лагеря солдат, которых мы послали нести нашего раненого товарища. Стоило отметить, что проход, что предстал пред нами дальше, был очень похож на тот, что у входа, и на этот раз нам пришлось пройти около ста метров, прежде чем тишина, до этого следовавшая за нами по пятам, вновь нарушила наше мнимое спокойствие, прервавшись отчётливо уловимыми визгливыми криками гоблинов, а также лязгом оружия откуда-то впереди. Не став терять время, мы поспешили вперёд, дабы побыстрее выбраться из этого узкого тоннеля, не желая, чтобы нам предстояла новая схватка в таком неудобном для манёвров и совместной атаки месте, и вскоре мы были вознаграждены за свои действия, когда обнаружили, что проход привёл нас в пещеру, казавшуюся отсюда зеркальным отражением той, из которой мы только что вышли. Факелы здесь были уже зажжены и давали достаточно света, чтобы видеть, что происходит. Я вновь заметил, что так же, как и прежде, в дальнем конце пещеры виднелось ещё одно отверстие, похожее на то, из которого мы вышли, однако тут на полпути вниз пещера менялась и выглядела так, будто часть её стены обрушилась, открывая нашему взору новую брешь. И вот там, в этом тёмном пространстве, сплошь покрытом паутиной, я и увидел нашу новую цель: паука, несущего чью-то завернутую в кокон фигуру, а также группу из дюжины или около того гоблинов, что находилась в дальнем конце пещеры, будучи лицом к лицу с таким же количеством пауков.

Гоблины выглядели истощёнными и были одеты в простые, уже знакомые нам лохмотья, а вооружены старыми рудничными кирками и небольшими молотками. Похоже, что пауки брали над ними верх, так как уже несколько зелёных существ неподвижно лежали на полу, будучи либо мертвы, либо отравлены до полнейшего оцепенения. С другой стороны, у пауков виднелся только один труп, но, если приглядеться, всё же можно было заметить густую серую кровь, покрывшую нескольких особей, что давало понять, что гоблины не сдавались и до последнего боролись за свои жизни, нанося ранения паукам даже таким простым импровизированным оружием.

Меня определённо нельзя было назвать поклонником гоблинов, но в то же время в данной ситуации я не хотел считать их нашими врагами. Единственное, что я сейчас знал, это то, что пауки были настроены к нам враждебно, поэтому я приказал солдатам выстроиться в шеренгу из десяти человек, а сам вместе с семью воинами расположился в тылу, в качестве резерва. Построившись, мы быстро приблизились к нашим целям на расстояние тридцати метров и приготовили по одному копью.

– Солдаты, цельтесь в пауков. Постарайтесь избежать попадания в гоблинов, если сможете. Как только копья будут брошены, СРАЗУ ЖЕ переходим в ближний бой. Ещё раз повторяю, постарайтесь избегать гоблинов, но не стесняйтесь защищаться, если они на вас всё же нападут, – приказал я и, по моей команде метнув копья, мы обнажили мечи и немедля бросились в атаку. Волна из восемнадцати острых снарядов мгновенно преодолела расстояние между нами и приземлилась точно в цель. Бронзовые наконечники легко пробили панцири пауков и просто-напросто пригвоздили нескольких тварей к земле, а их в одночасье скрючившиеся конечности дали нам понять, что эти особи теперь не представляли никакой опасности. Судя по результату, эта попытка оказалась гораздо лучше, чем то, что у нас было несколько недель назад, когда мы столкнулись с другим племенем гоблинов. Похоже, что даже несколько уровней в этой игре могли сделать большую разницу между тем, останешься ли ты жив или однозначно умрешь. Тем не менее, пять пауков всё ещё представляли для нас угрозу. Они засуетились, не зная, какую группу врагов атаковать, но мы так и не дали им больше ни малейшего шанса на раздумья и, выставив вперёд щиты, врезались в них единой линией нашей атаки.

Членистоногие твари, громко шипя, стали умирать быстро, не в силах одолеть наше превосходство в численности и вооружении. У них был шанс только в первом бою, когда они появились из-за засады, но теперь всё было по-другому, теперь мы были теми, у кого имелся элемент неожиданности. Тем временем гоблины, видя, что пауки теперь сосредоточены на нас, побежали обратно к выходу, видневшемуся в конце пещеры, но вместо того чтобы пройти через него, они вдруг остановились и выставили вперёд оружие, как бы предупреждая, чтобы никто не приближался. Быстрое мелькание уведомлений, безостановочно появлявшихся перед моим взором с каждым новым убийством паука, уже начинало меня отвлекать, так что я отключил все подсказки об опыте / убийстве, указав в кладке общие Клыкастых Пауков, и оставил только те уведомления, предзнаменовавшие новый уровень врага, полностью нового врага или же смерть одного из моих подчинённых.

Когда последний паук наконец свернулся в клубок, гоблины, что всё это время стояли на том же самом месте, настороженно посмотрели на нас. Я предпринял попытку подозвать их, чтобы они забрали своих раненых и позаботились о них, но, видимо, что-то было "потеряно в процессе перевода". Они попросту уселись в своём углу и смотрели на нас в испуганном молчании. Поскольку на этот раз у нас не было раненых, наши медики сосредоточили все свои силы на раненых гоблинах и сделали для них всё, что могли в данной ситуации. Я подумал, что если находящиеся в сознании гоблины увидят, что мы помогаем их раненным товарищам, это сделает их менее враждебными по отношению к нам. В то же время я приказал пятерым солдатам следить за дырой, из которой выползли пауки, и послал ещё одного разыскать Финеса и попросить его прийти сюда вместе с вождём Багтагом и Кипкипом, чтобы они могли помочь нам в переводе.

