**Ранобэ:** Император Одиночной Игры

**Описание:** 2035 год . Игра виртуальной реальности «Полководец» изменила мир. Ан Джэюн был одним из многих, кто хотел бы изменить свою жизнь с помощью этой игры. После того как он посвятил свою жизнь игре, он столкнулся с предательством. Предательством со стороны своих товарищей. В результате он потерял все. Но ему был дан шанс начать все с чистого листа! «Независимо от цены, я добьюсь всего сам... Я покажу вам, как достичь всего в одиночку.» Другим приходиться делить добычу. Но Ан Джэюн заберет себе все! Это было начало сольной игровой жизни Ан Джэюна.

**Кол-во глав:** 1-233

**Глава 1. Великий Палач**

Улбрид Вудс\*.

Это было труднодоступное место для игроков выше 250 уровня. Здесь обитали свирепые однорогие волки, так же именно здесь находился босс Шрамированнолицый 355 уровня. Он был, без сомнения, одним из сильнейших среди 9 высокоуровневых боссов до сих пор найденных в игре. Он был монстром среди монстров.

Только игроки самого верхнего эшелона, в самой популярной игре "Полководец" могли дойти до него. Именно поэтому Улбрид Вудс было одним из самых тихих мест. Из более чем 10 миллионов игроков лишь чуть менее 5 тысяч могло добраться сюда.

Однако сейчас место заполнено игроками.

Сейчас здесь присутствует более сорока игроков, заполняя периметры между каждым деревом. Некоторым приходится стоять на ветвях деревьев, которые не уступают в размерах колоннам Парфенона\*.

А в центре всего этого события стоит один человек.

Одет он в подобие повседневной одежды. Она напоминает военную униформу по окрасу, что хорошо сочетается с окружающей обстановкой. Выглядит он абсолютно непримечательно, и с виду больше похож на туриста.

А окружающие его игроки одеты в униформу желтых или зеленых цветов. Мужская сторона экипирована в длинное офицерское пальто времен второй мировой, а девушки - в обтягивающих гольфиках и приталенных юбках, совсем не пригодных для передвижения по лесу. Красиво с виду, но не очень уместно в данной ситуации.

Стояла гробовая тишина.

- Братишка Донг Cу!

- ...

В ответ Ан Джэ Юну, его бывший товарищ лишь сильнее стиснул челюсти.

 - Почему?

Снова спросил Джэ Юн

- Мне жаль.

Извинился его собеседник, с все еще плотно стиснутыми челюстями. Это все, чего смог дождаться от него ошеломленный Ан Джэ Юн, всего лишь извинения, словно пощечина по лицу.

- Ублюдок, ты это серьезно?!

Он вспоминал время минувших четырех лет.

Был 2036 год, уже как год прошел после дебюта виртуальной игры "Полководец". С самого выхода она всегда занимала первую строчку в списке виртуальных игр. Многие погружались в мир "Полководца" в погоне за славой и богатством. В ней царили безграничные возможности.

Именно тогда Ан Джэ Юн и встретил Ким Донг Су. Уже тогда он сделал себе имя в другой ВР игре, но он всегда желал найти себе товарищей, для того чтобы начать все с нуля. Так получилось, что они сошлись.

Они стали друг другу словно братья. Все долгие четыре года вместе с Ким Донг Су, Ан Джэ Юн истреблял монстров, боссов, воевал с другими игроками. Они рисковали своими жизнями на передовой виртуальной реальности. Было бы странно, если бы они не стали так близки.

Связь между ними была не только длительной, но и крепкой. Они сотни раз погибали, прикрывая друг другу спину. В игре смерть означала быть отрезанным от остальных на 48 часов и отдать врагу случайный предмет из своего снаряжения, добытый кровью и потом. И даже так, они были готовы рискнуть всем друг за друга, бесчисленное множество раз.

Именно так к нему относился Ан Джэ Юн.

Он был для него другом, даже ближе чем родная кровь.

Но теперь, на его груди висела эмблема. Эмблема из пяти молний, образовывающих водоворот.

Гильдия "Штормовые Охотники".

Они были конкурентами Ким Донг Су и Ан Джэ Юну, которых требовалось преодолеть, чтобы взойти на Олимп. И вот последние четыре месяца между ними велась война.

- Братишка Донг Су, если ты хочешь устроить мне сюрприз вечеринку, прекрасно. Только не приглашай этих выродков из Штормовых с\*чат.

Выродки из Штормовых с\*чат.

Только Ан Джэ Юн называл так Штормовых Охотников.

"Полководец" имел более десяти миллионов постоянно активных пользователей, а также более ста миллионов людей периодический играющих в него. В игре никто не рискнул бы оскорбить, словно дворовую собаку, одну из Топ-30 гильдий "Полководца".

- Бл\*дь.

Конечно, Ан Джэ Юн прекрасно понимал, что на него надвигается:

- Сюрприз вечеринка?

- У вас ребятки похоже все плохо с юморком.

Ан Джэ Юн конечно не был слишком умен, но и не был столь глуп, чтобы не осознавать всю серьезность происходящего.

- Ты сказал мне как можно быстрее прибыть в Улбрид Вудс, я то думал, что вы нашли золоторогого волка или что-то в этом роде. Я даже не доел своего жаренного цыпленка, чтобы как можно скорее прибыть. И что я тут вижу? Мало того что ты предал меня, но ради чего? Штормовые охотники?! Из всех Топ-30 гильдий почему именно эти лохи?

- Ааааа!

Ан Джэ Юн было думал, что его разорвет от злости продолжи он думать о происходящем.

- Хорошо, хорошо, просто великолепно. Позвольте мне услышать причину.

- Мне очень жаль.

- Сколько они тебе предложили? Скажи мне, сколько стоит нож в спину своим товарищам?!

- Я не предавал своих товарищей.

В ответ на слова Ким Донг Су, Ан Джэ Юн приложил руку к уху, словно не расслышав его.

- А? Я все правильно услышал? Ты сказал "Я не Предавал"? Национальный институт корейского языка изменил определение слова "предательство", и я об этом не знал? Или же я просто не расслышал? Если все действительно так, то следовало бы написать петицию о данной ошибке.

- На сегодняшний день, гильдия "Хахве маска" является дочерней группой гильдии "Штормовых охотников".

- Ха-ха-ха.

Ан Джэ Юн просто стоял на месте и нервно смеялся. За свою жизнь он смеялся множество раз, но никогда бы он не подумал, что будет смеяться вот так, в пустоту.

А в ответ на смешок Ан Джэ Юна, Ким Донг Су окончательно добил его.

- Мне очень жаль Джэ Юн. Но тебе не удастся сбежать отсюда живым.

Внезапно смех прекратился и Ан Джэ Юн стал мрачнее.

В глазах появился леденящий душу холод. Даже в виртуальном мире, это пробрало до мурашек. Некоторые из окружающих глубоко вздохнули. На них внезапно навалилось удушье.

В этот момент из-за дерева вышла девушка.

Модельный рост и притягательные формы. Она была в плотно прилегающей юбке и рубашке с короткими рукавами. Ее длинные, прямые волосы были завязаны в хвост, создавая впечатления энергичной девушки.

К тому же, она была невероятно красивой.

Ее губы сложены в полукруглой дуге, образуя очаровательную улыбку. Казалось ее улыбка словно дурман.

Все так же улыбаясь, она посмотрела на Ан Джэ Юна.

- Ан Джэ Юн.

Обратилась она к нему.

- Ц... Чой Суй Лин.

Чой Суй Лин.

Она жила в другом мире нежели Ан Джэ Юн, и будет продолжать жить так, как он не сможет себе даже представить.

Она была наследницей в семье крупнейших южнокорейских конгломератов. С рождения, в ней воспитано стремление быть на вершине. Она была ведущей моделью в Корее, так же, она одна из самых выдающихся бизнес леди, в будущем ей суждено стать ведущим лидером в Корейской мировой экономике.

Когда она впервые появилась в "Полководце", миллионам людей было интересно каких высот способна достигнуть столь талантливая девушка при всем ее выдающимся окружении.

Как будто оправдывая ожидания окружающих, Чой Суй Лин стала одним из лучших игроков Кореи. Она собрала под собой лучших игроков Азии, чтобы сформировать гильдию "Штормовых охотников". И благодаря ее усилиям, "Штормовые охотники" вошли в Топ-30 гильдий "Полководца".

Казалось никто не мог встать у нее на пути. По крайней мере, во всей Азии у нее не было соперников. Даже если она во всеуслышание заявит об это, никто не посчитает это высокомерием с ее стороны, лишь холодным и твердым фактом.

Все было так... Пока не объявился Ан Джэ Юн.

- Ан Джэ Юн.

- Я тебя хорошо слышу, тебе нет нужды повторять мое имя дважды. К тому же, с каких это пор мы стали так близки, чтобы называть друг друга нашими реальными именами? Если ты не хочешь, чтобы я отрубил тебе голову и не сыграл с ней в футбол, то закрой свой рот.

- Ан Джэ Юн. Ан Джэ Юн... Ан Джэ Юн.

"Ну и Стерва!"

Ан Джэ Юн еле сдерживал себя от того, чтобы не высказать свои мысли в слух. Глядя на него, Чой Суй Лин очаровательно улыбнулась.

- Ну? И что ты думаешь о данной ситуации? Классно, не правда ли?

Четыре месяца назад гильдия "Хахве маска" и гильдия "Штормовые охотники" вступили в войну.

"Хахве маска" росла с поразительной скоростью, всего за четыре года, она стала достаточно сильной чтобы пошатнуть позиции Топ-30 гильдий "Полководца". Первым противником "Хахве маски" стали "Штормовые охотники".

Они сошлись между собой в нескольких битвах, и, в конце концов, они пришли к поединку один на один между сильнейшими бойцами гильдий.

Чой Суй Лин... Нет, Абсолютная Королева Шторма сразилась с Ан Джэ Юном, более известным как Великий Палач Хурокан.

На прямую трансляцию их сражения было продано более 600.000 билетов. Даже с ценой в 10.000 вон за один билет, они продали все за неделю. Это лишь показывало, насколько заинтересовано наблюдал весь мир за исходом их сражением.

Повсюду разгорались массовые споры по этому поводу.

На одной стороне была Королева Шторма, игравшая еще со времен начала бета-тестирования и никогда не покидавшая Топ-50 лучших игроков "Полководца". На другой стороне был Великий Палач, начавший играть спустя год после дебюта игры, но сумевший войти в Топ-100. Он уже убил 33-и игрока из этого списка.

Однако реальный бой не оправдал ожиданий зрителей. Это было одностороннее уничтожение оппонента.

Абсолютная победа Ан Джэ Юна.

Словно щенок вышел на схватку с тигром. Ан Джэ Юн полностью подавил Чой Суй Лин.

Благодаря этой победе, Гильдия "Хахве маска" перестала быть одной из многих претендентов на вступление в Топ-30 ведущих гильдий "Полководца", это стало лишь вопросом времени.

Уже факт того, что у "Хахве маска" появится спонсор в лице одной из ведущих телевещательных станций, означало ее вхождение в Топ-30. Оставалось только ожидать пока телестудии проведут ежегодную переоценку ведущих гильдий "Полководца". Многие спонсоры стали собираться вокруг "Хахве маски", в то время как спонсоры "Штормовых охотников" постепенно сдавали назад.

Прямая трансляция начнется через два месяца!

Все, что оставалось Ан Джэ Юну это только ждать. Всего через два месяца он получит славу и богатство к которым он так давно и упорно стремился.

Вот почему он не мог понять Ким Донг Су.

Почему он предал его?

Чего он хотел этим добиться?

Ан Джэ Юн знал только одно.

Чой Суй Лин, эта стерва сделала все, чтобы оставить Ан Джэ Юна в дураках. Он не знал, как она все это провернула, но ее план прошел на ура. Она хорошо подготовилась перед тем, как отправить Ан Джэ Юна в Ад.

- Хватит на нас так смотреть, скажи что-нибудь. К примеру, как ты себя чувствуешь?

- Чувствую, словно мне отрубили голову и сыграли с ней в футбол. Да чего я объясняю, ты и так меня прекрасно понимаешь.

- Ты все еще шутки шутишь? Впечатляет.

Выражение Чой Суй Лин изменилось. Ее улыбка пропала, и она приняла серьезный вид, подобающий гильдмастеру "Штормовых охотников".

- Я дам тебе последний шанс. Встань на колени и поклянись мне в верности. И так и быть, я приму тебя тоже.

Казалось, Чой Суй Лин так и хотела сделать из него послушного раба.

Ан Джэ Юн на какое-то время ушел в раздумья.

Если он прямо сейчас пошлет её на х\*й, то гильдия "Штормовых охотников" будут преследовать его хоть до края земли, что бы убить его. Жизнь они усложнят ему этим в разы. В довершение всего, его гильдия "Хахве маска" так же будет искать его смерти.

Логично было бы уступить.

Унижение?

Унижения ничто по сравнению с тем, что он потерял все чего так долго добивался. Если бы здесь был старый Ан Джэ Юн, жалкий, побитый жизнью дворняга, то он бы без промедления отбросил свою гордость.

Он порадовался бы самой возможности прислуживать такой красавице. Бегал бы у ее ног и вилял бы хвостиком, чтобы его заметили.

Нет, нынешняя ситуация почти не отличается от прошлого.

Он потерял все, что у него было. И только гордость оставалась при нем.

Гордость, о которой никто не заботился.

Дешевая... Никчемная гордость.

"Никогда бы не подумал, что приду к осознанию таких вещей в подобный момент."

Он отказался от подобных мыслей.

Ан Джэ Юн мог бы подарить свою гордость любой проходящей дворняге, но не ей.

- Твой ответ?

На вопрос Чой Суй Лин, Ан Джэ Юн продолжал молчать.

- Джэ Юн!

Ким Донг Су призывал к нему, но Ан Джэ Юн продолжал игнорировать и его тоже. Вместо этого его руки быстро крутанули циферблат на его наручных часах.

- Ах!

- Твою мать, он с ума сошел?

- Всем приготовиться!

Чой Суй Лин, Ким Донг Су и остальные быстро провели по своим часам.

Когда стрелка указала на нужный им номер, прозвучала команда.

- Активировать слот!

В одно мгновение липкая жидкость хлынула из их часов и покрыла их тела. Жидкость тут же обратилась в броню. Некоторые были экипированы в блестящие доспехи, кто-то в распускающуюся свободную одежду, а другие в испускающую святую ауру.

С другой стороны, Ан Джэ Юн был одет в обтягивающую черную кожаную броню. Он поднес руку к своей талии и схватил висящую на ней хахве маску.

Он быстро одел ее и процедил сквозь зубы.

- Я заставлю вас жалеть об этом до конца своих дней.

Великий Палач Хурокан!

Он объявил войну гильдии "Штормовые охотники" и предавшим его "Хахве маске".

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 2. Великий Палач**

- Вот эти, за 10.000 вон.

Ан Джэ Юн вытащил две пятитысячные купюры из бумажника. Работник, работающий на пол ставки, медленно повернул свою голову.

Ан Джэ Юн поправил свои толстые очки и снова повторил.

- Я могу получить свой лотерейный билет?

- Ах да, извините.

Работник вышел из оцепенения и взял деньги. Затем он, так же не спеша, взял лотерейный билет и передал его Ан Джэ Юну. При вручении билета он продолжал всматриваться в лицо Ан Джэ Юна.

- Хм, я нигде вас раньше не встречал?

Положив билет в бумажник, Ан Джэ Юн покинул магазин, так и не ответив.

Работник снова наклонил свою голову.

- Мне кажется я его где-то уже видел... блин, не могу вспомнить.

Он покачал головой и схватил планшет со стойки с бумагами. Снял видео с паузы и продолжил с интересом смотреть.

- Мистер Ким Донг Су, как обстоят дела на данный момент?

- Дракон Альбинос получил тяжелое повреждения правого крыла. Наша первоначальная цель достигнута.

- А как насчет потерь?

- Мы потеряли пятерых.

- Вы думаете, вам удастся убить Дракона Альбиноса?

- Гильдия "Штормовых охотников" - это сильнейшая гильдия "Полководца", а наша группа "Хахве маска" является сильнейшим атакующим звеном. Мы не переживаем на счет успеха или поражения. Все это, лишь вопрос времени - это единственное что нас интересует.

- Как романтично.

- Ха-ха. Ну, не без этого, иначе кто бы отважился пойти на такие лишения?

Работник слегка улыбнулся при просмотре этого видео.