Тревожные минуты неумолимо накапливались, пока мы ожидали прибытия наших переводчиков, а напряжение, что витало в воздухе, спало лишь однажды, когда в проходе, который мы охраняли, появился паук. Пока мои солдаты легко расправлялись с этим единственным существом, один из наших медиков сообщил мне, что все, кроме двух гоблинов были мертвы и что он сделал для выживших всё, что мог в данной ситуации, и по его мнению у них будет хороший шанс выкарабкаться, когда действие яда окончательно сойдёт на нет.

Бра - подсвечник или держатель для лампы, прикрепляемый к стене.\*

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Bezgranichnye-Zemli/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 62**

Вскоре после этого в проходе показались Багтаг, Кипкип и Финес, сопровождаемые солдатом, которого я послал. У всех троих на поясах виднелись ручные арбалеты, а Багтаг и Кипкип к тому же щеголяли новыми кинжалами. Когда группа быстро достигла того места, где мы их ожидали, Багтаг повернулся и на весьма долгое время уставился на гоблинов на другом конце пещеры, пока в какой-то момент не обратился к стоявшему рядом с ним Финесу, пробормотав что-то невнятное на своём гоблинском наречии. К моему полнейшему удивлению и неожиданности, Финес ответил ему, ответил ещё невнятнее на ломанном языке гоблинов, рукой направляя Багтага к остальным зелёным существам. Бывший вождь пожал плечами, проверил, заряжен ли дротик в его арбалете, а затем, издавая странные звуки, побежал через пещеру навстречу своим сородичам.

– Он попытается найти их лидера. Затем ему нужно будет убить их вожака и взять на себя командование всеми гоблинами. Не вмешивайтесь, Лейтенант, это их способ справляться с такими вещами. Вы не ведёте переговоры с племенем гоблинов, вы доминируете над ними, или они в конце концов доминируют над вами, – сказал Финес, наблюдая за своим удаляющимся зелёным подчинённым. – Конечно, если он потерпит неудачу и будет убит, я ожидаю полной денежной компенсации за мою... эээ... то есть потерю Кипкипа, конечно же... он ведь останется без отца, бедный малый, – с серьёзным выражением лица добавил торговец. И я бы принял это за чистую монету, если бы не был знаком с истинной сущностью Финеса Н. Мора...

Тем временем гоблины на другой стороне пещеры, сперва внимательно выслушав Багтага, а затем что-то бурно обсудив между собой, наконец приняли решение и просто... вытолкнули вперёд одного из самых тощих среди своей группы гоблинов, после чего синхронно отступили на несколько шагов назад. Но Багтага такой трюк нисколечко не смутил. Он просто поднял свой арбалет и выстрелил прямо в голову тощему гоблину, моментально убив беднягу. На несколько секунд воцарилась неловкая тишина... а затем вдруг зелёные существа мгновенно опустились на колени перед своим новым предводителем, и Багтаг победоносно поднял руки, что-то звонко закричав. После ещё нескольких минут этого видимого представления самодовольства новый вождь наконец успокоился, сказал несколько слов своим новоявленным подчинённым, которые, казалось, заметно расслабились от его речи, и побежал обратно к нам.

Достигнув нашей группы, Багтаг обратился к Финесу, который выслушал его, после чего перевёл нам его слова.

– Похоже, Багтаг теперь вождь этих ребят... кажется, он собирается назвать их... Племенем Багтага. Из того, что он узнал, это маленькое племя проводило своё время, добывая и разрабатывая месторождения в местных тоннелях, в основном занимаясь своими делами и никому не мешая, так как в этом районе до недавнего времени в действительности не было ни кого-либо, ни чего-либо другого интересного или опасного. Но несколько дней назад всё изменилось, когда одна из шахтных жил обрушилось вместе с одной из стен пещеры, и вон там вот появилось отверстие, – Финес указал на дыру в стене, обильно затянутую паутиной. – Несколько гоблинов... вызвались пойти в эту дыру и исследовать её. Но в итоге они так и не вернулись оттуда. А вчера из этой норы и вовсе начали появляться пауки. Сперва только по одному или максимум вдвоём, и гоблины, с некоторым усилием, всё же смогли убить их, но вскоре их число увеличилось, и все воины гоблинов, включая самого вождя, были убиты при сражении с ними. А мы прибыли как раз в тот момент, когда последние рудокопы племени предпринимали отчаянную попытку защитить своих женщин и детей, – на этом моменте глаза торговца заблестели и он о чём-то задумался на несколько мгновений. – Лейтенант, думаю, это уникальная возможность для города. Мы можем торговать с гоблинами едой и другими различными товарами, а взамен они будут добывать для нас руду... кхм-м, и я, конечно, буду брать номинальную часть от каждой сделки, дабы компенсировать моё личное содействие в этом торговом начинании, – сообщил мне Финес с довольной ухмылкой на лице, и, глядя на него, я мог точно сказать, что в данный момент он уже подсчитывал возможную прибыль в свой голове и размышлял о способах обмануть "недавно крещёное" племя Багтага.

– Это решать не мне, а мэру Деллингу, так что вам с Багтагом придётся самостоятельно с ним разобраться, когда угроза минует, – я кивком головы указал на паучью нору. – Мы собираемся двинуться вперёд и посмотреть, есть ли там босс или что-то, что нужно убить, чтобы закончить всё это безобразия, – едва успел сказать эти слова, как получил уведомление о новом задании.

Вы спасли оставшихся членов нового племени Багтага от напавших на них пауков. Репутация племени Багтага с вами теперь "Недружественная". Гоблины вам не доверяют, и вы им не нравитесь, но они не станут открыто проявлять к вам враждебность без причины.

Квест обновлён: Устранить паучью угрозу. Найдите и устраните источник появления пауков.

● Награда: 250 опыта, 10 золотых, повышение морального духа солдат и горожан, улучшение отношений между племенем Багтага и городом Хайден Кнолл.

● Принять: Да / Нет?