- Как и ожидалось от гильдии "Штормовые Охотники". Они действительно лучшие. После объединения с "Хахве маской" остальные гильдии остались не удел.

Но в его улыбке чувствовалось некое разочарование.

- И все таки. Если бы Великий Палач остался с ними... Чем же теперь он занят? Неужели он забросил игру?

Работник снова наклонил голову в раздумьях над этим вопросом. Но больше за этим ничего не последовало.

Вскоре, он молча вернулся к просмотру видео.

А про Ан Джэ Юна он давно забыл.

★★★

"Блять. Я не могу поверить, что человек не может купить лотерейный билет дома, через интернет, в наше-то время. Зачем приходить за ним лично? Беспокоятся, что пятилетние дети начнут их покупать?"

Ан Джэ Юн стиснул зубы, вспоминая о недавнем продавце.

Но гнев его вскоре утих. Он вспомнил видео которое тот смотрел.

Дракон-Альбинос. Уровень 439.

Ан Джэ Юн уже смотрел эту трансляцию. Он даже купил билет за 30.000 вон, чтобы увидеть этот рейд. "Штормовые охотники" провалились четыре раза, и лишь на пятой попытке смогли преуспеть, и то с натяжкой.

"Если бы я был там со своей старой командой, то мы убили бы его с первой попытки."

"Как грустно."

"Как грустно, что "Штормовые охотники" не провалились, и еще грустнее то, что меня там не было."

Происходящее сильно вгоняло его в тоску...

"Черт. Убей я его и никакие лотерейный билеты мне бы не сдались."

Дракон-Альбинос был очень ценен.

Он был просто огромной горой денег. Он был самым высокоуровневым монстром в "Полководце" на данный момент. На каждый заход было распродано более 500.000 билетов на прямой эфир. Если бы рейд прошел успешно, то уже подредактированное видео набрало бы десятки миллионов просмотров.

"Я слышал, они продали более 350.000 живых билетов. Каждый стоимостью в 30.000 вон."

Живой билет позволяет наблюдать за всеми событиями в реальном времени.

Хороший монтаж видео требует больших затрат, но они легко набрали свыше трех миллионов просмотров только на первой неделе. Хотя тебе и доставалось всего сорок процентов после уплаты налогов и сборов, этого было более чем достаточно.

Но есть еще кое-что.
Босс 430-го уровня. Цена лута будет...

Высокоуровневые монстры, особенно боссы, приносили большие деньги.

Драконы были особенно дорогими. Все, от кончика языка до самой задницы, можно было продать за приличную сумму.

Их шкуры использовались в создании брони, а их кости - для оружия. Сердце дракона было величайшим материалом для магического вооружения, его мясо и органы, могут использоваться в качестве материалов для зелья, а его глаза можно продать за огромные деньги частным коллекционерам...

Если на уровнях 400+ всплывет уникальный предмет, то ни один торговец не рискнет подсчитать его стоимость.

По крайней мере предметы 350 уровня очень дороги. Цена идет на миллионы. Выше 400 уровня, или просто редкие предметы, уходили за десятки миллионов. Если кому-то посчастливиться создать уникальный предмет, то на вырученные деньги он легко может позволить себе дорогой спорт кар. "Полководец" был переполнен богатенькими людьми, готовыми в любой момент раскошелится ради подобных вещичек.

Принимая все это во внимание, гильдия "Штормовых охотников" сможет выручить порядка ста миллионов вон за этого Дракона-Альбиноса.

Такова была данная эпоха.

Просто убив уникального монстра в игре, можно было заработать больше, чем на работе в крупной корпорации за целый год.

- Черт побери.

Ан Джэ Юн мог стать героем данной эпохи. Ему просто стоило припасть к ногам и повилять своим хвостиком, просто продать свою никчемную гордость той женщине...

Если бы его гордость не затмила ему ум, если бы он не объявил им войну из-за злости за предательство, просто уступив, он продолжил бы вместе со своим другом... Он бы не покупал сейчас лотерейные билеты и не выживал бы на одном рамене.

Поганые сожаления.

- Черт побери.

"В итоге я остался наедине со своими сожалениями о том дне."

В тот день он был предан, слова, которые он прокричал - преследовали его в кошмарах. Он частенько вымещал злость на своей подушке, просыпаясь по ночам.

Ан Джэ Юн упал склонив голову.

-Черт побери...

"Еще бы чуть чуть."

Если бы его не предали, он бы получил и власть, и богатство вместе с остальными.

Но нет, именно те, предатели, получили все это. Их странички в соц.сетях переполнены фотографиями того, как они разъезжают на дорогих автомобилях, собираются на вечеринках в честь дня рождения знаменитостей и одеваются в лучшие бренды.

В итоге только Ан Джэ Юн остался плавать в дерьме.

5 лет....

Ан Джэ Юн уже было за двадцать пять. Он подходил к отметке в 30 лет, так ничего и не заимев у себя за душой. Он был далек от богатства и славы, и вообще еле сводил концы с концами, при его-то игровых навыках.

\*Бззз!\*

В это же время завибрировали часы Ан Джэ Юна. Он проверил свой экран и приложил его к уху.

- Брат Тэй Он.

- Йоу, Джэ Юн.

- Что случилось?

- Чем-нибудь занят в последнее время? Еще играешь в "Полководца"? Ты же не удалил своего персонажа, верно?

- Персонаж остался, но игру я забросил.

- На каком ты уровне?

- 250.

- Отдашь?

- Дружище, не шути со мной. Или ты серьезно в нем заинтересован?

Ан Джэ Юн стиснул челюсти.

Он объявил войну "Штормовым охотникам" и его предателям. Он выступил один против всех.

По началу, все было неплохо. Ан Джэ Юн был силен. На его уровнях у него не было соперников. Он мог одолеть противника и выше его по уровню, даже при раскладе 4 к 1. Поэтому, в начале он просто убивал каждого встречного противника. Он очень не плохо подзаработал. Экипировка "Штормовых охотников" была не лыком шита. При каждом их убийстве он зарабатывал, столько же, сколько и высокооплачиваемый специалист за месяц.

Проблема заключалась в выносливости. Умри он хоть раз - и потеряет доступ к игре на два дня. Ведь он сталкивался и с сотнями игроков Топ уровня.

В результате, их разница в выносливости превратилась в разницу в уровнях и экипировке. Ни одна гильдия и рейд группа не примет его в свои ряды, а большинство даже не стало бы покупать у него вещи. Чой Суй Лин страшная женщина. Она давила на Ан Джэ Юна не через игру, а через реальный мир.

В конце концов, Ан Джэ Юн сдался. Когда у него забрали его оружие, он бросил "Полководец". С тех пор, он не играл. Он просто наблюдал за тематическими видеороликами и видео трансляциями.

Это не значит, что он отказался от игры. Он засматривался и на другие виртуальные игры, но ни одна не приносила столько же, как "Полководец". Ему удалось попасть в одну игру, под названием "Легенда", которая смогла принести ему прибыль, чтобы свести концы с концами.

Он встретил Юнг Тай Она именно там. Он был ростовщиком. Он искал опытных игроков, подобных Ан Джэ Юну, которым не удалось реализовать себя в играх, и предлагал им деньги, а потом собирал проценты.

Они не особо много контактировали. Ан Джэ Юн был гением среди гениев в виртуальных мирах, поэтому администраторы "Легенды" заблокировали на год его лицевой счет. Юнг Тай Он был первым, кто разорвал все связи с Ан Джэ Юном.

А теперь он звонит и сыпет соль на его старые раны. Понятное дело, что ему было не очень приятно.

- Извини. Просто ближе к делу. Я устал от всего этого дерьма.

- Ты наверняка заинтересуешься работой в китайских мастерских? Это 5 миллионов вон в месяц, без учета бонусов. Платят наличкой.

Услышав его слова, Ан Джэ Юн больше огорчился, чем приободрился.

"Блять."

Китайские мастерские. Это одна большая порочная система. Работая там ты становишься машиной, права человека на тебя не распространяются. Все там просто роботы, их личности, их таланты, там - они никому не нужны. Просто комбайн по созданию денег.

Это самое последнее место куда ты решишься податься.

Люди, не находящие нормальной подработки, отправляются туда. Для старых ветеранов вроде Ан Джэ Юна работа там не отличается от продажи своих рук и ног. Он потерял все из-за своей маленькой гордости и оказался на самом дне.

Понимая, до чего он докатился, появлялась лишь жалость к самому себе.

- Дружище, я Великий Палач. Я 733 раза убивал этих выродков из "Штормовых охотников", и ты предлагаешь мне пойти в китайскую мастерскую и вкалывать там, словно последняя собака?

Если бы он хотел продать свою гордость, то давно бы уже это сделал.

- Ладно, не напрягайся так. Условия отличные. К тому же, ты все равно не сможешь сделать много денег на "Полководце", пока на тебя охотятся все Топ гильдии. Рост твоего уровня тоже остановился. Раньше ты бы мог стоять на вершине, но твой 250 уровень едва ли дотягивает до Топа. Ты ведь и так прекрасно понимаешь, что это значит? Из более чем 10 миллионов игроков, уже более ста тысяч обошло тебя.

- Я прекрасно понимаю, что...

- Проглоти свою гордость и поработай там годик. С твоими навыками, ты легко сможешь заработать около 100 миллионов вон. Тебе скоро тридцать. Здесь все по другому. Заимей хотя бы 100 миллионов к этому моменту.

- Нет, нет, нет, у меня и так все в порядке. Я вешаю трубку.

- Позвони мне, если передумаешь. Для тебя всегда найдется место.

Ан Джэ Юн слегка крутанул циферблат своих часов, с выражением полного гнева. Звонок завершен. Он было хотел выкинуть свой телефон, но это было невозможно. Даже если бы и мог, то не стал бы этого делать из-за его стоимости.

"Черт побери."

Скажете, что все могло быть и хуже? Но не для Ан Джэ Юна, он просто хотел очнутся от этого кошмара.

И все же, 5 млн.

Он не хотел так опускаться и продавать свою жизнь.

Кроме того, в одном он был уверен точно.

"Полководец" для меня сейчас недоступен, но это не единственный вариант. Если я правильно понимаю, то около 100 миллионов пользователей, так же как и я, в ожидании нового хита, чтобы уже там начать все с нуля, что бы создать свою гильдию и выбить себе место в топе..."
"За два, три года я мог бы..."

У Ан Джэ Юна определенно был талант. Он мог быть необщительным, глуховатым, безнадежным в спорте, и необразованным в реальной жизни, но в игровом мире ему не было равных.

Ан Джэ Юн уже поднял руку.

- Юнг Тай Он.

Он знал, что было немного неразумно принимать предложение, от которого только что отказался, но он не придавал этому большого значения.

Вызов Юнг Тай Она.

Ан Джэ Юн приложил часы к уху, и стал прислушиваться к мелодии. Это был Майкл Джэксон - Billie Jean... Прошло уже пол века, а эта песня все так же свежа на слух.

И в этот момент.

\*Бум!\*

Гигантский грузовик врезался в остановку, на которой стоял Ан Джэ Юн.

- Хорошее решение, Джэ Юн! Давай сделаем это! При таких-то условиях нельзя было не согласится. Алло? Джэ Юн? Ты тут?!

Ан Джэ Юн.

Ему было 29 лет.

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 3. Класс, которым ты можешь играть в одиночку (Часть 1).**

В 2010 была эра смартфонов. Они изменили жизни миллионов людей.

Но технологии продолжали двигаться вперед, и в 2030 году эпохе смартфонов пришел конец. Сейчас новая эра виртуальной реальности. Peach Corp занималась созданием электронных девайсов для подключения к ВР - V-Gear, что ознаменовало начало новой эпохи. Всего за 20.000 долларов любая семья могла погрузиться в мир виртуальной реальности.

В эпоху смартфонов не было аналогов ВР. Виртуальная реальность стала не просто одной из новых технологий нового мира, появился новый контент, разработанный только для виртуальных миров.

Среди них ВР игры были наиболее популярны.

Игровые компании не стеснялись инвестировать миллионы, а то и миллиарды долларов, в разработку новых технологий. Как результат, они выпускали более качественный контент, нежели в любых других областях.

В то же время это стало началом войны.

Из-за подобных инвестиций и вложений с их стороны каждая игра была на должном уровне и не было определенно лучших среди них.

Это привело к воюющей эпохе.

Игровые компании стали проводить различные манипуляции ради повышения их доли на мировом рынке, из-за чего многие обанкротились. Корпорация по разработке игр, положившая конец этой воюющей эпохе, была не крупной, а разработавшей ИИ, компанией Tobot Soft. Именно на основание их ИИ был создан "Полководец".

"Полководец".

В типичном мире фэнтези, эта игра не слишком отличается от других ВР игр на мировом рынке. На самом деле, все было гораздо скромнее, если сравнить с играми, где игроки сражались в космосе или в полетах на собственных крыльях.

Все дело было в ее масштабности и стабильности, сделавшие ее несравненной среди остальных.

Секретом Tobot Soft стала маленькая ложь, касающаяся области управления ИИ, под кодовым названием М.И.

Если говорить начистоту, то игра контролировалась вовсе не компанией, а программой ИИ. Первоначальная стоимость разработки была огромной, но затраты на ее создание и обеспечение были незначительны. В то время, когда зарплаты программистов по ВР играм были заоблачные, этот метод показал себя наиболее эффективно. ИИ не нужна зарплата.

Плюс, было очень легкой производить копии ИИ в массовом диапазоне. Для того, чтобы нанять тысячу программистов потребуется не менее шести месяцев, а для того чтобы создать тысячу копий ИИ уйдет всего месяц.

Бесчисленные ИИ работали над контролем и управлением серверами, как следствие "Полководец" стал лучшей ВР игрой.

Десять миллионов - это не маленькая цифра.

Для подключения к ВР играм требовалось устройство ВР. Peach Corp контролировала 70% ВР устройств на мировом рынке, а самое дешевое ВР устройство - V-Gear модель 1 уровня стоила 20 тысяч долларов.

Помимо этого, только создание персонажа в "Полководце" стоило 2,599 тысяч долларов. После этого вам дается 3 месяца бесплатной игры, а дальше требовалась оплата в 799 долларов в месяц.

По корейским меркам: 20 миллионов вон, чтобы купить игровое устройство, еще 3 миллиона, чтобы создать персонажа, и еще 800 тысяч каждый месяц.

И в ней присутствовали десятки миллионов людей, удовлетворившие подобные требования.

Один экономист сказал:

- Если посчитать средний годовой доход игрока в "Полководце", то получится около 80 тысяч долларов. Игра с более 10 миллионами пользователей, при среднем доходе в 80 тысяч. Это сопоставимо с доходом целой страны.

Бизнесмены почувствовали сладких запах денег.

Множество компаний и корпораций стали спонсировать именитых игроков "Полководца". Известные игроки, особенно входившие в рейтинг Топ-100, были просто увешаны рекламой, словно елка под рождество, а стоимость "гирлянд" исчислялась миллиардами вон.

Самое главное, в Полководце было весело.

Игроки своей нечеловеческой силой уничтожали монстров различными навыками, а магия была лучше чем в фильмах, а тот факт, что игрок мог умереть в любой момент делало игру более захватывающей, нежели спортивные мероприятия.

Кто-то однажды сказал:

- Появление игр ВР больше всего затронуло спортивную и кино индустрии. Независимо от того, насколько захватывающей может быть спорт, в нем ты не ставишь на кон свою жизнь, в отличии от ВР игры, где ты можешь умереть в любой момент. Неважно, насколько хорошо сделаны фильмы, в конце концов, кино - это просто кино. Это набор сценариев, в то время как в ВР мирах игроки создают свои собственные сценарии. Игровой персонаж - это вторая жизнь, и в этом мире фильм не сопоставим с данными реалиями жизни.

В наше время, можно получить богатство и славу играя в футбол, участвуя в Лиге чемпионов. Как результат - многие стремились взобраться на эту вершину.

Однако.

Лишь горстка игроков довольствовалась богатством и славой.

Не говоря уже о том, что ПК игры не идут ни в какое сравнение с ВР. Вы ничего не добьетесь, просто повышая свой уровень. Все дело в таланте. Хотя это просто РПГ игра, но у вас все равно не получится стать известным, даже имей вы высокий уровень и наилучшую экипировку. Начни вы игру при таком настрое, вы просто сбежите спустя месяц игры. Вы должны наслаждаться этим. "Полководец" самая несправедливая игра. Если вы будете сравнивать себя с остальными, вы просто разовьете в себе комплекс неполноценности.

Действительно, ВР более несправедлива, нежели остальные виды игр.