Я принял этот обновленный квест, будучи доволен тем, что игра увеличила вознаграждение, так как это задание казалось намного сложнее, чем мы первоначально предполагали. Как раз перед тем, когда мы уже были готовы и хотели было войти в эту затянутую паутиной дыру, в проходе, ведущем наружу, неожиданно показались двое сельчан, сообщившие нам, что в город прибыли другие солдаты. Выслушав их, я заключил, что это, должно быть, одна из команд по сбору урожая закончила все свои дела и возвратилась раньше запланированного. И я был рад этому факту, так как меня не покидало отчётливое чувство, что нам могли понадобиться абсолютно все силы, которые в данный момент мы могли заполучить в своё распоряжение. Я отправил гонцов обратно, чтобы сообщить другим солдатам, что мы идём в паучье логово, и чтобы они поторапливались, оставив лишь небольшую охрану для защиты поселения, а затем, ещё раз смерив тёмный проход перед собой, я сделал шаг ему навстречу. Мои солдаты последовали за мной...

\*\*\*

Паутина, что обильным слоем белых нитей грозилась встретить и надолго задержать нас вокруг входа в тоннель, на самом деле оказалась не таким уж и большим препятствием для нашего движения, как я предполагал. Тем не менее, в отличие от других своих белых сестёр, с которыми нам довелось столкнуться немногим ранее, эта паутина у входа имела, так сказать, свои... отличительные особенности. Дело было в том, что хоть она и была не очень липкой, но зато от неё несло так сильно... что можно было подумать, словно по ней целую вечность катался дохлый скунс.

– Бноже мной! С каких этно пор паутнина таа-ак воняет? – зажимая нос, прошептал один из Рядовых, когда мы пробирались мимо этого вонючего входа в ад.

– Судя по тому, чему научил меня Квимби, иногда насекомые оставляют следы, по которым могут идти другие их сородичи... например, это всё может означать “еда здесь” для других пауков. Я знаю, что пауки не насекомые, но они ведут себя почти как муравьи или термиты, – сказал Рядовой Трембель, шедший рядом со мной. Я был рад, что он, а также несколько других солдат, тренировавшихся с рейнджерами-полуросликами, сейчас были с нами. Судя по всему, он хорошо слушал своих учителей и уроки последних не прошли для него даром.

Казалось, что первые несколько десятков метров тоннель был всего лишь воздуходувом, и только затем открывался, чтобы походить на остальные в меру округлые и продолговатые пространства, в которых мы пребывали ранее. Район же, через который мы двинулись далее, выглядел так, будто когда-то был частью здешней шахты и в какой-то момент просто обвалился, изолируя эту часть рудника. Удивительно, но по мере того, как мы шли всё дальше, на нашему пути так и не было встречено ни одной восьмилапой твари, не считая замеченного нами по счастливой случайности одинокого паука. Но и тот, как оказалось, был уже мёртв. Донельзя тощий и сухопарый, он неподвижно лежал в одном из углов, частично скрытый под камнями, а его когда-то крепкий панцирь уже успел размягчиться и побелеть, как у наполовину запечённого членистоногого.

Когда мы наконец приблизились к другой полости пещеры, в тоннеле впереди показалось какое-то мягкое голубое свечение. Отряд, шедший первым, сперва двинулся внутрь, но затем вдруг резко остановился и в ошеломлённом молчании уставился куда-то вдаль.

– Дай дорогу, Рядовой! Не блокируй остальных! – приказал я, заставляя себя протиснуться мимо одного чем-то изумлённого Рядового, блокировавшего вход в пещеру, но только для того, чтобы уже в следующий миг самому замереть на месте и так же поражённо уставиться вперёд, по иронии судьбы не давая остальным солдатам, шедшим позади меня, пройти. Представшая перед нами часть пещеры была даже больше, чем та, в которой мы встретили гоблинов-шахтёров, а тоннель, по которому мы прошли, был сюда единственным входом. На сей раз на другом конце находился не ещё один проход, а источник голубого света, а также ужасающая причина паучьей угрозы...

Будто бы какой-то портал, на противоположной стене виднелся кружащийся большой голубой объект, освещавший дальнюю часть пещеры своим тусклым светом, в то время как перед ним, не издавая ни звука, то туда, то сюда передвигался огромных размеров паук, будучи чуть ли не больше небольшого городского дома. Существо выглядело как во много раз увеличенная версия своих Клыкастых сородичей, с которыми мы сражались ранее, за исключением того, что у него было лицо эльфийского мужчины. Всё ещё находясь в небольшом оцепенении, я быстро просканировал это создание.

♓ Вареакс, Прародитель Клыкастых Пауков

● Уровень:10, Элитный (Уникальный)

Вареакс правит своим паучьим выводком, выискивая всё больше жертв, чтобы питаться ими, и все больше суррогатов, чтобы производить потомство.

Обратите внимание, что это уникальное существо не возродится после того, как будет уничтожено.\*

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Bezgranichnye-Zemli/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 63**

Однако Вареакс был здесь далеко не единственным, на ком сосредоточилось наше внимание. Безостановочно перемещаясь в пределах определённой зоны, он охранял другое существо, от вида которого меня вновь затошнило и бросило в дрожь. Огромных размеров, хоть и чуть меньших, чем его страж, полностью белый паук устрашающе возвышался над четырьмя эльфийками, вокруг которых, обёрнутые паутиной, можно было увидеть коконы недавних жертв Клыкастых пауков. Эльфийки лежали лицом вниз на полу пещеры, их руки и ноги были плотно опутаны белыми нитями, не давая им даже намёка на возможность пошевелиться, в то время как неприлично больших размеров непрозрачный волдырь покрывал каждую из их обнажённых спин. Лишь четвёртая отличалась от своих сестёр по несчастью, на месте её волдыря зияла открытая кровавая рана, и, будучи полностью опустошённой, женщина не подавала никаких признаков сознания, имея при себе лишь маленький кусочек шкалы здоровья.