Даже в ПК играх, есть хорошие и плохие игроки. В виртуальном же мире, где у каждого за спиной сверхчеловеческие возможности, разница в способностях была еще очевидней.

И это не все.

В "Полководце" лучший способ заработка идет на видео трансляциях.

Однако только 30 каналов получили разрешение на вещание игры. В прошлом, на момент возникновения проблем в азартных играх и бранью в прямом эфире, большинство стран стало требовать лицензирования на определенные моменты телевещания. И в случае с "Полководцем" - только 30 студий имели на это лицензии.

Именно по этой причине Топ гильдий лишь 30. Гильдии, спонсируемые этими студиями, получали огромное преимущество.

Кроме того, деньги и влияние, полученные на прямых эфирах и продажах живых билетов, лишь укрепляли их авторитет. Хотя все стремились туда попасть, но со временем пропасть между гильдиями, входившими в Топ-30, и не сумевшими туда попасть, лишь увеличивалась .

Они были в другой категории.

Когда "Полководец" преодолел рубеж в 4 года, то не было никого, кому удалось бы закрыть данный пробел.

За одним единственным исключением.

Гильдия "Хахве маска".

Все ее члены, в битвах, носили хахве маски. Несмотря на то, что большинство ее членов начали играть спустя год после дебюта игры, они продемонстрировали невероятные навыки и добились небывалых результатов. Со временем они пошатнули позиции Топ-30 гильдий.

И в середине этой бури был Хурокан.

Его прозвали Великим Палачом.

Прозвище было дано ему за беспрецедентное убийство самых сильных игроков "Полководца".

Он был монстром среди монстров.

Хурокан? Он настоящее чудовище, знаете, вроде тех, кто разрушает окружающую экосистему. В начале он бросает мяч со скорость в 150 км/ч, чтобы потом бросить этот же мяч уже со скоростью в 250 км/ч. К тому же уровень его игры гораздо сложнее остальных. Это касается всех ВР игр. Независимо от того, сколько времени ты готов потратить, ты не сможешь одолеть по-настоящему талантливого человека. Даже если у тебя есть талант, то перед человеком с еще большим талантом - ты никто. Уверяю вас, Хурокан стоит на вершине как в таланте, так и в прилагаемых усилиях. Если бы он начал на год раньше, то к этому моменту у него не осталось бы противников.

Чудовище, разрушитель экосистем.

Нельзя описать лучше.

Это и послужило причиной, почему Хурокан стал изгоем.

Почему же спрашивается "Хахве маска" предала Хурокана? Все просто. Иначе бы, они стали изгоями среди Топ-30 гильдий. Во-первых, все пытались склонить Хурокана на свою сторону, но со временем поняли, что этого не произойдет. Хурокан не из тех, кто станет склонять голову перед остальными. Тигр может вырасти на собачьем молоке, но тигр - есть тигр, а собака - есть собака.

В Топ-30 лучших гильдий уже установилась своя экосистема.

Никто бы не стал стоять и смотреть, как монстр вроде Хурокана стал бы все разрушать. Но даже так, они лишь несли излишние потери, пытаясь его остановить.

Хурокан. Пусть он получил прозвище Великого Палача, но он никогда не был замечен в стремлении убивать. Всегда находилась парочка ребят, решавшие напасть на него, на что он отвечал ответной агрессией. Хурокан никогда не планировал становиться "забойщиком".

Поэтому, когда гильдия "Штормовых охотников" выступила против "Хахве маски" и объявила войну Хурокану, то остальные Топ-30 гильдий стали оказывать ей скрытую поддержку, и это было очевидно.

Гильдия "Хахве маска" была сильно благодарна Хурокану, но и столь же сильно чувствовала свою неполноценность по отношению к нему. Предать Хурокана и вступить в гильдию "Штормовых охотников" или пойти против всех Топ-30 гильдий войной. Выбор был очевиден.

Каким бы не был удивительным Хурокан, но справиться одному против всех Топ-30 гильдий ему не под силу.

В конце концов, Хурокан был удивителен до той поры, пока это не пошло ему же во вред. Вот почему он был предан "Полководцем".

Находясь в бегах от всего мира, у Хурокана не оставалось выбора, кроме как бросить "Полководца".

Но конечно, все это...

- Какого черта здесь происходит.

Происходило не сейчас.

- Как я оказался в прошлом...

Ан Джэ Юн вернулся в 2036 год.

И он все помнит!

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 4. Класс, которым ты можешь играть в одиночку (Часть 2).**

Большинство мужчин немного склонны к нарциссизму (это, когда любуются собой перед зеркалом после душа. п.р. и не только после.). Это была странная, печальная, и довольно неудачная привычка мужской половины.

Но Ан Джэ Юн вообще ненавидел смотреться в зеркало. Он не обладал красивыми внешними данными, да и просто, чтобы рассмотреть что-нибудь в зеркале, ему приходилось одевать свои громоздкие очки с толстыми линзами.

Но сейчас, смотря на свое отражение, с лица Ан Джэ Юна не сходила улыбка.

Это была не совсем привычная его улыбка.

\*Дзинь!\*

Это была освежающая улыбка. Это может показаться странным для окружающих, но Ан Джэ Юн просто не мог спрятать своей улыбки. Глядя в зеркало, он был обращен лишь в себя.

"Ты чертов неудачник", - критиковал он себя.

Но улыбка на его лице, не исчезала. Он стал улыбаться еще шире, чем раньше.

"Да, тебе действительно досталась нелегкая жизнь."

Ан Джэ Юн еще раз вспомнил последние мгновения своей прошлой жизни.

Это была автокатастрофа. После того, как он купил лотерейный билет, для себя он решил, что начнет все с чистого листа. Именно в тот момент в автобусную остановку врезался грузовик, унося при этом жизнь Ан Джэ Юна. Он даже не почувствовал боли, это была мгновенная смерть. В голове лишь пронеслось "Ах!" - и он получил тяжелый удар, а открыв глаза он очутился в 1 января 2036 года.

"Я понимаю, что мне сильно не везло, но автокатастрофа? Это ж каким неудачником нужно быть, чтобы так помереть?"

Это было время, когда на всех автомобилях были встроены автономные навигационные системы, разработанные специально для предотвращения ДТП. Ну и конечно Ан Джэ Юну крайне не повезло погибнуть в автокатастрофе.

Но за всю его жизнь, ничего подобного с ним не случалось.

"Да, ты прожил дерьмовую жизнь".

“Именно поэтому пришло время вы\*бать удачу под хвост!”

Он вернулся в прошлое.

За этим не последовало никаких лишений. Его память, тело, и мысли, все было в полном порядке. Конечно, разочаровывало отсутствие каких-либо сверх способностей, но грех было жаловаться. Столь невероятные события случались лишь в кино или романах. Это знаменует начало его новой жизни, ведь теперь он главный персонаж, ибо второстепенным лицам второго шанса не дано.

Ан Джэ Юн много не раздумывал над произошедшим.

Все-таки это очень похоже на обычный шаблон. Но Ан Джэ Юна не покидала мысль, что это всего лишь очень длинный сон. Конечно, он даже не задумывался о таких вещах, как эффект бабочки и последствиях, которые он окажет на мир. Он решил не заморачиваться над вещами, если они не приносят ему пользы.

Сейчас лишь одно волновало его.

"В этот раз меня ждет огромный успех в "Полководце"."

Все просто.

Он знал, что "Полководец" был единственной возможностью для него изменить свою жизнь в лучшую сторону. В реальной жизни Ан Джэ Юн был немощным рабом жизни, с минимальной заработной платой, но в "Полководце", он был Великим Палачом, игровым персонажем, стоящим колоссальных денег, способным убить любого, кто посмеет встать у него на пути.

Иными словами, все, что сейчас было необходимо Ан Джэ Юну - это инструменты для достижения поставленных целей.

"Сегодня - 1 января".

Сначала нужно было перестроиться на настоящее.

Текущая дата 1 Января, 2036 года. 13:22, если быть точным.

"Если меня собирались отправить в прошлое, то почему не на год раньше..."

К сожалению, "Полководец" уже 10 месяцев как работает.

Если бы он попал на год раньше, как он того желал, то у него вообще не возникло бы трудностей.

Ну, в любом случае есть только сейчас. Вообще он уже был безмерно благодарен судьбе. Желать большего было бы жадностью.

"И все таки разрыв велик."

10 месяцев огромная разница. Пусть со стороны это так и не выглядит.

"Полководец" еженедельно обновляет рейтинг Топ-100, пусть туда и не входило огромное множество игроков. Но попасть в него мог каждый, если его уровень превзойдет определенные стандарты этого рейтинга.

Конкуренция среди Топ-игроков была жесткой. Ведь отображались имена только тех игроков, что входили в эту сотню, так же и с оплатой в этой сотне, она была абсолютно разной. Правила "Полководца" благоволили сильнейшим - чем выше твой ранг, тем больше нулей в твоем договоре.

В любом случае, почти все игроки Топ уровня начинали с самого старта игры.

"Вроде 5 месяцев? Супер, новичок Мий Оу, кажется, он был одним и самых последних среди них."

Именно на этом и сделал себе имя Польский игрок по имени Мий Оу.

Он начал "Полководец" ровно 144 дня спустя после дебюта игры и смог войти в Топ-100 к 2038 году, уже на четвертый год после старта.

Это значит, что ему потребовалось целых 3 года, чтобы сократить этот разрыв.

Мий Оу тратил просто огромное количество времени на игру. Большинство Топ-игроков тратило на игру около ста часов в неделю. Правило ста. Это был определенный стандарт среди них. Играя 110 часов, означало увеличение своей эффективности на 10%, 90 часов, снижение на 10%. В "Полководце" оно так и называлось - правило 100.

В случае Мий Оу, его показатель установился на 130 часах в неделю. Нормальные люди не могут играть так долго. "Полководец" требует высокой степени концентрации, ведь потеря концентрации означала - смерть. А смерть, в свою очередь, означала 48 часов застоя. Было ясно, что лучше спать 8 часов ради полноценного отдыха, нежели 6 часов, и в результате нарваться на риск неминуемой гибели. В любом случае, Мий Оу удалось войти в Топ-100, потому он и получил прозвище Супер Новичка.

Но что же делать, если разница 10 месяцев?

"Пусть я и не знаю тех титулов, что есть сейчас, но я точно знаю все те, что ожидают всех в будущем. Если получится их заполучить, то мне удастся заполнить этот разрыв."

Обычно, подобный разрыв преодолеть невозможно.

Но для Ан Джэ Юна, вернувшегося со всеми своими воспоминаниями, это было вполне по силам.

В "Полководце" присутствуют различные титулы. Если игрок достигает чего-то, что не по силам всем остальным, первым обнаруживает важные находки, или просто выполняет какой-нибудь подвиг, то ему присуждается титул. Функция их очень проста – постоянное повышение характеристик персонажа.

Эта система предназначена для первооткрывателей.

В большинстве игр, у новичков было преимущество в плане экономии времени. Они просто шли по уже пройденному пути. Поэтому, было бы, вполне справедливо и первопроходцам иметь свои преимущества.

О титулах не разглашалось никакой информации. Поэтому игрокам требовалось находить их самим, походу игры.

Однако сейчас Ан Джэ Юн был полон информации о предстоящих событиях и последующих титулах.

Он, также, знал лучшие охотничьи угодья и тактики для охоты на определенных монстров. Это было одним из его тузов в рукаве.

Конечно, преодолеть разрыв в 10 месяцев задача не из простых, но не для Ан Джэ Юна.

"Мне придется сильно попотеть."

Была еще одна проблема.

"Сейчас мне нужны деньги."

Ан Джэ Юн хорошо помнил 2036. В этот год, его уволили с завода, на котором он работал, так и не объяснив причин, а все скопленные сбережения, на тот момент, подходили к концу.

"В лучшем случае у меня на руках будет 2,3 млн."

Но для того, чтобы начать "Полководец" требовалось минимум 7 млн.

"Мне нужно достать еще 5 млн..."

Для подключения к "Полководцу" требовалось V-Gear устройство. К сожалению Ан Джэ Юна, даже самая дешевая модель 1 уровня стоила 20 млн. вон.

\*Нужно больше золота.\*

Это стоимость недорогого авто. Сумма была немаленькой, но оно того стоило. Все таки, V-Gear был ключом к виртуальным мирам.

Конечно, не обязательно было выплатить все сразу. Можно было взять в рассрочку. Максимальный срок 12 месяцев, и в течение первых трех месяцев, требовалось внести начальный взнос в размере 5 млн.

Так же, затраты на создание персонажа в "Полководце". После создания, давалось 3 бесплатных месяца, но и помимо этого требовалось около 2 млн. на прочие расходы. А на них рассрочка не была рассчитана.

В общем итоге выходило 7 млн.

"Моя кредитная карта не справиться с подобными расходами, а банк не одобрит подобный кредит. Если забрать депозит за квартиру, то я останусь на улице вместе со всем оборудованием... уж проще попросить себя ограбить."

Ан Джэ Юн уже знал что делать.

"Придется снова обратиться к ростовщикам."

Частные займы.

Ан Джэ Юн ненавидел ростовщиков, как в принципе и всех остальных, но тут он понимал, что это единственный способ достать такую сумму денег в сжатые сроки. Конечно, этим он свяжет себя обязательствами, по рукам и ногам, но получение 5 млн. вон честным трудом займет не меньше 3-4 месяца, а это все равно что остаться на время без рук.

"Так, с деньгами все ясно, что теперь?"

Ему следует составить планы на будущее.

Основным заработком в "Полководце" было убийство рейд-боссов. Так же, это самое прибыльное дело.

Но все таки, рейд-боссы на то и рейдовые, на их убийство требовалось собрать рейд группу.

Ан Джэ Юн знал наверняка. Хотя Хурокан был силен, но соло рейд не потянул бы. Все потому, что Хурокан мечник. Мечники - это авангард группы, их задача врываться в стан врага, чтобы дать дорогу своим товарищам.

Помимо этого, для рейда требовалось собрать игроков различных профессий и классов. Если монстр обладал специфической магией или возможностями, то твоя задача обнаружить слабости и воспользоваться ими. Только в редких случаях, можно было полагаться лишь на грубую силу.

"Черт."

Уже мыслить иначе - просто иррационально.

Ан Джэ Юн обладал поразительными навыками и познаниями о будущем. Через два года он спокойно мог бы войти в одну из экс-групп Топ-30 гильдий. Экс-группы, это потенциальные члены Топ-30 гильдий, иными словами - группа запасных.

Если игрок отличится, то он может войти и в основной состав. Конечно, вместе с этим к нему придет и богатство и слава. Все, что требовалось бы от игрока, это сотрудничать со своей гильдией.

"Черт."

Но Ан Джэ Юна не устраивали подобные планы.

Он не заботился о логичности своих решений.

"Как будто я стану пресмыкаться перед этими выродками."

Просто потому, что Ан Джэ Юн угрожал их позициям, они разрушили его прошлую жизнь. В результате, Ан Джэ Юн бросил "Полководца", с ним остались лишь горечь и гнев. Он никогда не забывал обо всех своих гонениях, унижениях и тяготах, с которыми ему пришлось столкнуться после предательства "Хахве маски". Конечно, это не повод для жалости, но к нему порой закрадывались и мысли о самоубийстве.

Конечно, сейчас ничего этого не было, но это все очень сильно отпечаталось в воспоминаниях Ан Джэ Юна.

"Присоединиться к одной и этих гильдий и стать их послушным псом?"

Ну, как вариант, если бы он был таким псом.

Но Ан Джэ Юн не животное. Он человек. Его жизненные принципы и человеческие ценности не позволили бы так поступить, после всего пережитого.

"Класс, которым ты можешь проходить в соло рейды... класс, которым ты можешь играть в одиночку."

Ан Джэ Юн продолжал ломать голову над этим.

"Какой класс в "Полководце" способен выстоять все в одиночку?"

И в попытках решить данный вопрос,

"Точно!"

В голове блеснула мысль.

“Богатенький Лич.”

Был один случай.

Пока все воевали с ордами монстров со своими гильдиями, был один человек, который преуспел в соло-рейдах.

Его прозвали "Богатенький Лич".

“Точно, был ведь такой парень!”

У него был класс Некроманта.

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 5. Класс, которым ты можешь играть в одиночку (3)**

"Полководец" имеет огромный выбор классов.

Но даже в одном и том же классе, можно пойти разными путями, в зависимости от выбранного древа навыков и вложенных очков статистики.

И даже так, были популярные классы и не очень. Это была действительно РПГ игра.

Некромант в "Полководце" относился к непопулярным классам.

Сам класс не был плохим. Они могли применять проклятия, призывать нежить, големов и использовать атакующие заклинания, как и другие маги. Была даже возможность модификации своего тела для увеличения своего боевого потенциала. Поэтому это был, в своем роде, уникальный класс.

Проблема заключалась лишь в том, что прокачать все эти навыки одновременно, было фактический невозможно.

"Полководец" имел систему - древа навыков. Чтобы выучить высокоранговые заклинания, требовались высокоранговые книги, даже для низкоранговых навыков требовалось иметь определенный уровень прокачки. Было множество способов поднять ранг своих заклинаний, но самый действенный способ - это их неоднократное повторение.

Естественно, для того, чтобы приобрести навыки высокого уровня, требовалась комбинация низкоуровневых заклинаний. Невозможно было добиться хороших результатов, если относиться ко всему этому, как к хобби.

Но почти все игроки стремились показать лучший результат, нежели их конкуренты, так что большинство действовало ради эффективности, нежели ради удовольствия. Потому-то, некромант и был менее популярным классом. Это и стало причиной того, что большинство игроков даже не задумывалось о таком классе, как некромант. Став некромантом, можно действительно получать удовольствие от игры, но высоких результатов ты не достигнешь.

Помимо всего этого некроманты отставали в самом главном аспекте "Полководца" - в рейдах. Стандартный маг мог гораздо больше, чем некромант. Их атакующие заклинания были гораздо сильнее. Проклятия - это магия типа "дебафф", но и некроманты не были единственными, кто мог ими пользоваться.

Самый большой минус - некроманты могли прокачивать только один атрибут. Нарушение этого, влекло за собой огромный штраф для более высокоуровневых игроков, когда речь заходила об убийстве монстров. Игроки могли рассчитывать на увеличение своего урона при объединении атрибутов более чем в два раза, но не некромант.

Магия призыва - еще сложнее. Во-первых, она требует больших вложений. Некроманты для призыва использовали ядра, выпадающие из монстров. Были конечно и другие способы призыва, но ядро многократно усиливает призываемое существо. Ко всеобщему сожалению хорошие ядра обходились очень дорого. Экипировка Топ-игроков стоила миллионы вон, к сожалению, и ядро для некроманта обходилось так же дорого. Это было бы оправданно, если бы некромант призывал одного или двух существ, но некромант мог контролировать до ста голов.

Было бы так же неплохо запастись ядрами на все время, но с ростом некроманта приходилось менять и ядра.

Есть еще один нюанс. Призываются явно не топ-модели. Реальные двигающиеся скелеты перед глазами вызывают очень противоречивые чувства, это тебе не ПК. Что уж говорить о призываемых упырях или зомби... выглядят они, откровенно говоря, дерьмово. Не каждый сможет наслаждаться своей игрой в подобной обстановке, да и тот кто сможет, не будет считать это нормальным.

Но везде есть исключения, был один игрок сумевший войти в Топ-100.

Его никнейм Гимала, а его прозвище, Богатый Лич.

Все в принципе ясно и по его прозвищу, в реальной жизни он был очень богатым человеком.

Его реальное имя Субрата Дута. Он 33-х летний мульти-миллионер, который сколотил себе состояние на разработанном им приложении. Игра стала для него хобби, ему доставляла удовольствие давка других с помощью своих денег.

К сожалению, деньги не помогли ему в "Полководце". У него не было таланта в ВР играх. Да, он был экипирован в лучшее снаряжение, но в глазах других ПК-игроков он был просто деликатесом. Он ничем не отличался от новичка за рулем Ламборджини. Из-за его хорошего снаряжения его частенько убивали.

В один момент он перестал вступать в бой лично. Поэтому он стал Некромантом и сделал весь акцент на призыв. Для него деньги не имели значения.

Когда он в одиночку убил Королеву Огненных Муравьев, элитного монстра 250 уровня, некромант предстал перед людьми в ином свете. Именно тогда он и получил прозвище Богатенький Лич.

Но класс некроманта от этого не стал более популярным. Ведь он все так же требовал больших вложений, и был самым трудно поднимаемым классом. К тому же игроки попросту переоценивали некроманта, рейд система "Полководца" была и без них близка к совершенству. О том, чтобы Топ-игроки удаляли своих старых персонажей и начинали играть за некромантов, не могло быть и речи. Никто не будет менять своей стратегии ради одного, пусть и поднявшегося в глазах остальных, класса.

От того в Ан Джэ Юне были противоречивые чувства.

"Это возможно."

Желает всего добиться в одиночку?

Класс некроманта был для него словно ответом. Некроманты сильны в бою. Они могут призывать нежить и модифицировать свое тело. Их боевые возможности не превышают остальные классы, но Ан Джэ Юн мог одолеть Топ-игроков и выше себя по уровню и экипировке. Ему просто требовалось соответствовать некоторым стандартам.

Проблема заключалась в деньгах, если он станет тратить на него весь доход от убийства монстров, это будет просто абсурдно. Он мог заработать только своими руками.

Его беспокоило только одно.

"Если... если все пойдет крахом, то..."

Это возможность неудачи.

У него было предостаточно информации о некромантах, но если его планы пойдут наперекосяк, и он не сможет достигнуть намеченных целей, то он окажется в затруднительном положении.

Он понимал, что второго шанса попасть в прошлое ему не дадут.

Если он снова потерпит неудачу, то ему придется пересмотреть свои взгляды на мир. А так же надеть на себя ошейник и послушно околачиваться у чьих-то ног.

Потерпи он неудачу и для него будет все кончено.

Но что, если ему все-таки удастся?

Что если он, действительно, добьется всего и сам, при помощи некроманта?

Он смог бы смести всех на своем пути. Все так же, как и с Богатым Личом. Он в одиночку мог потягаться с целой гильдией. Конечно, ему бы не удалось одолеть даже и одну из Топ-30 гильдий, но простёхонькие гильдейки он мог растоптать в одиночку. В поединке 1х1 у него, тем более, не будет соперников.

Боевая мощь Богатого Лича была устрашающей, но что если ко всему этому добавить боевые навыки Ан Джэ Юна? Вполне возможно, что ему удастся изменить историю "Полководца".

"Да, мне это под силу."

Прошлая реальность отвергла его. Потому он решил вершить свою историю.

Одно Ан Джэ Юну было точно понятно. Когда он снова станет достаточно известен, Топ-30 гильдий снова попытаются его убрать. Он знал, что если кто-то посягнет на позиции этих жирных свиней, то они быстро превращаются в толстых кабанов сметающих все на своем пути.

Ан Джэ Юн уже потерпел поражение от их рук.

Они были его главной проблемой.

"Хорошо."

Он принял окончательное решение.

"Время заиметь деньжат."

★★★

Первый раз Ан Джэ Юн столкнулся с "Полководцем" в мастерской, куда он устраивался на неполный рабочий день. "Полководец" был игрой для зажиточных людей. Но у многих не было времени или попросту желания качать свои уровни, как и экипировку с предметами. Конечно, если им дать возможность проплатить все это, то они с радостью так и поступят.

Мастерские были созданы именно по этим причинам. В ВР мирах нет ботов, в отличии от ПК игр играть могли лишь реальные люди.

Именно здесь и раскрыл свой потенциал Ан Джэ Юн. Он подкопил денег и спустя три месяца вошел в "Полководец".

Конечно сейчас он не собирался в пустую тратить эти три месяца.

Решением его проблемы стали частные займы.

Частные займы были вполне законны, но как и следовало ожидать, люди, занимающиеся деньгами, думают немного иными категориями.

Даже использованные V-Gears, продаются по высокой цене. Пока он цел и в работоспособном состоянии его можно продать за 80% от начальной стоимости. Поэтому, частные заемщики часто давали деньги оформляя V-Gears в качестве залога. Таким образом, они, фактически, ничего не теряли.

Частенько, люди занимавшие деньги на покупку V-Gears, покупали их ради заработка. Никто не стал бы занимать деньги ради удовольствия. Что касается тех, кто не справлялся с выплатами, то их просто отправляли в мастерские, чтобы они отрабатывали процентную ставку .

Это называется V-Gear кредитование.

Пока Ан Джэ Юн подрабатывал в мастерской, он множество раз видел тех, кто не справлялся с выплатами процентной ставки и шел на работу в мастерские. Он столько там работал, что уже знал, где ему искать нужных людей.

В результате вот он уже сидит и пьет кофе в одном из таких предприятий по частным займам, всего лишь час спустя после своего решения.

- Ты хочешь взять V-Gear кредит, правильно?

- Да. - ответил Ан Джэ Юн.
Заемщик Парк Вуй Унг осмотрел его с головы до ног.

"С виду способностями парнишка не блещет."

Для Парк Вуй Унга было важно правильно распознать клиента при первой встрече.

Пусть они и смогут вернуть большую часть денег, но потери остаются потерями. Помимо этого было много других дел.

Сколько он сможет заработать из той суммы, что он займет? Клиент возвращающий всю сумму в срок - хороший клиент, а клиент, который не может выплатить всю сумму целиком, и выплачивает проценты - прекрасный клиент.

В глазах заемщика Ан Джэ Юн относился к последней категории.

"Выглядел он невзрачно. С новостями о возможной прибыли в "Полководце" все больше вот таких вот ребят стекаются туда. Все они считают, что смогут стать такими же героями, как и парни на просмотренных ими видосиках. Они все считают, что у них "типа" есть талант."

Большинство из них просто бежит от реальности.

В глазах Парк Вуй Унга Ан Джэ Юн был одним из таких людей.

"Ну, нет никаких причин ему отказывать."

Все правильно, нет никаких причин отказывать. Он всегда и легко может вернуть все свои деньги.

- Хорошо, но процентная ставка будет высокой, 29.9%.

Парк Вуй Унг находил это довольно забавным.

Парк Вуй Унг был уверен, спустя три бесплатных месяца в "Полководце" Ан Джэ Юн снова прибежит к нему. Не имея возможности вернуть деньги, которые задолжал, он просто приползет плакаться к нему на коленках.

- Сколько вы хотите взять?

Понимая все, Парк Вуй Унг внешне улыбался и внутренне глумился.

Ан Джэ Юн спокойно ответил.

- 10 миллионов вон.

- Простите, сколько?

Он немного превзошел его ожидания. Он знал, что 7 млн. вон вполне достаточно для начала игры "Полководца" на 3 первые месяца.

"Но на что ему еще 3 миллиона?"

Парк Вуй Унг пристальнее всмотрелся, но Ан Джэ Юн все так же спокойно ответил:

- Если я не смогу оплатить все в срок, мне все равно прямая дорога в мастерскую. Даже если придется вкалывать как собака, я все равно все выплачу.

Парк Вуй Унг казалось на минутку задумался.

Пока Парк Вуй Унг продолжал молчать, Ан Джэ Юн окликнул его щелчками двух пальцев.

- Извини конечно, но я сейчас очень занят. Я могу получить свои деньги или как?

Ан Джэ Юн прекрасно понимал, почему тот ушел в прострацию. Он привык к этим взглядам на себя. Пусть ему это не нравилось, но на данный момент ему было не до того.

Пусть Ан Джэ Юн и выказал некоторое недовольство на лице, но спрашивал он все таким же спокойным голосом.

В ответ Парк Вуй Унг изменил свое отношение.

- Мы согласны, конечно, но вы так же должны понимать, что нужно внести определенный депозит в качестве гарантии.

- Сказано, сделано. Давайте поторопимся.

У Парк Вуй Унга даже не было никакой возможности, Ан Джэ Юн выхватил у него контракт и начал внимательно вычитывать его. Потом, не слушая дальнейших объяснений, он заполнил пустую строку суммы, на которую он рассчитывал, а затем скрепил договор своей подписью.

Затем он снова пробежался по контракту взглядом и только потом вернул его Парк Вуй Унгу:

- Готово.

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 6. Секреты успеха (часть 1)**

"Наверное, впредь я буду любить частных заемщиков. Они быстро работают, когда дело касается денег."
\*Дррр, дррр!\*
Ан Джэ Юн возился с циферблатом на часах. Он проверил свой банковский счет и увидел поступление на счет 10 млн. вон. Потом снова покрутив циферблат, поднес часы ко рту.
- Peach Store.
Деньги уже на руках, и планы на них уже есть.
Peach Store.
Она контролировала более 70% ВР рынка и продавала ВР устройства, необходимые для доступа к виртуальному миру. Так же, именно там можно было создать персонажа для "Полководца". Peach Corp конечно же сотрудничала с Tobot Soft. С момента запуска "Полководца" более половины V-Gear устройств предназначалось для подключения к "Полководцу". Поскольку продажи V-Gear резко взлетели, то Peach Corp не могла не уделить "Полководцу" особого внимания.
В Peach Store можно было позаботиться обо всем необходимом для подключения к "Полководцу".
- Хорошо.
Посмотрев на карту, Ан Джэ Юн поместил в ухо небольшой наушник.
- Проложить маршрут.
★★★
Когда устройство для подключения к виртуальной реальности V-Gear модель 1 уровня только вышло, его назвали революционным.
Но так было лишь для меньшинства.
- Кто купит игровую приставку за 20 млн.вон?
Это был поистине революционный скачок в ВР-устройствах, сокративший цену с сотен миллионов до каких то 20, но цена все равно оставалась запредельной. Вместо того, чтобы попытаться снизить цену, Peach Corp нашла другой подход к данной проблеме.
Вы платите не за игровую приставку, вы оплачиваете свой билет в новую эру!
Это был лозунг Peach Corp и она потратила не маленькие суммы на создание Peach Store.
Он отличается от обычного магазина. Его здание персикообразной формы с гладкими, нестандартными стенами, все это было уникальной чертой Peach Store. Его интерьер был еще более поразительным.
Внутри Peach Store у вас был свободный доступ ко всему контенту, связанному с V-Gear.
Приобретайте все, что вам понравиться! Это был их девиз.
Свободный доступ действовал 24 часа в сутки. Они были открыты 24/7, и Peach Stores разрешал свободно пользоваться V-Gear устройствами. Находились и те, кто создавал там персонажей в "Полководце" и играли исключительно через Peach Stores!
Вновь оказавшись в Peach Stores, Ан Джэ Юн стал осматриваться по сторонам в поиске изменений. Он осмотрел остальных клиентов, располагающихся на мягких стульях, в больших перчатках, с надетыми на голову громоздкими, чуть больше мотоциклетного, шлемами. Явно все из пользователей ВР мира.
В это время к Ан Джэ Юну подошел один из сотрудников.
- Я могу вам чем-то помочь?
Ан Джэ Юн тут же ответил ему приятной улыбкой.
- Я здесь, чтобы приобрести V-Gear модель 1 уровня. Так что проведите меня к месту составления договора.
Из-за поспешного ответа Ан Джэ Юна, сотруднику показалось, что он явно не из терпеливых. Поэтому он сразу перешел к делу и задал вопрос строго по инструкции.
- Вы когда-нибудь пользовались V-Gear до этого?
Ан Джэ Юн немного застопорился.
"Ну да, только не в этой время."
Раньше на шее у Ан Джэ Юна были даже мозоли от долгого пребывания в V-Gear, но все это было в другом времени. Так что нынче Ан Джэ Юн, действительно, еще не пользовался V-Gear модулем.
- Нет, у меня не было такого опыта.
- Тогда перед покупкой я посоветовал бы вам опробовать его у нас. Вы должны знать, что у некоторых людей начинается головокружения или проявляются признаки слабости после подключения к V-Gears.
- Нет, я пришел, чтобы сразу купить его.
Если бы у Ан Джэ Юна проявлялись подобные симптомы, то и возвращения в прошлое было бы бессмысленным.
Сотрудник повел Ан Джэ Юна на оформление договора. Пока он шел, он краем глаза кое-что приметил.
- Подождите.
- Да?
- Разве это не модуль 6s Уровня? Он на продажу?
Ан Джэ Юн указывал на модуль изумрудного цвета (нормальные были белыми), а также двух программистов по тестированию.
"Это определенно модуль 6 уровня, к тому же ранга-S. Разве он не поступит на продажу лишь в конце 2036 года?"
V-Gears модель 1 уровня является базовой, и каждая последующая модель была на уровень выше. Все последующие модели показывали лучшую производительность при погружении, как итог - и результат. Разница не слишком большая. Общий коэффициент увеличивался на 2% с каждой последующей моделью.
Но и эти 2% дело не простое, особенно если учесть каждую последующую модель. Между моделью 1 уровня и 4 уровня разница 6%! В игре нет ни одного предмета, способного увеличить твой показатель на целых 6%.
V-Gear модель 4 уровня стоила около 100 млн. вон. Подобные вещи использовались профи, чей успех в жизни зависел от "Полководца". Модели 5 уровня шли только по заказу, и цена варьировала в зависимости от дополнительных опций, которые включал покупатель. Что касается 6 уровня, так их даже в продаже еще нет. Они все еще находились на стадии тестирования.
К тому же этот изумрудный цвет указывает на его принадлежность к S рангу. Буква "S" значит "Специальный", и это еще одна фишка Peach Store. Всего их выпускалось по 77 штук на каждый уровень, и на каждую из них цена была просто астрономической. Они не предназначены для рядового пользователя, профи тоже в пролете, а вот богатые миллионеры и миллиардеры... короче яхты и самолеты у них уже есть.
Как всегда хороша.
Ан Джэ Юн использовал подобный один раз. Когда Ан Джэ Юн уже сделал себе имя, его пригласили провести тестирование модели 7s, и он был искренне восхищен. На тот момент он пользовался моделью 3 уровня и чувствовал, словно пересел с велосипеда в спортивный автомобиль. Он мог совершать невозможное.
Программисты, получившие данные тестирования Ан Джэ Юна были поражены. Они утверждали, что еще никто не смог настолько раскрыть возможности модели 7s, как Ан Джэ Юн.
В любом случае, модель 6s стояла прямо перед ним.
Ан Джэ Юну, конечно же, стало любопытно.
- Извините, но эта модель не продается.
Сотрудник сразу же объяснил Ан Джэ Юну, что тут ему нечего ловить, на что тот внутренне посмеялся.
"Даже будь у меня деньги на нечто подобное, я бы лучше инвестировал их в акции."
Сейчас Ан Джэ Юн не наскребет столько денег, даже если продаст самого себя. И все равно, он не мог понять причины его нахождения здесь. Обычно Peach Store все доставлял напрямую покупателю. Подобные вещи не будут выставлять на витрины магазинов, так же как и Ламборджини на витрину обычного автосалона.
"Значит произошла какая-то проблема, и они поспешили привезти его, чтобы провести испытание."
Сразу ясно, что все дело в модели, ведь ответственность за ошибку в своей технике несут изготовители.
Ан Джэ Юну было любопытно, кто же мог быть его владельцем.
"Кто во всей Корее мог приобрести товар, который еще даже не вышел в продажу..."
И, кажется, Ан Джэ Юн стал о чем-то догадываться.
"Это она, не так ли?"
Владельцем была та, которую он презирал всем своим сердцем.
Ан Джэ Юн нахмурился.
Сотрудник слегка опешил от изменений в выражение Ан Джэ Юна. Думая, что это его вина, сотрудник магазина решил поспешно извинится.
- Я действительно сожалею, но этот продукт...
- Хм?
Ан Джэ Юн немного удивился, но потом сразу понял в чем дело.
"Сотрудники Peach Store действительно слишком вежливы, в любой ситуации".
Ан Джэ Юн сразу расслабился в выражение лица.
- Я просто немного прищурился, чтобы получше разглядеть. Если он не для продажи, то давайте продолжим. Оформим уже договор. Я ведь тоже создаю персонажа в "Полководце", так что позаботьтесь обо мне.
После слов Ан Джэ Юна сотрудник продолжил свой путь. Следуя за сотрудником магазина, он вновь повернул голову.
"Это действительно модель этой стервы? Я не смогу спать спокойно, если не плюну на него..."