И вот, трое других эльфиек наконец впервые дали о себе знать, негромко зашипев. Сначала мне показалось, что это было от боли, но как стало ясно уже в следующее мгновение, это был простой... голод. Заметив "проснувшихся" женщин, большой белый паук использовал свои длинные конечности, чтобы расположить перед каждой из них по закутанной в кокон жертве, и затем, будто поддавшись какому-то невероятному животному инстинкту, трое эльфиек разинули свои рты, обнажив большие клыки на месте прежних зубов, и с жадностью впились в свои цели. Клыки задвигались так, словно у них был свой собственный разум, щёлкая по плоти связанных жертв перед ними и медленно осушая все их жизненные соки. Что делало эту сцену ещё более ужасающей, так это слёзы, струившиеся в процессе этой жатвы по лицам бедных женщин, что ясно давало понять, что они тоже были жертвами этого душераздирательного шоу...

♓ Клыкастая Повитуха

● Уровень: 5 (Уникальный) ☠

Повитуха Клыкастых Пауков заботится о нуждах суррогатных матерей, кормит их и помогает им рождать новых паучков.

♓ Клыкастый Суррогат

Эти бедные души - гуманоидные жертвы Прародителя Клыкастых Пауков, Вареакса. Они обречены жить неестественно долго. Их тела искривлены и модифицированы, чтобы дать новым паучкам место для роста...

У суррогатов не заняло много времени, чтобы полностью осушить белые свёртки и вдоволь ими накормиться, после чего повитуха переместилась к Вареаксу, встав так, чтобы маленький паучок размером с кулак безболезненно сполз с его панциря прямо на неё. Затем, быстро достигнув бесчувственной эльфийки, она позволила паучку сползти вниз, прямо на кровавую рану, покрывавшую спину женщины. Сперва "малыш" просто расположился на месте, будто пытаясь приноровиться, но уже в следующий миг от его робости не осталось и следа, когда он жадно впился своими крошечными клыками в спину эльфийки, начав питаться её открытой раной, будучи теперь больше похожим на клеща, нежели на настоящего паука. Завершился сей процесс лицезрения для нас только тогда, когда Повитуха принялась перевязывать открытую рану своей прозрачной паутиной, быстро прокручивая тело эльфийки, словно вертело. Судя по всему, паутина, должно быть, обладала какими-то целебными свойствами, так как здоровье раненой женщины начало медленно восстанавливаться.

Наблюдая за этой ужасной церемонией кормления, сопровождавшейся чавкающими звуками, доносившимися из становившихся всё больше и объёмнее белых горбов на спинах эльфиек, я и не заметил, как ушёл глубоко в свои мысли, пока звук рвоты нескольких солдат, стоявших позади, не вернул меня к реальности. Элитный монстр десятого уровня представлял из себя уже нечто гораздо большее, чем мы могли выдержать, но сейчас я не мог так просто взять и уйти отсюда, положившись на ожидание подкреплений, когда из всех этих жертв, расположенных всего в нескольких десятках шагов от нас, медленно высасывали их жизни. Так что, собравшись с духом, я обратился к своим солдатам:

– Такая судьба ждет весь город, если мы не покончим с этим прямо сейчас. Обнажите свои клинки, парни, и давайте отправим этих мерзких тварей обратно в ад, который их породил, – с этими словами я выхватил свой меч и двинулся навстречу Вареаксу, будучи горд и счастлив в тот момент, когда заметил, что все семнадцать солдат последовали за мной, предельно ясно понимая, что у нас были практически нулевые шансы одержать победу против таких существ. У нас кончились копья, и не было времени придумывать изощрённую тактику, но нам предстояло сразиться в дуэли под названием "человек против монстра". И я был тем, кто сделал навстречу этой битве первый шаг...

С каждым пройденным метром увеличивая свою скорость, я активировал Присутствие Командующего и, громко закричав в боевом вызове, бросился к пауку размером с дом. Ничего удивительного, что Вареакс моментально заметил моё приближение, и, переведя взгляд на Повитуху, грозно на неё зашипел. Та, ответив ему тем же, одним ловким движением конечности разом разрезала все волдыри на спинах трёх кормящихся эльфиек, после чего из каждой открывшейся раны вылезло по небольшому клыкастому пауку. Я заметил, что их панцири были такими же мягкими и белыми, как у того придавленного камнями экземпляра, которого нам довелось встретить в тоннеле чуть ранее. Похоже на то, что я кое в чём ошибался. Эти членистоногие только рождались такими, а не становились в процессе своей смерти.

Тем не менее, к несчастью для нас, не прошло и нескольких секунд, как Клыкастая Повитуха и трое новорожденных пауков присоединились к ответной атаке. Видя это, я прямо на ходу дал знак Рядовому Трембелю и ещё трём другим солдатам развернуться в сторону белой паучихи и её выводка, в то время как остальным приказал не менять первоначальную цель и сосредоточиться на Вареаксе.

– Убить эту тварь, В АТАКУ! – громогласно прокричал я, но стоило нам только приблизиться к этому монстру, как Вареакс в мгновение ока переместился чуть назад, оказавшись вне досягаемости наших атак, и выплюнул в приближающуюся шеренгу солдат целый клубок из липкой паутины. Развернувшись, белая смесь полностью окутала двух бойцов, запутывая их и не давая им больше не только хотя бы сделать шаг вперёд, но и заставляя людей кричать, когда они обнаружили, что всё сильнее натягивающаяся вокруг них паутина начинает причинять им урон. Явно не собираясь останавливаться на этом, в следующий момент Вареакс так же быстро протянул одну из своих ужасающе длинных конечностей к другому солдату, а затем сделал ею резкий выпад. Раздался треск, и огромная лапа моментально пробила щит бедного Рядового, а спустя мгновение и вовсе полностью проникла сквозь его броню, что мгновенно убило беднягу.

В то же время я, наконец добравшись до Вареакса, изо всех сил рубанул его по ближайшей ноге, не имея возможности ударить эту махину куда-либо ещё, поскольку более уязвимое тело паука было вне моей досягаемости.