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 7. Секрет успеха (Часть 2)**

Как раз когда Ан Джэ Юн убрал свою карту, часы его знакомо завибрировали.

"Деньги, от которых зависит моя жизнь, ушли, словно быстро выпитое пойло..."

Ан Джэ Юн буквально чувствовал боль от ощущения вибрации от часов.

"Без разницы. Я покажу всему миру, что значит зарабатывать и тратить подобно королю."

Пока Ан Джэ Юн раздувал свою решимость, сотрудник закончил просмотр договора, и стал объяснять окончательные процедуры.

- Мы доставим V-Gear модуль в удобное для вас время, на указанный вами адрес. Желаете ли перед этим провести более детальную настройку? И где желаете ее провести, здесь или у себя дома?

Корректировка настроек V-Gear модуля, для более удобного использование пользователями.

Это весьма важный процесс, словно тюнинг автомобиля. Разница между ее отсутствием и присутствием очень большая. А для людей, особо в это втянутых, разница в 1-2% может стоить жизни. Все Топ-игроки проводят самостоятельную настройку своего модуля. Ан Джэ Юн тоже относился к ним.

- Да, пусть проведут здесь.

Ему незачем было сейчас заниматься всем этим самостоятельно. Ан Джэ Юн просто решил наспех провести здесь проверку, а уже дома подрихтовать все под себя.

Сотрудник кивнул головой.

- Тогда я позову программиста, пожалуйста, подождите.

★★★

Программист что-то яростно печатал на своем ноутбуке, при этом махая руками от злости. В это время к ноутбуку был подключена V-Gear модель изумрудного цвета.

- Черт, и что здесь не так?

- Ну что?

- В системе нет никаких неисправностей, сколько бы раз не проверял, все абсолютно в порядке. Здесь нечего исправлять.

- И что теперь?

- Что значит "что"? Здесь проблема с тестером, так что будем звонить пользователю.

Другой программист лишь усмехнулся на ответ своего коллеги.

- Да, как будто подобная ВИП персона явится сюда самостоятельно. Она скорее ответит: "Да за кого вы, черт возьми, меня принимаете?" Да и кто сказал, что ты сможешь связаться с ней, даже по телефону.

- Черт, действительно, сказал не подумав.

Эти двое не запускали всякие панели вроде "поиска неисправностей". Они члены японского отделения Peach Corp, а также члены научно-исследовательской команды Peach Corp в Азии. Это ВР программисты высшей категории, участвовавшие в прямой разработке модели 6-го уровня, а их зарплаты составляют несколько сотен млн. вон.

Сам факт того, что они лично приехали сюда, чтобы провести ремонт модуля многое говорило о важности этого Вип клиента, по указанию которого, эти высококвалифицированные специалисты превратились в простых ремонтников.

Конечно, им не очень нравилась все происходящее.

Они окончили престижные вузы, устроились в крупнейшую корпорацию в изучаемой ими области, и были очень уважаемы среди остальных. Так что им впервые пришлось столкнуться с подобным отношением.

Ну, а какой у них был выбор? Пока они получали свои деньги, им приходилось выполнять указы вышестоящих.

- Так, давай все снова проверим. На что были жалобы?

- После Теста Восхождения, она сказала, что у нее понизилась скорость реакции, а тело было вялым.

- Плохая скорость реакции, может быть связана с тем, что ее ВР тело, имеет замедленное время приема. Что касается вялости... мне в голову приходит только одно, все дело в ее неспособности к адаптации.

В этот момент мимо снова проходил Ан Джэ Юн вместе со своим настройщиком. Все было именно так, как и предполагал Ан Джэ Юн. Чтобы взглянуть поближе на модель 6s, Ан Джэ Юн вместе с программистом подошли к ним поближе.

Поэтому Ан Джэ Юн услышал их разговор.

- Это модель 6s, верно?

Ан Джэ Юн сразу же задал вопрос. Двое программистов только заметили Ан Джэ Юна, подошедшего к ним, и были немало этим удивлены.

- Что?

- С чего ты решил?

Как они могли не удивиться. Все-таки модель 6s была только на стадии тестирования, а большинство обывателей не знало даже о ее существование. Совсем другое дело, когда специалисты вроде них об этом знают, но было предельно ясно, что Ан Джэ Юн к таким не относился.

- Так я прав?

- Да, все верно.

- Тогда этот модуль все еще находится на стадии тестирования. Так что же эта тестовая модель здесь делает? Появились какие-то неполадки?

- Все потому, что тестер сказал, что ее тело вялое...

В этот момент другой программист с упреком взглянул на своего ответившего товарища.

"Эй! Ты зачем ему все это рассказываешь?!", - его глаза так и кричали об этом. Заметив взгляд своего напарника, тот резко прикрыл рот, осознав содеянное. С другой стороны, Ан Джэ Юну было по боку на гляделки этих двух, он задумался над сказанным.

“Если тело чувствует себя вяло, то скорее всего тут все дело в Расширенной Сенсорной Системе.”

Расширенная Сенсорная Система (РСС).

Это была новая разработка, внедренная в модель 6 уровня.

Она расширяла границы восприятия в виртуальном мире, а игроки "Полководца" часто называли это - шестым чувством. Это очень хорошая разработка, но тут речь идет о палке с двумя концами. Эти сенсорные модули поставляли пользователю гораздо более широкий спектр информации. Но если человек получает больше того, с чем его мозг может справиться, то он начинает чувствовать вялость.

Все дело в адаптации. Если пользователь так и не сможет адаптироваться, это лишь означает, что у него нет к этому врожденной предрасположенности и расширенную сенсорную систему лучше вообще не использовать.

- Я так понимаю, что тестирование проходит по методу Восхождения. Понизьте мощность РСС на 50% и снова проведите тест. Затем, отрегулировав, с каждым разом повышайте чувствительность на 5%. Это должно помочь.

Тест по Восхождению был наиболее часто используемым методом при установки и настройки ВР модуля.

На тесте Восхождения ты взбираешься на гору. Это позволяло проверить себя и насколько хорошо пользователь использует свои физический возможности в виртуальном мире, а так же чувство балансировки.

А между этим, два программиста шокировано смотрели на Ан Джэ Юна.

- Откуда ты все это знаешь?

Ан Джэ Юн казался абсолютно несведущим в этом деле, но отвечал он уверенно. Он даже знал о РСС. Это были новосозданные технологии, так что лишь считанные единицы знали об этом. Это не то, о чем должны знать посторонние.

- У вас с этим какие-то проблемы?

- Нет, но...

- Возможно ли, что у вас уже был опыт работы тестером?

Вместо ответа, Ан Джэ Юн просто пожал плечами. Конечно, ответ довольно туманный, но это единственное, что он мог сейчас сделать. Да, у него был опыт, но не в этой реальности.

А потом.

- Не мог бы ты нам помочь?

Спросил Ан Джэ Юна один из программистов.

- Эй! Ты что несешь?

Его напарник резко воскликнул. На самом деле, в его просьбе не было ничего не обычного. В конце концов, они работали с тестовым продуктом. Сбор данных с нескольких тестеров было обычным делом. А вот использовать тестируемый модуль в повседневной основе - нет.

- Давай! Мы уже целый день в нем копошимся, но где гарантия, что это поможет. Лучше уж попросить некоторого содействия со стороны, ты так не думаешь?

- Ты конечно прав, но...

Они повернулись к Ан Джэ Юну, как бы прося его согласия. Но Ан Джэ Юн лишь спокойно ответил.

- Сожалею, но ничем не могу вам помочь.

"Если он все-таки этой стервы, то пусть даже не рассчитывают на меня."

Да и не похоже, что ему за это что-то дадут. К тому же, если это оборудование действительно принадлежит Чой Суй Лин, то он лучше умрет, нежели поможет своему заклятому врагу.

Два программиста немного нахмурились, но Ан Джэ Юн просто проигнорировал их. Нет причин их жалеть. То, что именно они занимались этой моделью, давало ясно понять, что они из основной ветви корпорации, элита среди элиты, Ан Джэ Юну не доставало квалификации их жалеть.

Ан Джэ Юн посмотрел на своего программиста.

- Давайте вернемся к нашим делам.

Третий программист, стоявший позади него все это время, наконец-то вышел из ступора.

- Ах да, конечно.

★★★

Элегантная девушка, модельного роста и с обворожительной фигурой сняла V-Gear изумрудного цвета, распуская свои длинные, прямые волосы. Она взглянула на программиста, что помог ей снять V-Gear и кивнула головой.

- Я опустила силу РСС и потихоньку стала ее увеличивать, как вы и сказали, я чувствую себя намного лучше. Этого должно быть достаточно.

Вместе с этим она взглядом отдала приказ девушке-телохранителю, стоявшей рядом с ней.

И та, с должным профессионализмом, стала отключать V-Gear модель 6s уровня. Видимо, она желала сразу же его забрать. Два программиста глядя на это, лишь облегченно вздохнули.

"Господи, она действительно расценивает нас, как своих персональных рабов."

"Деньги все решают..."

Чой Суй Лин схватила свою, рядом лежащую, куртку и вынула из карма два чека.

- Хорошо поработали.

Они оба удивились, глядя на чеки.

"Не может быть."

Они ожидали оплаты в один миллион, но там было по одному лишнему нолику.

"Деньги все решают? Да, черт возьми!"

Эти двое сразу подумали об этой идиоме. С другой стороны, Чой Суй Лин, после вручения чека, сразу забыла о программистах. Ее дела с этими двумя закончились, сразу после оплаты их работы, дальше не было причин поддерживать с ними контакт.

Но в тот момент она, словно что-то вспомнив, снова обратилась к ним.

- В конце теста я заметила, что мой результат занял лишь второе место. Кто занял первое?

- А?

Двое, все так же держа чеки в руках, немного наклонили головы.

"Второе? Что она имеет в виду?"

"Она заняла второе место? Не может быть. Ее время это результаты мирового уровня."

Здесь, в Peach Store, все V-Gears модели имеют общую программу, установленную на едином сервере, поскольку установка программы на одну модель была невозможна, из-за лицензирования и складских помещений. С тестом Восхождения все обстояло точно так же. Список рейтинга разделяли все пользователи проводившие этот тест в течении дня.

К тому же Чой Суй Лин закончила тест за 2 минуты и 51 секунду.

Большинство людей, вообще, не способны закончить этот тест. Не важно, как ты его завершишь, уже сам факт твоего прохождения означает, что ты прекрасно адаптирован к ВР миру. Кроме того, людей закончившие тест меньше, чем за 3 минут - можно пересчитать по пальцам одной руки. И все они монстры.

Результат Чой Суй Лин в 2 минуты и 51 секунды просто невероятен, вне всяких сомнений. Она превзошла свой предыдущий рекорд на целых 7 секунд. Она прекрасно понимала, что модель 6s определенно стоит своих денег.

Но она была лишь на втором месте.

И она не понимала почему. Как ее ошеломляющий результат оказался на втором месте?

Два программиста стояли, наклонив головы.

А Чой Суй Лин все так же продолжала смотреть на них.

- Я могу посмотреть результат этого теста?

По ее указу, один из программистов побежал за своим ноутбуком. Но когда он увидел запись первого места, то сразу же впал в ступор.

- 2 минуты 33 секунды...

Что за абсурдный рекорд на первом месте. Человеку такое не по силам.

Два программиста тут же ответили.

- Должно быть это бот.

- У нас есть бот, который проверяет наши продукты. Похоже мы случайно загрузили его запись.

Если человеку такое не по силам, тогда ответ был очевиден.

Чой Суй Лин бросила лишь усталый взгляд и, вновь развернувшись, пошла прочь.

★★★

После возвращения домой, Ан Джэ Юн вытянулся, рассматривая установленный у себя в однушке V-Gear.

Глядя на его лицо, можно было легко понять, что он не в настроение.

- Черт побери.

"Это все из-за того, что это модель 1 уровня? Не могу поверить, что мой результат упал до 30 секунд. Когда я был на пике, то доходил до 20 секунд. Черт, видимо, всему виной отсутствие практики."

Результаты теста по Восхождению оставили Ан Джэ Юна в подавленном настроении и продолжали его беспокоить.

Он понял, что сейчас он не в самой лучшей форме.

"Некроманты и все остальное может подождать, для начало нужно привести себя в форму."

С хмурым лицом Ан Джэ Юн закончил растяжку и схватил горстку глюкозных леденцов, которые купил. Он бросил их в рот и одел громоздкие перчатки V-Gear модуля, продолжая громко жевать. Желеобразное вещество полностью обволокло руку внутри перчатки. И Ан Джэ Юн быстро проглотил дожеванные конфетки.

Затем он лег на матрас и одел свой V-Gear.
[Пользователь Ан Джэ Юн, сканирование радужной оболочки закончено. Благодарим за использование V-Gear.]
Как только сканирование глаза закончилось, Ан Джэ Юн вставил мундштук.

Прикусив его посильнее, Ан Джэ Юн внутренне приготовился.

"Ну что ж, просмотрим, кто будет смеяться последним!"

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 8. Танцы со скелетами (Часть 1)**

Виртуальная реальность вышла на передовую современной эпохи, все из-за отсутствия всяких ограничений. В виртуальном мире каждый может стать Халком, Железным человеком или даже Мэрилин Монро. Можно разъезжать по улицам быстрее, чем на самолете, или прыгать со скал без парашюта.

Все возможно.

Но это не значит, что она была прекрасна во всем.

Все не так просто.

Хотя в виртуальном мире было возможно абсолютно все, но далеко не каждый осмеливается это делать. Спрыгнуть со скалы? Конечно, ты не почувствуешь боли, но большинство не наберется храбрости это сделать. А если бы могли, то не было бы людей, что вечно пускались бы в слезы на своих учениях.

Это было самым большим препятствием, которое требовалось преодолеть в ВР играх, особенно в РПГ.

Виртуальные игры давали игроку силы, способные завалить медведя голыми руками, но только двоим или троим из десяти это удавалось.

На это было две причины.

Во-первых, некоторым просто не хватало на это сил. Допустим, твой автомобиль мог разгоняться до 600 км/ч, но большинство и больше 200 не смогут. Дело не только в страхе, просто для этого так же требуется опыт вождения, ну и талант, конечно же, чтобы на подобной скорости не врезаться при каждом повороте.

Во-вторых, отвращение при убийстве живых существ. В виртуальном мире все выглядит реально.

В первом случае, все зависело от самих игроков, но со второй задачей требовалось разобраться уже самим создателям данного контента. Создатели ВР игр решили разрабатывать свои игры так, чтобы на ней было проще сосредоточиться.

В случаях, если при разрезание мечом выплескиваются фонтаны крови, если существо на последнем издыхании, и ты чувствуешь, как прекращает биться его сердце, или просто у него вываливаются кишки из пробитого брюха, то создатель подобного контента оказывался за решеткой.

Как результат, поначалу все ВРММОРПГ игры были немного детскими. Монстры все были в квадратиках или с желеподобными телами, чтобы игра была менее жестокой. А в некоторых играх вообще вместо крови проливались конфетки.

Но "Полководец" был другим.

Основной акцент в нем был сделан на убийство монстров, и создатели игры считали, что шлифовка данного направления - это прямой путь к успеху.

Поэтому они сделали игру максимально реалистичной.

А реалистичность - это жестокость. Кровь летела во все стороны. Никакого мяса и мозгов, но кровь была реальной. Но игроки всегда могли отключить данную функцию, а сам факт этой опции полностью менял весь взгляд на игру.

При получение ран, монстры не сидели словно валуны, они злились, рвали и метали. Они сбегали, чтобы зализать свои раны, и наоборот, рвались в бой когда исцелялись.

Именно поэтому "Полководцу" уделялось столько внимания. Битвы в нем были самыми жестокими и самыми захватывающими, нежели в остальных играх.

А для тех кто играл в ВР игры впервые это был словно вызов. Было множество людей, кто не мог приспособиться к игре, и это после того, как отвалил за нее не маленькую сумму денег.

"Полководец" решил эту проблему просто.

Они создали очень простой туториал - учебник. Разработчик данного туториала сказал следующее.

- Если не хочешь играть - не играй. Я не иронизирую, это мой тебе искренний совет. У тебя нет никаких причин играть в эту игру, если тебя это слишком напрягает. Помимо "Полководца" есть огромный выбор других игр. Поэтому не играй, если нет желания. Зачем же тратить на это деньги и тем более заставлять себя?

Конечно потом прошел слушок, что этот сотрудник потом дал свои письменные извинения... и все-таки новичкам приходилось проходить 280 минутное обучение, чтобы начать играть в "Полководец".

Этот учебник содержал множество боевых постановок: от убийства монстров, до их тотального уничтожения.

Большинство новичков выходило оттуда полностью вымотанными.

Как раз в это время.

Замок Фигар!

Трактир "Новичок", находившийся в замке Фигар, славился своим дынным пивом.

Это место всегда переполнено новичками, ведь именно сюда они попадали после прохождения учебного курса. Прямо сейчас эти новички сидели полностью измотанными за столиками трактира и глядели на дынное пиво, которое им полагалось за прохождение туториала.

"Какого черта!"

"Это не игра, а какая-то пытка..."

"Может мне все таки продать свой V-Gear? Я не думаю, что и дальше смогу продолжать в таком же духе, если все будет так же как и в учебке..."

Пускай, все уже позади, но они до сих пор оставались в шоковом состояние. Они прекрасно слышали о печально известном учебнике "Полководца", но не ожидали, что все будет ТАК плохо. Конечно, после всего испытанного, они пересмотрели свои взгляды.

Большинство игроков сейчас лишь заняты обдумыванием, продолжать ли им дальше играть в "Полководец" или нет.

И тут появился игрок, чье поведение разительно отличалось от остальных.

- Фуух!

Этот парнишка спускался на первый этаж, потягивая руки, словно после разминки. У него было расслабленное выражение, как после парилки.

"Наконец-то я снова чувствую свое тело."

Этим парнем был Ан Джэ Юн, точнее Хурокан.

"Как же давно у меня не было хорошего боя. Как по мне, так человек хотя бы раз в жизни, но должен увидеть как льется кровь."

По его словам учебник годился только для разминки. Сейчас Хурокан был навеселе.

"Такое чувство, словно вернулся домой."

Чувствовал себя, как лосось вернувшийся в родную воду.

Хурокан наконец-то почувствовал, словно одел свою родную одежду. Поэтому он чувствовал себя очень хорошо и шел, напевая, при этом постукивая в такт.

Остальные игроки, что находились в раздумьях, смотрели на него как на призрака.

"Кто он?"

"Он что, вообще рассудка лишился?"

"Он напевает? Он ведь тоже новичок, одежда тому доказательство. Так какого хрена он тут напевает?"

Обычно никто не обращал внимания на остальных, ведь они только что вышли из пятичасового, долгого и мучительного сражения. Поэтому Хурокан казался им просто... безумцем.

С другой стороны, Хурокану было все равно на остальных. Он даже не замечал их.

Ему все это было просто до лампочки.,Именно в этот момент владелица трактира обратилась к Хурокану.

- Хорошо постарался. Это конечно не много, но вот, выпей за счет заведения за проделанную работу.

[Вы великолепно справились с обучением. Вы получили 1000 мл. дынного пива в качестве награды.]

Пока приятный женский голос ласкал его слух, НПС передала ему стакан пива. Хотя, больше он походил на кувшин, который Хурокан тут же принялся в себя вливать.

- Кхааа!

"Как же мне этого не хватало!"

Пока пиво лилось через горло, сладкий аромат дыни добавлял свежести во рту.

"Если подумать, то когда я в последний раз пил дынное пиво... вероятно, еще до сражения с этими ублюдками из "Штормовых охотников", давненько получается, не правда ли?"

Дынное пиво было лакомством доступным, только в виртуальном мире. Оно было разработано при партнерстве с лучшими гурманами виртуального контента - Прекрасный Вкус. Меню изысканной кухни "Полководца" было так же популярно, как и его сражения, поскольку никогда раньше не виданные блюда и вкусы можно было попробовать лишь здесь, в виртуальном мире.

- Хух!

После того, как он выпил свое пиво, Хурокан быстро вышел из трактира на улицу, где его встречали яркие лучи солнца.

"Я вернулся!"

Великий Палач Хурокан вернулся в "Полководец".

★★★

[Хурокан]

- Уровень 1

- Класс: Начальный

- Титулы: 1

- Характеристики: Сила (3) / Выносливость (3) / Интеллект (3) / Магия (3)

Хурокан уставился на голографический интерфейс перед своим лицом.

Глядя на окно характеристики, он испытывал противоречивые чувства.

Конечно это была не вся его статистика. Если покопаться глубже, то можно было найти более расширенную ее версию. Рассчитывалось более десятка резистов для различных атрибутов, физ. и маг. защита, бонусы к скорости передвижения, и многое, многое другое... конечно же, у всех Топ-игроков "Полководца" в ней водилось множество цифр. Просто смотреть на эти запредельные цифры, уже приносило удовольствие.

Конечно, Хурокан не был исключением.

Но от взгляда на эти тощие циферки у него сводило желудок.

"Мне предстоит много работы..."

Задача первостепенной важности - это заполнить цифрами его окно характеристики.

Но помимо этого были и другие дела.

"Хорошо, самое время получить себе класс."

Получение класса.

Это было не трудно.

"Полководец" имел очень сложную систему боя. Если бы и подготовка к бою была бы сложной, то в нее бы никто не играл.

Поэтому вся предбоевая подготовка была простой.

Выбор класса тому яркий пример.

В большинстве игр выбор класса был довольно сложным процессом. Требовалось достигнуть определенного уровня, запускались длинные цепочки заданий, или вообще отправляли игрока за три девять земель.

Но в "Полководце" располагалась Башня Классов, это примерно в 10 минутах ходьбы от Таверны "Новичок". Мечник, маг и жрец, более 90% игроков "Полководца" выбирали именно эти классы. Никто сильно не беспокоился об этом, ведь стиль их игры полностью зависел от выбранного ими пути, т.е. пути развития древа навыков.

Некромант, что хотел себе взять Хурокан, был ответвлением Мага.

"Стать Магом, затем выбрать направление черной магии."

Когда игроки выбирали Мага, то им приходилось делать выбор.

Черная или белая магия.

Выбирая черную магию, ты становился черным магом. Если черный маг в древе навыков выберет путь Некроманта, то его прозовут Некромантом.

Игрок первого уровня мог в любое время обрести несколько навыков или заклинаний при выборе своего класса. Другими словами, можно было начинать магичить с 1 уровня.

Игра не надоедала игрокам цепочкой нудных заданий перед тем, как дать вступить в бой. Создатели понимали, что именно сами сражения так возбуждали игроков.

И где искомое?

В черной магии было множество ответвлений.

Большинство выбирало магию атакующего типа. Игроки выбирали атакующий тип по причине того, что эта магия им позже пригодится в игре.

Проблема заключалась в самой прокачке заклинаний, ведь, чтобы на высоких уровнях раскидываться высокоранговыми заклинаниями, сначала требовалось прокачать низкоранговые. Очень муторно прокачивать низкоранговые заклинания, когда ты сам уже приличного уровня. Ведь, лучший способ прокачать заклинаний это постоянное их применение, причем на монстрах твоего же уровня.

Параллельная прокачка заклинаний и своего уровня.

Вот самый лучший способ их поднятия.

Призыв скелета.

Основным древом навыка Некроманта был именно призыв скелета.

Если уровень этого заклинания будет низким, то не видать ему других заклинаний.

Планы на будущее были очевидны.

"Итак, давай посмотрим, пупсик, чем ты сможешь меня порадовать."

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 9. Танцы со скелетами (Часть 2)**

Башня Классов.

Это место для выбора основных классов, а также единственное место, где можно получить книгу навыков. В тоже время, это место встречи множества игроков с одинаковыми классами.

Поэтому вне зависимости от ее места нахождения, Башня Классов всегда переполнена народом.

Но, как и в любых людных местах, всегда есть те, кто стремиться на этом нажиться.

Возле башни всегда крутились люди, порой с совсем разными целями. В большинстве случаев, это вербовщики.

- Мы набираем магов с ледяными и огненными атрибутами!

- Гильдия "Аран" проводит набор проклятых магов. Мы обеспечим вас всем, вплоть до 50 уровня.

Вербовщики крутились возле башни с целью привлечения новых игроков.

"Полководец" был крайне популярной игрой. Спустя год, после его запуска, с 2035 года к ней присоединилось более миллиона игроков, и их число продолжает увеличиваться на тысячи ежедневно.

Однако в "Полководце" был дефицит рабочих рук. Многие часто говорили, что очень не хватало людей.

Проблема заключалась в отсутствие случайных пользователей. Игроки обычно делились на постоянных игроков и просто случайно забредших. Все это происходило лишь потому, что большинство игр были бесплатными и держались они, в основном, на донате. Но "Полководец" как раз к таким не относился. Да и учитывая ее стоимость, не каждый желающий смог бы в него попасть, не говоря уже о тех, кто решил просто попробовать.

Поэтому большинство новичков в "Полководце" начинали игру с конкретной целью. Иными словами, у каждого уже был намеченный план действий. Пусть некоторые и занимались вербовкой, но большинство игроков уже состояло в определенных группах.

Еще одна проблема в том, что для того чтобы участвовать в самом важно аспекте "Полководца" - рейдах, всегда требовалась поддержка за спиной. Маги, в этом случае, были особенно востребованы. Маги могли наносить до 200% урона в случае совместимости их атрибутов. Но в обратном случае, могли получить и эквивалентный этому штраф. Потому требовалось набирать квалифицированных магов в различных направлениях.

Естественно, квалифицированных и известных магов было очень трудно завербовать, тем более высокоуровневых.

Поэтому если не можешь переманить такого, то нужно просто прокачать своего!

Было гораздо эффективнее привлекать новых игроков и поднимать их с нуля, потому что из них легче состряпать то, что тебе нужно. Пусть уличные зазывалы не так эффективны, как хотелось бы. Но даже так, это все равно лучше, чем размещение постов в интернете. Ведь общение с игроками на прямую в игре дает гораздо лучший результат.

Однако после множество неудач, находились и весьма огорченные данным фактом ребята.

Это в основном те, кто уже имел большой опыт игры и высокие уровни. Им приходилось не по нраву бегать по улицам с целью вербовки каких-то игроков, только что начавших игру.

Поэтому некоторые вели себя немного грубо.

- Эй, ты! Подожди минутку!

И сейчас как раз такой случай.

Это крикнул один из вербовщиков, что зазывал в свою гильдию, он схватил за запястье одного из игроков, что собирался войти в Башню Магов. Он крепко держал его за руку, чтобы не дать ему вырваться.

- Ты ведь новичок, верно? Выслушай меня.

Говоря это, игрок под ником Судури уставился на новичка пред собой.

Появление новичка не было чем-то исключительным, но у Судури было какое-то предчувствие, когда он его увидел. Чувство, что этот парнишка один из "неудачников"!

"Этот парень определенно неудачник. Если не приведу хотя бы его, то наш мудак-гильдмастер опять устроит мне взбучку."

Гильдмастер Судури был его старшаком по школе, который приволок его силой, потому что тот был его сошкой. Вытрясая деньги у тех, кто играл в "Полководца", он купил себе V-Gear и вместе с его, так называемыми, подчиненными обосновал свою гильдию.

Само собой, людей у него в гильдии было мало. Меньше десяти человек. Так что гильдмастер приказал ему заняться вербовкой новичков, если тот не хочет снова получить по печени. Судури было бы пофиг, будь это просто онлайн угроза, но тот ему частенько наваливал, когда они собирались выпить.

Так что Судури сейчас было хорошо. Так как ему казалось, что он уже нашел одного неудачника, он планировал просто заставить его присоединиться к своей гильдии.

С другой сторону Хурокан просто глумился над этим стервятником, чьей мишенью он стал.

"Он наверняка принял меня за лоха."

C ним это не впервой. Так что он прекрасно понимал, о чем тот думает. С ним обращались так почти всю его жизнь, так что он уже давно попривык к подобным вещам.

Но в "Полководце" все было по-другому. После того, как он сделал себе имя и стал зарабатывать себе этим на жизнь, он снес головы всем тем, кто обращался с ним как с неудачником и скормил их головы тиграм, что находились поблизости. Он показал им, кто на самом деле являлся неудачником.

Но для Хурокана, который сейчас был только на 1 уровне, это не по силам.

Хурокан уставился на парня.

- Чего тебе надо?

- Ты ведь собираешься стать магом, верно? Если присоединишься к нашей гильдии, то мы обеспечим тебе всяческую поддержку.

Даже говоря все это, он все так же продолжал держать запястье Хурокана. Но Хурокан прекрасно понимал его намеренья.

"Он совсем меня за идиота держит?"

Так что, вместо того, чтобы хмуриться, Хурокан лишь улыбнулся. Видя все это, Судури сразу же продолжил.

- Просто прекрасно, неважно какую ветвь ты выберешь. Мы все равно будем тебя всячески поддерживать. Наша гильдия не принимает кого попало, понимаешь? Только избранных.

Парень начал нести какую-то ересь о том, что Хурокан имел мужественные лицо или то, что его предки в прошлом были добродетелями. Прервав весь этот фарс, Хурокан задал лишь один вопрос.

- Ты сказал, что подойдет любой атрибут, что я выберу?

- Конечно!

- Даже черная магия?

- Хм?

После этих слов Судури немного засомневался. Более 90% магов выбирали светлую магию, т.к. она имела самый широкий спектр маг. атрибутов. С другой стороны, в черной магии имелся лишь один атрибут.