\*Тсык\*

Раздался звонкий звук удара, но мой короткий меч попросту отскочил от затвердевшей защиты гиганта, оставив лишь небольшую царапину на его бронированной конечности. Но, судя по всему, это не смутило одного из моих солдат, который, подоспев уже в следующую секунду, и, видимо, смекнув что к чему, как следует замахнулся на эту маленькую метку, только что оставленную мной.

\*Тсыыыкрясьь\*

Удар вышел настолько удачным, что пришёлся в самую точку и трещина стала намного шире, а из неё потекла молочно-белая паучья кровь. Следуя его примеру, я нанес ещё один удар, на этот раз уже отколов даже немного панциря, давая солдату рядом со мной вновь сделать взмах мечом. Но, прежде чем он успел завершить свой удар, боец застыл на месте, будучи поражённым мгновенно мелькнувшей и пронзившей его мозг конечностью, которая легко проникла сквозь его лёгкий кожаный шлем. В тот же миг Ватрас, будто почувствовав что-то, резко опустил свою голову вниз и неожиданно схватил другого солдата, что понадеялся атаковать паука из слепой зоны. Раздался звук сжимающихся клыков и бойца в одночасье пронзила страшная агония, сопровождаемая нескончаемыми судорогами разрываемого на кусочки тела, что продолжалось до тех пор, пока он окончательно не замер, и не уронил его бездыханное тело. На лице монстра отразилась весёлая улыбка...

– ЕДААА... фссс-с.... фс...ссс... Вареакс голоден-ссс! Вы всс-се здесь умрёте... фссс-сс... фс-ссс... и накормите Вареаксс-са и его отродье! – то ли закричало, то ли зашипело существо, одновременно бросаясь вниз, чтобы схватить клыками ещё одного солдата. Этот неимоверно визгливый голос, казалось, проник в самое моё существо, заставляя меня хотеть плотно зажать свои уши и пасть на колени.

Как мы... вообще... можем противостоять... такому врагу? Мы всего лишь... жалкие насекомые, которых надо прихлопнуть, а в данном случае... нам суждено быть уничтоженным... высшим существом... –в какой-то миг в ужасе осознал я, но затем тут же прервал эту мысль, – стоп... почему... я так подумал?

✔ Вы успешно совершили спасбросок против способности Вареакса ☉ Доминирующий Крик. На оставшуюся часть боя вы больше не будете подвержены его эффекту.

Я как следует тряхнул головой, отгоняя мысли, которые снова становились моими, и посмотрел на поле боя. Только трое солдат сумели противиться этой способности, в то время как остальные просто неподвижно стояли на месте и ждали, когда придет их конец. Но Вареакс не обращал на них никакого внимания, будучи нацеленным на всё ещё сражающихся с ним надоедливых солдат, сейчас как раз насаживая одного из них на свою острую конечность, а другого хватая клыками. Довольно улыбаясь, он уверенно пожирал солдата своими огромными челюстями, не нуждаясь больше ни в каком другом оружии, кроме них и своих смертоносных, похожих на копья лап.

Посмотрев на другую сторону поля боя, я увидел, что Рядовой Трембель и ещё один солдат всё ещё находились в сражении, но уже убили Клыкастую Повитуху и двух её молодых пауков. Судя по всему, уже вскоре они прикончат и последнего паука, но я боялся, что ещё всего лишь два солдата ничего не изменят в наших шансах на победу. Так что, чтобы выиграть нам всем немного времени, я активировал Почётных Стражей, и наблюдал за тем, как моя личная гвардия присоединяется к единственному бойцу, что всё ещё сражался с громадным монстром, после чего немедля подбежал к ближайшему воину и начал трясти его.

– Вступай в бой, Рядовой! Я ещё не давал тебе разрешения умереть ... ИДИ И УБЕЙ ЭТУ ТВАРЬ! – спустя несколько секунд мои крики и тряска наконец подействовали и привели солдата в чувство, позволяя ему вновь броситься в бой, а мне побежать к следующему завороженному бойцу и одновременно с этим увидеть, что Рядовой Трембель и его помощник наконец прикончили своего последнего врага и уже направлялись к нам на подмогу...

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Bezgranichnye-Zemli/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 64**

– Трембель, освободи этих двоих! – кончиком меча я указал на двух раненых солдат, связанных паутиной. Если он сможет достать их оттуда, то это будет ещё два бойца, помощь которых нам определённо не помешает.

Тем временем я сам, успешно миновав острые конечности Вареакса и использовав его состояние отвлечения, продолжил перемещаться по полю боя, подбегая к остальным солдатам и приводя их в чувство так быстро, как только мог. Паук действовал хладнокровно и быстро, на данный момент в живых осталось всего четыре моих человека. Однако, когда я наконец освободил последнего и отправил его сражаться с монстром за моей спиной, то, обернувшись, увидел, что существо уже прикончило не только моих Почётных Стражей, но и всех остальных солдат, сражавшихся с ним. Даже тот, последний пробуждённый, которого я послал в бой несколько мгновений назад, был тут же пронзён в живот конечностью паука и легко отброшен в сторону. После этого Вареакс замер на мгновение, будто оценивая обстановку, улыбнулся, а затем резво рванул ко мне, к последнему из своей группы...

– ПРИГОТОВИТЬСЯ, – громким криком приказал я, поднимая свои меч и щит и занимая позицию рядом с остатками второй группы, Трембелем и двумя другими недавно освобождёнными, но тяжело раненными Рядовыми, готовясь к тому, что должно было стать нашей последней битвой.

– Ты ведёшь это мясо... твоя жизнь будет намного слаще, – насмехался Вареакс, быстро приближаясь к нам, будучи полностью сосредоточен на мне. Его глаза прямо-таки горели тысячей огней, олицетворяя его нетерпение и жажду крови, а слюна и яд, что капали с его клыков в предвкушении еды, лишь ещё больше дополняли его образ, который был...

\*Хруст\*

... неожиданно прерван, когда голова паука резко откинулась назад вместе с маленьким метательным топориком, воткнувшимся в неё. Но едва даже Вареакс успел зашипеть от боли и гнева, как уже в следующее мгновение целая волна из арбалетных болтов ударила его в брюхо. Арбалетные болты, во все времена предназначавшиеся для пробивания рыцарских доспехов, без труда проникли сквозь жёсткую естественную броню паукообразного монстра и пронзили его плоть.

В удивлении оглянувшись на вход в пещеру, в то место, откуда стреляли, я увидел два приближающихся отряда солдат во главе с огромным одноруким полуорком. Легко размахивая своей единственной рукой большим двуручным топором, полуорк вызывающе выкрикивал слова насмешки в адрес Вареакса, привлекая его внимание, пока позади наступающих вперёд солдат стояло ещё одно отделение и быстро перезаряжало свои арбалеты. На моём лице расплылась радостная улыбка, когда я наконец смог разглядеть их имена. Мои передовые отряды наконец-то прибыли на поле боя...

♌ Разведчики, Передовые Солдаты:Эти воины отбираются из самых способных рядов Империи и проходят специальную подготовку. Разведчики используются для разведки, проникновения и в качестве элитного подразделения дальнего действия.

Это было прекрасной новостью, и я был рад, что они пришли к нам на помощь, однако тут имелась небольшая дилемма... Однорукий полуорк, возглавлявший их, был игроком, а не НПС!

♌ Сержант Тай, Командир группы разведчиков

Уровень: 3

Погоди-ка, почему он кажется мне таким знакомым? – промелькнула мысль у меня в голове.

Вареакс нанёс вам КРИТИЧЕСКИЙ удар на 395 единиц урона.

Вы были ↓отравлены, вы будете получать по 20 единиц урона в секунду в течение последующих 20 секунд.

Вы были ↓ обездвижены.

Однако не об этом мне нужно было сейчас беспокоиться. Пока я с непониманием смотрел на своё подкрепление, Вареакс воспользовался тем, что я ненадолго отвлёкся, быстро сократил расстояние между нами и схватил меня своими клыками.

– Фсс-ссс, я заберу тебя в преисподнюю вместе со мной, фсс-ссс-сс... твоя душа будет кормить меня и мой выводок вечнооо-оо, - насмехался он, активируя одну из своих способностей.

Вареакс использовал на вас способность ☉ Разрываниеи нанёс вам 225 единиц урона.

Вы умерли!

\*\*\*

Вы возродитесь через 30 секунд, 29, 28, 27…

Но к счастью, всё было похоже на то, что мне совсем скоро предстояло возродиться... и я не буду вынужден кормить Вареакса и его выводок вечно...

Как только отсчёт был завершен, я материализовался рядом с ратушей в лагере. Быстро обыскав себя, я понял, что при мне всё ещё были моя одежда и доспехи, но не было меча. Это напомнило мне о том, что, когда наступала смерть персонажа, существовал шанс того, что он сбросит не связанные с его душой предметы и некоторое количество монет.

Несколько горожан, проходивших мимо и заметивших моё внезапное появление, как-то странно на меня посмотрели. Но я проигнорировал их взгляды и со всех ног помчался обратно к шахте. Так быстро, как только мог, поскольку держал мысль о том, что прошло всего тридцать секунд, значит, бой всё ещё не был окончен!

Не находя по пути никого, кроме жителей города и обычных рабочих, стучащих молотками в строящихся домах, вскоре я пробежал мимо наших казарм и увидел, что здание было полностью завершено... это объясняло, откуда появились передовые солдаты и новое пополнение. Но это всё равно не давало ответа на вопрос, кто был тот другой игрок.

Добравшись до входа в тоннель, я как можно быстрее двинулся к главной части пещеры, но был вынужден снизить скорость из-за плохого освещения, одновременно с этим по пути заметив, что моё здоровье было всего лишь немногим выше половины. Судя по всему, возрождение не приводило к полному восстановлению здоровья после того, как игрок завершал свой начальный квест.

Моё внезапное появление напугало Финеса и только что коронованного вождя Багтага, когда я достиг главной пещеры, но я не стал останавливаться, чтобы поболтать со своими знакомыми, и сразу же ринулся через вонючее отверстие в стене. Когда пещера наконец открылась достаточно, чтобы я смог нормально стоять, передо мной возникло очень приятное уведомление.

Объявление по всему серверу

"Первый уникальный элитный враг (Вареакс, Прародитель Клыкастых Пауков) был побежден Командующим Рэйтаком и Командиром Группы Разведчиков, Таем. Знания об этом существе были разблокированы для всех остальных игроков. Ищите могущественных врагов, чтобы получить бóльшую награду..."

Вау, объявление на весь сервер... я и не знал, что здесь есть такая вещь, – подумал я, входя в пещеру с порталом и вздыхая с облегчением, видя огромного паука, лежащего в луже собственной молочно-белой крови. Несколько его конечностей были попросту оторваны от его брюха, в то время как на основной части его тела торчало множество арбалетных болтов.

Вы одолели: ♓Клыкастых Суррогатов, Ранг: 5

● Опыта заработано:500

Вы одолели: ♓ Вареакса, Прародителя Клыкастых Пауков:

● Опыта заработано: 5000

Вы достигли 4-го уровня.

Пожалуйста, откройте свою страницу персонажа для просмотра.

Я свернул все уведомления и направился к выжившим в битве бойцам. Быстрый осмотр поля боя показал мне, что это месиво прошло лучше, чем я ожидал; уцелели все передовые солдаты, а также четырнадцать стандартных воинов. К счастью, это касалось и моего собственного разведчика, Рядового Трембеля. Он был в моих войсках с самого начала, и без него было бы совсем не то. Однако, больше всего в данный момент меня заботил не он, а большой однорукий полуорк по имени Тай, который сейчас направлялся прямо ко мне с глупой ухмылкой на лице.