- Ты хочешь стать проклятым магом?

Среди тех, кто становился черными магами, большинство выбирало ветвь проклятья.

Магические дебаффы имели множество направлений. Магические проклятья черных магов имели лишь один атрибут, но в нем и была вся изюминка. Да, они не могли совмещать их с другими маг. атрибутами, но они были тоже сильны. Поэтому можно ожидать вполне приемлемых результатов при столкновении с монстрами. В средних и мелких гильдиях не было дебафф-магов с широким спектром атрибутов, поэтому многие приглашали проклятых магов.

Однако проклятые маги не очень популярны, т.к. ничего не могут сделать сами. Как и во всех остальных играх, было не особо весело проводить весь бой за чьими-то спинами.

- Просто прекрасно! Если ты хочешь стать проклятым магом, то тебе обязательно потребуется наша поддержка.

Все было просто прекрасно.

Судури так и представлял как этот лузер становится его счастливым билетом. Но, пока Судури летал в облаках, Хурокан прервал его своими словами.

- Нет, я не планирую становиться проклятым магом. Я буду некромантом.

- А?

Услышав это, Судури ослабил свою хватку.

"Черт, да он не какой-то там неудачник, он чертов извращенец..."

"Он хочет стать некромантом? Я никогда бы не подумал, что этот неудачник решить стать одним из этих извращенцев."

А пока Судури ослабил хватку, Хурокан выдернул свое запястье из его рук, но Судури не планировал и дальше его держать, он просто молча наблюдал за ним.

- Ну так что, ты все еще хочешь, чтобы я присоединился?

Вместо ответа Судури, просто развернувшись, сплюнул. И послал Хурокана куда подальше.

Наблюдая за ним Хурокан прошептал.

- В следующий раз, если увижу тебя...

- Что?

Он сказал это достаточно тихо, так что Судури его не расслышал. Он просто среагировал на звуки, но Хурокан после сказанного уже давно вошел в башню.

А сказал он.

- ... Если еще раз схватишь меня за запястье, я отсеку тебе голову.

Это было его последним предупреждением.

★★★

В "Полководце" лучший способ отличить игрока от НПС - это их левое запястье. У игроков на левом запястье всегда были их "умные" часы. Эти часы имели самые различные функции. Игроки могут проверять свою статистику, подтверждать задания, карты и проверять свои характеристики, общаться внутри и вне ВР мира, фотографироваться или снимать видео, быстро переодевать свою экипировку.

Игроки не могли снять свои часы. Единственная возможность их снять, это обрубить руку уже мертвому игроку. Так что игроки когда умирали, оставляли другим свои часы. Если кто-нибудь заберет эти часы, то их можно будет отнести посреднику, находящемуся в каждом замке или городе. Взамен они получают случайные предмет из инвентаря.

Поэтому все ПК-игроки были нацелены на левое запястье. Если им удастся быстро его отрезать, то игроку не удастся использовать команду, чтобы быстро надеть свою экипировку, и им ничего не останется, кроме как бежать.

В некоторых случаях, ПК-игроки угрожали своим жертвам, предлагая оставить им жизнь в обмен на запястье. И это было одним из худших вариантов, т.к. игроки не могли использовать функции своих часов до тех пор, пока их запястье не восстановится. Они не смогут даже ответить, если им позвонят из вне. Поэтому в таких случаях большинство просто выходят из игры, и ждут пока все не утрясется. Люди, обычно, называли этот период перекуром, ну или время-медитации. Во всяком случае, каждый в подобной ситуации чувствовал себя хреново. В это время они часто задавались вопросом, за что же они отдают так много денег, играя в "Полководце". Причем всегда.

Как результат, всякий хоть раз убитый ПК-игроком, был очень чувствителен, когда дело касалось их левого запястья.

"Я вспомнил некоторые негативные моменты из-за кое-кого."

В этом плане Хурокан был до истеричности чувствителен. После того, как его схватили за запястье, он был в очень плохом настроение.

"Я запомнил твое лицо."

Сейчас Хурокан показывал темные потаенные уголки его души.

Он отпустил его на первый раз, но второго не будет.

"Если такое произойдет еще раз, то я уничтожу тебя вне зависимости от того, какой у тебя будет уровень."

- Фуууух!

После глубокого вдоха, он успокоился, и направился прямо к НПС на первом этаже. Перед ним в окошках сидели два НПС, прямо как в банке. К одному из окошек была длинная очередь из игроков, к другому почти никого не было.

В длинной очереди стояли игроки, желающие обучиться светлой магии, а пустующая линия, видимо, очередь на обучение черной магии.

Различие между белой магией и черной просто на лицо. Будь все иначе, Судури бы не плюнул на этого Некроманта-неудачника .

Даже сейчас игроки в длинной очереди выказывали жалость в отношении Хурокана. Словно глядели на человека, идущего на смерть.

Под их жалостливыми взглядами Хурокан подошел к своему НПС. Это был смуглый старик, с морщинистой кожей. НПС завел диалог с Хуроканом.

- Я черный маг Голко. Ты заинтересован в обучение черной магией?

[Задание по выбору класса началось.]

[После того как вы выберете класс, пути назад не будет.]

[Переход от черной магии к белой, дорого вам обойдется.]

В ушах Хурокана зазвучала система оповещения.

Но Хурокан спокойно ее проигнорил.

-Да.

- Невозможно ступить на путь черной магии просто сказав. Скрепи здесь свою решимость.

Голко достал бумагу, сморщенную как его кожа.

Это был договор, и Хурокану требовалось подписать его в пяти местах с обеих сторон.

Это чтобы игроки потом не жаловались администраторам игры о смене класса. А это случалось довольно часто. Всегда находились недовольные своим выбором, которые пытались снова поменять себе класс. Некоторые даже нанимали адвокатов. Контракт должен был расставить все точки над i. Хурокан быстро подписал его.

После того, как Голко подтвердил подпись, он обратился к Хурокану.

- Протяни свою ладонь.

Он протянул свою ладонь и Голко пальцами написал на ней цифру 3.

[Ваш ключ был отпечатан на вашей ладони.]
Голко стал подробно все объяснять.

- Поднимаясь на второй этаж, ты увидишь 4 комнаты. Войдя в третью комнату, ты попадешь в библиотеку. Ты можешь вынести оттуда лишь одну книгу. Ты можешь свободно посещать это место до тех пор, пока не определишься с выбором, но когда ты выйдешь оттуда с книгой, то чтобы попасть туда снова, тебе потребуется новый ключ.

Подобная система действительно очень соответствовала Магам.

[Через установленное на ваших часах приложение вы в любой момент можете переслушать свой диалог с НПС.]
Выслушав последнее оповещение, Хурокан лишь крепче сжал руки.

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 10. Танцы со скелетами (Часть 3)**

Больше 50% игроков "Полководца" становилось магами.

Новичкам на удивление легко было за них играть. В отличие от мечников, которым приходилось напрямую сталкиваться с огромными монстрами, магам приходилось просто атаковать, стоя за чужими спинами. Знают, когда и как требуется унести отсюда ноги, уже прекрасно.

Маги были очень популярны, и спрос на них соответствовал их популярности.

Ведь этим классом можно было играть только в ВР мире, использовать магию - уже было очень романтично для многих людей.

Поэтому большинство игроков очень много раздумывали над своими первыми навыками. Все варианты были хороши... даже принявшие окончательное решения, немного сомневались после увиденного количества книг.

Но для Хуракана все было иначе.

Войдя в библиотеку, он быстро взял нужный ему навык и ушел.

Без сучка, без задоринки.

Просто у него не было другого выбора. Это было основное заклинание в древе навыков Некроманта. Чтобы использовать более высокоуровневые заклинания ему требовался этот навык, к тому же он и на высоких уровнях постоянно используется.

"Как хорошо, что не пришлось сильно заморачиваться с выбором."

Выйдя из комнаты, Хурокан сразу изучил книгу. Обучиться заклинанию из книги навыков было просто. На обложке книги располагался отпечаток руки. После того, как ты положишь на нее свою левую ладонь, из часов выйдет голографическое окно.

[Выучить навык: Ядро Скелета?]
После подтверждения, он сразу же изучал заклинание.

[Вы приобрели навык: Ядро Скелета.]
[Вы приобрели титул: "Младший Некромант".]
Он сразу получил титул. После изучения навыка Хурокан просто выкинул книгу на землю. Еще одним плюсом "Полководца" было то, что можно было мусорить в любом месте и в любое время.

Затем он проверил свой навык.

[Ядро Скелета]
Ранг: F
Количество скелетов, что вы можете призвать: Воин (1)
Описание: Вам дается способность создавать Ядро Скелета. Если наполнить ядро магической силой, то вы призовете подчиненного вам скелета.
Простенькое описание.

 - Ядро Скелета.

Хурокан сразу же активировал навык.

[Если просто использовать заклинание, то будет создано стандартное ядро.]
После короткого оповещения у Хурокана на ладони появилось Ядро Скелета размером с палец.

Хурокан крепче сжал ядро.

"Самое главное, что этот парень обладает своим боевым ИИ."

Статистика скелета менялись в зависимости от ядер, что использовались при его создание. В этом плане могли помочь финансовые вливания, но боевые навыки ИИ не купишь.

По данным исследования Хурокана все боевые навыки ИИ призванных монстров были очень плохи. Но вместо этого им давался навык самообучения. Они могут быть улучшены путем бесчисленных битв, в которых развивался их боевой ИИ. Все было логично. Если бы призываемые скелеты имели боевые навыки игроков 300-го уровня, то все бы играли за некромантов.

Но Хурокану было больше интересно, насколько велик их боевой ИИ в начале.

"Просто имейте хотя бы основы, пожалуйста. Остальное я возьму на себя."

Если они окажутся совсем бесполезными, то класс некроманта станет для него большей головной болью, чем он ожидает.

★★★

Почти все содержимое "Полководца" связанно со сражениями. В то же время сражения это почти все, что мог предложить "Полководец". Если бы пред-боевая подготовка была затруднительной, то игра станет никому не нужной.

Поэтому вся подготовка к сражениям была простой.

В центре всего этого была Ассоциация Завоевателей.

Ассоциация Завоевателей предоставляла игрокам различную информацию и жилье во время охоты на монстров. Поэтому большинство игроков по умолчанию становились ее членами. Особенно новички, им предоставлялись различные льготы, поэтому они первым делом вступали в Ассоциацию Завоевателей.

После вступления в Ассоциацию Завоевателей игрокам выдавалось оружие и доспехи, пригодные до 10 уровня. Благодаря этому новичкам не требовалось копить и тратить лишние деньги на оборудование, и сражаться при этом с монстрами голыми руками.

Помимо этого новички могли использовать Тренировочное Подземелье Ассоциации Завоевателей.

Тренировочное Подземелье было специально разработано для игроков ниже 10 уровня, чтобы они могли испытать себя. Если учебник давал оценить вкус реальных сражений "Полководца", то Тренировочное Подземелье учило подготовке к реальному бою. Так как он был типа Инст\*, то в нем некому было тебе помешать и игроки могли спокойно сосредоточиться на боевых действиях.

Прямо сейчас Хурокан находился в Тренировочном Подземелье.

Вокруг было округлое пространство размером с футбольное поле. А под висевшими факелами виднелось два прохода.

Как только Хурокан вошел в один из проходов, во втором проходе появился монстр.

Это был волк.

Сквозь свет факелов виднелись золотистые зрачки и черное тело.

Угольный Волк.

Как можно понять из названия, его тело состояло из угля и было весьма хрупким. Он был столь слаб, что 1 уровневый новичок смог бы одолеть его голыми руками. Ну, а так как все игроки были оснащены доспехами и оружием из Ассоциации Завоевателей, то справиться с ним было плевым делом.

Но даже так, лишь 90% умудрялось пережить схватку с ним. Получается, что каждый десятый погибал в его зубах.

Это и есть настоящее сражение.

Некоторым не поможет даже эпические предметы и навыки, ведь что от них прок, если не знаешь как ими пользоваться.

Конечно же Хурокан справился бы с ним и голыми руками секунд эдак за 30.

Но не сейчас.

Хурокан положил руку в карман. Почувствовав у себя в руке Ядро Скелета, он стал наполнять его маной. Впитав ее, черепообразное ядро окружило голубое сияние.

- Воин Скелет, я выбираю тебя!

Хурокан кинул ядро в Угольного Волка.

Да, все правильно, его поза тоже соответствовала сказанным словам.

[Воин Скелет впитал в себя вашу магическую силу и материализовался.]
Интересно, что произошло дальше. Ядро скелета стало расти, словно на дрожжах.

"А это круто."

Скелету-воину потребовалось меньше секунды, чтобы обрести свою полную форму.

Он был ростом чуть ниже среднего, 160 см. Он был не особо большим, а костяная структура соответствовала человеческой. От того он выглядел немного жутко. Было бы неплохо, имей он отличительный от человека скелет. Два синих огня мерцало в его пустых глазницах, бабушек до инфаркта точно довел бы.

Сразу после своего появления он уставился пустыми глазами на волка и заревел.

Это была демонстрация гнева на угрозу своему хозяину, и выглядело это жутко.

Взглянув на скелета воина, Хурокан принял серьезный и строгий вид.

- Прикончи его.

После команды Хурокана, воин-скелет сразу же побежал в сторону Угольного Волка размахивая над головой длинной костью, словно дубиной.

\*Рык!\*

Волк не подавал признаков отступления перед бежавшим на него Скелетом Воином. Грубо прорычав, он устремился вперед.

Бег скелета-воина и Угольного Волка создавали в воздухе определенный контраст звуков, а вместе с этим расстояние между ними потихоньку сокращалось.

Наблюдавший за этим Хурокан помрачнел.

"Только не говорите мне, что он так и собирается бежать на таран. Не важно, на сколько может быть плох по началу его боевой ИИ, но это просто невозможно..."

Прежде, чем Хурокан закончил свою мысль...

\*Краш!\*

Раздался глухой звук.

Волк и скелет столкнулись друг с другом. Хотя скелет замахнулся своей костью, но достичь своей цели ей было не суждено, волк оказался быстрее. После столкновения тело скелета прогнулось, словно тетива натянутого лука, и он отлетел. После короткого полета, он кувырком прокатился по земле, выглядел он жалко.

А у наблюдающего за ним Хурокана выражение лица стало еще более жалким.

"Что это за ужас? Разве скелеты на видео у Богатого Лича не двигались намного быстрее?"

Конечно, он не ожидал от него каких-то ошеломительных результатов. Он понимал, что ему для этого придется использовать свои боевые навыки для обучения.

Но он ожидал большего.

У монстров в "Полководце" были довольно высокие ИИ. Создатель "Полководца" - Tobot Soft являлась ведущей компанией по разработке ИИ, так что, естественно, в этом игра превосходила остальные.

Но чтобы все было так плохо.

"Я ведь не совершил непоправимую ошибку?"

Хурокан приложил пальцы к своим нахмуренным бровям.

А пока это происходило, Угольный Волк, отправив скелета полетать, продолжал все так же доблестно стоять.

\*Гррррр!\*

Он собирался убить Хурокана. Полностью сосредоточившись на нем, он с низким рыком устремился прямо на него.

Хурокан уже слышал топот его проворных лап и все равно продолжал стоять, нахмурившись. Хурокан прекратил свои самоистязания и обратил внимание на волка, когда между ними оставалось всего 20 метров. Чтобы покрыть эти 20 метров хватит и одного вздоха.

В этот момент Хурокан снял с правого бедра кинжал и легко перекинул его в левую руку. Как только его рука схватила кинжал, Угольный Волк прыгнул на него с расстояния в 5 метров.

Он широко разинул свою пасть, обнажив свои острые клыки, планируя вгрызться Хурокану в шею.

Большинство людей на этот момент замирали в ужасе.

Но кем был наш Хурокан?

Великим Палачом.

С точки зрения боевых навыков и боевого опыта он стоял на вершине всего "Полководца". Он даже не переставил ноги. Он слегка повернул корпус так, что Угольный Волк лишь слегка задел его левое плечо. Все как и планировалось.

\*Резь!\*

Хурокан всадил ему кинжал в левый глаз.

\*Визг!\*

Угольный Волк прокатился по земле, не сумев правильно приземлиться.

Использовать минимум телодвижения при уклонение и использовать силу противника, чтобы нанести более глубокую рану. Без сомнений, при виде подобного мастерства обычные игроки почувствуют огромный восторг, а у бывалых ветеранов по коже пробегут мурашки.