– Ну что, похоже, Морской Пехоте вновь приходится спасать ваши Армейские задницы. Ха-ха, полагаю, что вещи не меняются, даже в игре... Рад видеть тебя за пределами госпиталя, Полковник! – Тай протянул мне свою единственную руку для рукопожатия.

Может ли это быть... Но как?!

– Что за... только не говори, что тебя тоже сюда засунули. Полагаю, что там не было теста на IQ, который надо было бы пройти, чтобы получить возможность играть, иначе тут не оказалось бы никаких Морских Пехотинцев, – отшутился я в ответ, пожимая руку Тая и одновременно с этим вытирая слезы, что потекли по моему лицу. Мой друг из госпиталя ветеранов теперь тоже был в игре, вместе со мной...

Переполненные эмоциями, мы оба ещё постояли примерно с минуту, в молчаливом созерцании и с улыбками на лицах глядя друг на друга, прежде чем Тай принялся объясняться.

– Я оказался примерно в той же ситуации, что и ты, согласно тому, что сообщила мне ИИ... моя старая задница изношена и вот-вот даст течь... В общем, похоже, что ребята сверху решили добавить ещё одного из нас для тестирования своего Медпода, и, как видишь, я успешно прошёл отбор, – полуорк гордо вытянулся во весь рост. – Я проснулся в своей детской комнате и имел возможность пообщаться с одной гражданской по имени Клио, которая сообщила мне, что она является ИИ. Она дала мне выбор: либо заново пережить утешительные воспоминания моей молодости, пока я исцеляюсь, или же войти в эту игру и спасти твою шкуру. Я знал, что тебе понадобится хороший Сержант-морской пехотинец, который говорил бы тебе, что делать, если ты хочешь здесь выжить, – полуорк прервался на мгновение, о чём-то задумавшись. – Знаешь, я никогда не был игроком, но это... – Тай обвёл рукой пространство вокруг себя. – Это всё, мягко говоря, не слишком-то похоже на игру, согласись? – поинтересовался Тай.

– Ты прав, дружище, этот мир кажется вполне реальным, и мне бы очень пригодилась здесь твоя помощь. Общая ситуация такова, что, мой мозг, похоже, превратился в кашу, но, играя в эту игру, ИИ может составить карту моего разума и в конечном итоге помочь мне восполнить все мои воспоминания. Полагаю, что ты в подобной ситуации, а, Сержант Тай? – спросил я.

– Ну да, судя по всему, я тоже состою в клубе "каша в мозгах". Но, думаю, мы просто продолжим делать то, что лучше всего умеем, и сыграем в эту игру так хорошо, как сможем? Я полагаюсь на твоё руководство, так как я абсолютный новичок в играх. Ну так... что дальше, приятель? – с улыбкой на лице спросил мой новый Сержант.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Bezgranichnye-Zemli/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 65. Конец Первой Книги**

– И правда, похоже, что на этот раз только благодаря своевременному прибытию Морской Пехоты мы смогли убить эту тварь, – я махнул рукой в сторону трупа огромного паука. – Пусть наши ребята поработают над освобождением выживших из паутины и сбором добычи. А как только это будет сделано, мы заглянем за него, нужно узнать, куда он ведёт, – я указал на крутящийся голубой вихрь, который, как я предполагал, был порталом.

Кивком головы согласившись с моими словами, Тай незамедлительно приступил к выкрикиванию приказов, возвращаясь на должность Старшего Сержанта, которую он занимал в реальном мире целыми десятилетиями.

– Сэр, а что нам делать с ними? – спросил Рядовой Трембель, указывая на суррогатов Клыкастых Пауков.

Я подошёл к беспомощным и бедным фигурам, неподвижно лежащим на земле. Те три женщины, что недавно “родили” пауков, находились без сознания и были на грани смерти. А вот та, внутрь которой только что вживили новую особь, пришла в себя и умоляюще смотрела на нас, когда мы подошли к ней.

– Уб-бейте нас... нас-с уже нельзя спасти... убейте нас, прежде чем... ещё одна из этих тварей... использует нас, чтобы расти, – еле слышно прошептала она, оглядываясь через плечо на всё ещё маленького, но с каждой секундой всё больше растущего паука, что питался ею у неё за спиной.

– Мне жаль, что это случилось с вами. Не беспокойтесь, я избавлю вас от страданий. Надеюсь, вы обретёте покой, в какой бы загробной жизни вы не оказались, – печально сказал я, доставая свой кинжал.

– Сэр, давайте я позабочусь об этом, – предложил Рядовой Трембель, вынимая свой меч, но я протянул руку, чтобы остановить его.

– Нет. Спасибо, солдат, но я должен сделать это сам, – сказал я и, не став тянуть это дело, вонзил кинжал в спину умолявшей меня сделать это суррогатной матери, убивая растущего в ней паука, а также её саму. Женщина испустила последний вздох, прошептав мне напоследок:

– Спасибо... – и умерла, в то время как на её лице наконец появилось выражение полного умиротворения.

Квест выполнен: Устранить паучью угрозу. Вы убили Вареакса и его выводок. Шахты теперь в безопасности... пока.

●Награда: 250 опыта, 10 золотых, повышение морального духа в поселении, улучшение отношений между Хайден Кноллом и племенем Багтага.

✔ Вы достигли 5-го Уровня.

Пожалуйста, откройте свою страницу персонажа, чтобы просмотреть изменения.

Последовав этому совету, я открыл свою страницу персонажа, чтобы изучить изменения нового уровня. В это же время я заметил, что солдаты как раз закончили выполнять свои задачи, тем самым давая понять, что мы могли выдвигаться в путь. К счастью, просмотр не должен был занять у меня много времени, поскольку я мог установить фильтр, чтобы моя страница персонажа показывала лишь то, что изменилось или только новые способности. Новые же показатели моих солдат я вполне мог проверить чуть позже.

Игрок:Рэйтак

Класс:Командующий (Империя) Ранг: Лейтенант

Уровень:5 (90/5000) (↑ +1)

Атака:5 (↑ +3)

Защита:11 (↑ +3)

Здоровье:675 (↑ +425)

Способность класса была обновлена: ✔

Присутствие Командующего:Создаёт ауру радиусом 25 (↑ +10) метров, которая вдохновляет войска и союзников под вашим командованием. + 2 (↑ +1) к атаке, + 2 (↑ +1) к защите и моральному духу. Командир должен сконцентрироваться на вдохновении своих войск, что повлечёт штрафы к его атаке и защите, пока аура активна. Переключаемая пассивная способность / 30 сек. на перезарядку при переключении.

Навык класса был обновлён: ✔

Передовые Почётные Стражи:Улучшен. существующая способность Почётных Стражей, позволяющая призывать две копии ваших передовых солдат вместо стандартных.

Разблокирован навык отряда: ✔

Выпад:Солдаты будут автоматически активировать способность Выпад в бою один раз в 30 секунд. Выпад добавляет бонусный урон +5 к следующей атаке и даёт 10% шанс нанести кровоточащую рану на 1 ед. урона в секунду в течение последующих 10 секунд.

Судя по тому, что я видел, мои способности неплохо улучшились. Увеличение урона от нового навыка Выпад было для нас большим подспорьем, поскольку урон в секунду продолжал быть нашим самым слабым местом. Я также надеялся, что вскоре мы сможем найти и позволить себе оружие получше.

Вы собрали 5 золотых, 22 серебряных и 44 медных монеты.

Было получено:

☤ Гоблинская Горная Кирка x12

☤ Гоблинская Лопата x12

☤ Медная Руда x33

☤ Оловянная Руда x4

☤ Панцирь Клыкастого Паука x14

☤ Паучьи Клыки x2

☤ Паутина x11

☤ Лента (Не идентифицировано)

Пока я рассматривал и отбирал весь полученный лут, солдаты выполняли последнее остававшееся дело в этой пещере, разрезая обильно покрытые паутиной коконы и доставая оттуда жертв пауков. Большинство жертв, включая селянина Джимми, которого мы искали, оказались мертвы, но нам всё же удалось спасти четырёх сильно потрёпанных гоблинов, с которыми, согласно словам моих медиков, всё должно было быть в порядке, как только закончится действие паучьего яда. Когда они немного оклемались, я послал нескольких наших солдат сопроводить этих раненых гоблинов к их племени, а заодно попросил их передать Багтагу, что он мог забрать все кирки и лопаты, которые мы тут обнаружили. Эти инструменты были топорными и уже почти изношенными, но я посчитал, что гоблины всё же могли найти им достойное применение. Тем временем Сержант Тай приказал другой группе солдат отнести оставшуюся добычу в наши казармы.

Вы не только вернули раненых гоблинов обратно в их племя, но и возвратили им их инструменты для добычи. Репутация с Племенем Багтага теперь "Нейтральная".

Сержант Тай взглянул на голубой вихрь, загадочно крутившийся перед нами.

– Полагаю, осталось только это. Как думаешь, куда он ведёт? – спросил Тай.

– Понятия не имею, но есть только один способ узнать... – с этими словами мы оба, захватив с собой оставшихся солдат, вошли в портал…

\*\*\*

Серверная комната медицинского подразделения «Куалитранос»

– Эй, Лу, помнишь то аномальное энергопотребление из первого Медпода, которое мы зарегистрировали? – спросил Дейв, помощник Лу, глядя на последние данные на экране.

– Да, Дейв. Что с ним? Это была проблема с ранней калибровкой Клио, теперь все должно быть относительно стабильным... ей больше не требуется так много "лошадиных сил" для проецирования комфортной среды и воспроизведения воспоминаний, не так ли? – ответил Лу.

– Ну, приятель, похоже, что новая капсула делала именно это в течение последнего часа, да и первая капсула, как погляжу, показывает это снова. Это, конечно, всё ещё крошечное количество вычислительной мощности, но я знал, что ты захочешь, чтобы мы следили за этим, – сказал Дэйв, одним движением руки переводя свой экран на устройство Лу. Лу внимательно прочитал данные, а затем, удивлённый, сделал несколько запросов.

– Да нет... не может такого быть. Д-дэйв, достань ту ВР-гарнитуру из подсобки и загрузи полные привилегии администратора на неё, б-быстро! – протараторил Лу и ещё раз взглянул на данные, прежде чем надеть шлем на голову. Загорелся зелёный свет, показывая, что Лу очутился в игре. Права администратора позволяли пользователю отслеживать действия любого другого игрока. Они редко использовались и были одной из немногих функций, которые не контролировались ИИ, и которые позволяли компании осуществлять надзор над потенциально вредной деятельностью. Через десять минут, что было почти часом в игре, Лу наконец-то вышел из системы. Когда он включил телефон, на нём застыло отсутствующее выражение лица.

– Телефон, набери Трея Рэйтака, сообщи, что это срочно, – сказал Лу и стал ожидать звонка, наблюдая за Дейвом, который стоял полностью ошеломленный, не зная, что случилось.

– Трей, это Лу. Прости, что разбудил, но это важно. Помнишь ту аномалию с использованием процессора и Медпода? Сегодня ночью мы нашли источник. Дополнительное использование процессора исходит от Клио при портировании пациентов Медпода в игру. Трей... Мистер Тай и твой отец сейчас оба там... в Безграничных Землях!

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Bezgranichnye-Zemli/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Друзья, если Вам понравилась книга, и работа нашей команды по созданию электронной книги**

**Поддержите Нас символической оплатой, даже если это будет 0.1$ / 1RUB или кликните на рекламу на сайте.**

**Нам будет очень приятно осознавать, что проделанная работа принесла Вам пользу, и наша команда старались не зря.**

**Поблагодарить авторов и команду. (ссылка на раздел поддержать проект https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/)**