"Пф."

Для Хурокана это оказалось слишком просто. По его мнению, это даже не походило на охоту, не то, что на сражение. Кто станет называть давку муравья сражением?

А в этот момент Скелет Воин поднялся с земли и вновь устремился на волка.

- А?

Хурокан был слегка удивлен, но скелет не обратил внимания на реакцию своего хозяина и все так же продолжал бежать к своей цели. Угольный Волк поднялся, и с воткнутым кинжалом помчался на скелета.

\*Краш!\*

Они в очередной раз столкнулись.

Как и ожидалось, скелета-воина снова отправили в полет. Вновь наблюдая одну и ту же сцену, Хурокан снова нахмурился. Затем Угольный Волк опять переключился на Хурокана, но в этот раз он не стал нападать, а стал наворачивать круги, выжидая подходящего момента. Вот он, результат самообучения. После свидетельства его боевых навыков, он понял, что не стоит атаковать Хурокана в лоб.

"Похоже у меня нет выбора."

Хурокан щелкнул пальцами.

Это была базовая команда.

Один щелчок означал переход в оборонительный режим, два - в боевой.

"Если подумать, разве там не было третьей команды, активирующей специальный навык?"

Щелкнув трижды, активировалася определенная последовательность действий.

Хурокан уставился на Угольного волка, пока тот продолжал кружить вокруг него. Казалось, он не станет нападать, пока не увидит брешь в его защите. Затем, Хурокан уставился на скелета-воина. В режиме обороны он стал в защитную стойку, осторожно наблюдая за Угольным Волком, потерявшим к нему всякий интерес.

"Нужно все проверить."

Теперь он желал узнать, что это за уникальный навык. Хурокан не знал, к чему это приведет, но собирался это проверить.

\*Щелчек, щелчек, щелчек!\*

Хурокан трижды щелкнул пальцами.

Затем, стаявший в защитной стойке скелет, резко расслабился. И медленно поплыл назад.

[Скелет-воин начинает свой танец.]
Лунная походка Майкла Джексона. Танец, который когда-то влюбил в себя весь мир, танец, доводивший фанатов до слез, этот легендарный танец снова явил себя миру в этом подземелье.

И Хурокан, единственный свидетель подобного зрелища, обхватил себя двумя руками за голову, словно был глубоко тронут этим.

"...Боже, сейчас ведь не слишком поздно удалить своего персонажа, и снова стать мечником?"

Кажется, впервые за все время своей игры Хурокану захотелось плакать.

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 11. Танцы со скелетами (Часть 4)**

\*Вууу!\*

Вернувшись из ВР мира, Ан Джэ Юна встретил звук охлаждающегося V-Gear.

[Выключение системы. Пожалуйста, подождите.]
После процесса охлаждения появилось оповещение. Ан Джэ Юн выплюнул изо рта мундштук, и V-Gear с глухим стуком разблокировался. Затем он снял с себя тяжелый шлем и громоздкие перчатки. Он весь пропотел, лежа в футболке и своем нижнем белье. Все это не из-за игры. Просто в его однушке было очень жарко. Температура в помещении достигла 28,5 градуса по Цельсию, неподобающая для 3-го января.

Ан Джэ Юн провел руками по своим пропитанным потом волосам.

"Счета за отопление собираются меня доконать."

Все дело не в сломанном обогревателе или каких-то других неисправностях. Он поднял температуру намеренно. За длительное время пребывания в "Полководце" он обнаружил, что при температуре воздуха в 27-29 градусов, игралось гораздо лучше. Это было очень важно. Если его тело придет в упадок, то это отразиться и на игре. Если его самочувствие ухудшиться, то система принудительно выведет его из игры. В обычных случаях все было бы нормально, играй он в соответствие со своим самочувствием, но в критических положениях и рейдах победа или поражение зависели от того, насколько хорошо он будет себя чувствовать.

"Счетчики за отопления обходятся мне в несколько сотен тысяч, и если добавить к этому проценты за кредит и ежемесячную плату за игру, то скоро я останусь до суха высосанным."

"Полководец" был просто машиной по высасыванию денег.

Справиться с ней было не просто. Ан Джэ Юн выдохнул. Он не планировал выходить из игры, просто у него на это была весомая причина.

"Это не тот Некромант, о котором я знал."

Он должен был все уточнить.

Он испытал скелета воина в бою, и чем дольше он наблюдал, тем больше росло его разочарование. Так разочарование переросло в тревогу. Проблема в том, что он не имел ни малейшего представления, как это исправить.

Ан Джэ Юн не был дураком. Он видел видео боев Некромантов. 1 января, вернувшись в прошлое, он занял денег у частных заемщиков, и купил V-Gear в Peach Store, а после всего этого он просмотрел различный материал по Некромантам. Он даже изучал их тренировочные методики.

Однако он так и не нашел информации, почему его скелет был таким камнем.

Скелеты-воины в просмотренных роликах все хорошо сражались. Они должным образом защищались своими щитами и контратаковали своими мечами и копьями. 10 воинов-скелетов, стоявших в строгом построении, выглядели очень впечатляюще.

"Так почему же мой скелет такой мешок?"

Ан Джэ Юн хотел выяснить правду, а не сидеть и ломать над этим голову.

Ведь у него не было времени решать все самому.

Если он так и не поймет причины, ему придется начать все с начала. Времени было в обрез. Ему требовалось достичь определенных результатов в течение первых трех месяцев, в ином случае ему прямая дорога в мастерскую.

"Похоже, у меня нет другого выбора."

Единственный вариант, это купить подробную информацию и методики обучения.

"Придется раскошелиться."

"Полководец" приносил деньги. И информация о том, как получить прибыль, тоже стоила денег.

И не малых. Информация о том, как получать прибыль или определенные стратегии охоты, стоили миллионы вон. Тоже самое было с тренировками своих персонажей. Подобные вещи вообще не показывались на видео. Все это происходило в виде урока тет-а-тет. Стоимость за урок варьировала от 100 тыс. до нескольких млн. вон.

Информация может показаться не столь важной, но "Полководец" была не просто игрой с клавиатурой и мышью. Любая информация, что позволяла заработать или исправить некоторые погрешности, останется с тобой на всю жизнь.

Получить эту информацию было легко.

Были высокоуровневые игроки, которые выпускали видео бесплатно. Нужно просто связаться с одним из таких игроков по эл.почте.

Но так как у Ан Джэ Юна осталось не очень много денег, он засомневался. Он никогда бы не подумал, что будет покупать информацию из-за какого-то скелета. Он хотел решить данную проблему в подземелье до достижения 10 уровня, но видимо он был слишком наивен.

"Ну, раз я все равно решился на это..."

Ан Джэ Юн подумал о своем банковском счете. После всех покупок, у него почти ничего не останется, а ведь на оставшуюся сумму ему требовалось еще и прожить целых три месяца. Тратить большие деньги сейчас было бы не разумно, но иного выбора у него не оставалось.

"Надеюсь оно того стоит."

★★★

Прошло 11 месяцев с момента запуска "Полководца". Самый высокий уровень был у игрока Сульво 85 уровня. В нынешнем Топ-100 он занимал позиции с 79-85.

Однако не нужно полагать, что для того, чтобы стать Топ-игроком нужно иметь 70+ уровень. Игроков с уровнем 60+ уже можно считать хорошими игроками. Ведь это означает, что они проводят в ВР мире не меньше, чем в реале.

Хелген. Он был некромантом 61 уровня. Он, вероятней всего, сейчас самый высокоуровневый некромант в игре, на его канале в YouTube было уже свыше 300.000 подписчиков. С рекламы на бесплатных видео роликах и просто платных видео он имел свыше 10 млн. вон в месяц.

Так же он подрабатывал тренером. В его уроках не было лишней информации, что делало их очень популярными.

Его уроки были разбиты на этапы, и самые начальные стоили млн. вон. Конечно, стоимость была большой, но спрос оправдывал предложение. В любом случае, все, кто играл за некроманта все равно были крайне эксцентричными людьми. К тому же, он не просто отправлял видео уроки. Он так же отвечал на все вопросы, с которыми сталкивались покупатели. Бывало, он встречался с клиентами прямо в игре, чтобы помочь им. Так что это еще не много. Некоторые люди платили сотни тысяч вон только чтобы посмотреть стримы девушек Виджеев.

Потому Ан Джэ Юн не особо возражал по поводу стоимости.

Из-за изменениях курса доллара к вону, пришлось заплатить 1.1 млн. вон.

Он сразу получил видео от Хелгена. Его видео содержали различные жизненно важные советы для некромантов. Ан Джэ Юн сразу же посмотрел, есть ли в содержание что-нибудь о скелетах и навыке Ядро Скелета.

– Сейчас поговорим о навыке Ядро Скелета.

На видео стоял человек, одетый в большую змеиную накидку. Позади него стояло 12 скелетов.

– Скелеты обладают отличным боевым ИИ. Так же они имеют отличные навык самообучения.

- Ага, задница у меня отличная.

Прокомментировал его Ан Джэ Юн пока, с серьезным видом, наблюдал за видео.

– По началу, призвав скелета и приказав ему вступить в бой, вы можете посчитать меня лжецом.

\*Щелчек!\*

Вместе с этими словами Хелген щелкнул один раз. После этого скелеты подняли щиты, и встали в оборонительную стойку. Ну, а т.к. их тела были не слишком большими, то они почти полностью скрылись за своими щитами.

– При всем их хорошем самообучение проблема в том, что им не хватает опыта. Другая же проблема в том, что сражение - вещь не простая. Если вам кто-нибудь скажет посмотреть бои ММА и описать каждый ход, что сделали бойцы, то для вас это окажется непосильной задачей. То же самое и со скелетами. Если им приказать что-то столь сложное, с чем они никогда не сталкивались, то они просто не поймут этого. Для этого и существует режим обороны и нападения.

В этот момент Ан Джэ Юн стал что-то понимать.

"Я вижу."

Объяснение продолжалось.

– Важно обучать скелетов режиму обороны. Это не сложно. Скелеты будут просто пытаться заблокировать или уклониться от атак оппонента. Это уменьшает урон, наносимый игроку.

Ан Джэ Юн понял.

"Защита проста в освоение, и пока ты можешь защищаться от атак соперника, то и просчитать его будет легко."

Конечно, мастера, подобные Ан Джэ Юну, прекрасно понимают значение правильной обороны.

Даже такого безмозглого скелета-воина требовалось обучить правильной защите.

Пока ты можешь себя защитить, ты всегда будешь на шаг впереди своего оппонента. Противники тоже реагируют на твою защиту. Они могут попытаться сломить ее, или обойти. Могут даже выжидать подходящего момента. Из этих 3-ех вариантов, защищаться требовалось только от 2-ух. Пока оппонент пытается пробить твою защиту, ты должен максимально терпеть и удерживать его натиск. А если противник пытается обойти ее, то твоя задача его остановить.

Если противнику удастся пробить защиту, то уже ничего не поделаешь.

Но если защитнику удастся защититься, то у него появиться шанс для контратаки. Может добиться удачной контратаки и не легко, но просто выполнить ее не трудно. Так что это одновременно и легко, и трудно.

Пока Ан Джэ Юн обдумывал все это, Хелген отдал приказ скелетам, чтобы провести демонстрацию. Он направлялся вместе со скелетами на охоту за монстрами. После того, как они окружили монстра щитами, они атаковали его копьями когда тот открылся. А потом снова поднимали щиты, демонстрируя абсолютную слаженность.

- В сражениях воины-скелеты растут путем проб и ошибок.  К тому моменту, как вы достигнете 20 уровня, они должны сражаться лучше большинства игроков. Тогда-то вы и поймете, насколько же превосходным ИИ они обладают.

Сначала оборона, а затем нападение.

Именно такой способ обучения использовал Хелген. На самом деле все было просто, но понять все это самому было бы трудно.

Хелген хорошо отрабатывал свои деньги. Поэтому он продолжал объяснять наилучшие способы обучения боевого ИИ скелетов. Против каких монстров стоит выходить, чтобы достичь лучших результатов в обучение, какие монстры лучше всего подходили для создания ядер для скелетов-воинов и т. д. Ан Джэ Юн понял, что потратил свои деньги не зря.

"А он хорош. Отрабатывает затраченные деньги."

В этом и была причина того, что Хелген был хорошим Некромантом.

Потребители не стали бы тратить деньги на бесполезную чушь. Но если затраченные деньги себя окупают, то они без колебаний это приобретут.

"Почему тогда он был столь непопулярен?"

Ан Джэ Юну было очень любопытно.

Даже если он не один из Топ-игроков, некромант 60 уровня, все равно, должен был привлечь определенное внимания. Тогда почему Ан Джэ Юн не мог вспомнить этого игрока? Даже будь он не сильно популярным, Ан Джэ Юн бы точно запомнил его.

На это было две причины.

Во-первых, он бросил "Полководец". Во-вторых, он достиг своего предела.

"Полководец" это не та игра, которую ты бросил бы, просто захотев. Это случится только тогда, когда ты столкнешься с большим притеснением.

Это была основная причина.

Методики Хелгена не были плохими. Все было логичным и эффективным. Для начала оборона, а потом нападение. Подобным методом он превратил своих скелетов в солдат.

Но подобное действует лишь на мелкую рыбешку.

В этой системе был огромный недостаток. Уйти в оборону, означало отдать противнику первый удар. Не плохой вариант при встрече со слабым противником. Однако при столкновение с более грозными монстрами, что имели уровень выше твоего и к тому же обладали специфическими навыками, история шла совсем по другому руслу. Высокая вероятность, что скелеты просто не выдержат его первого удара.

Богатый Лич решил эту проблему деньгами.

Путем вливания денег в игру Богатый Лич поднял характеристики своих скелетов до небывалых высот. Но подобным воспользоваться мог только он.

Иначе говоря!

"Это не по мне."

С методиками Хелгена он мог бы стать обычным некромантом. Но Ан Джэ Юну нужен был другой подход.

Но он не сильно расстроился. Это дало ему некоторую уверенность.

"Значит они не глупы."

Самым большим беспокойством Ан Джэ Юна были заниженные ожидания по поводу их боевого ИИ. Благодаря Хелгену он понял, что им просто не хватало опыта и знаний.

Они были словно чистый лист бумаги, готовый впитать в себя новые знания.

"Впитывать в себя..."

Ан Джэ Юн встал. Он закинул в рот горстку конфет, и снова одел V-Gear.

"Давайте потанцуем."

★★★

\*Херак!\*

С резким, оглушительным звуком голова скелета-воина отлетела. Он продолжал размахивать своим оружием вокруг, чтобы восстановить равновесие, когда Хурокан отправил его в полет низким ударом колена.

\*Бам!\*

Когда скелет с глухим звуком упал, Ан Джэ Юн приказал резким тоном.

- Встал!

После его слов скелет снова встал, подняв свою голову, и поставил ее на место.

Глаза скелета, которые горели синим пламенем, образовали "Хо", что выглядело довольно мило.

Но Хурокан продолжал сохранять серьезность. Он не пытался над ним подшутить или посмеяться. Когда скелет снова пришел в норму, Хурокан опять послал удар в его голову. На этот раз скелет-воин наклонил голову в сторону, избегая удара.

\*Херак!\*

Но тут же головой поймал согнутый локоть Хурокана. Его ударили по голове, так что он был на некоторое время ошеломлен, а в это время Хурокан ударил его по лодыжке. Тело скелета-воина вытянулось параллельно земле, прежде чем упало с глухим звуком.

\*Гремит, гремит!\*

Раздался звук гремящих костей.

Хурокан снова стал кричать на скелета.

- Если словил удар, то не стой столбом! Двигайся! Будь осторожен и продолжай уклоняться!

Скелет нечего не ответил, просто молча уставился на Хурокана.

Ну, это ожидаемо. Скелеты-воины не могли напасть на своего хозяина. Другими словами, они не могли контратаковать Хурокана.

Хурокан знал об этом. Все, чего он хотел, чтобы тот уворачивался от его атак.

"Сначала заблокировать удар, а потом начать атаковать. Подобный метод не сработает с действительно грозными монстрами."

Сначала защищаться, а потом начать атаку не получится.

Тогда?

"Сначала уклониться, а потом контратаковать в ответ."

Лучше всего сначала уклониться. Вместо того, чтобы блокировать удар. Уклонение - тоже средство обороны, но разительно отличающееся от блока.

А если не удастся?

"Если это не удастся, я удалю некроманта и снова стану мечником. Конечно, я впустую потрачу свое время и деньги, но это лучше чем упускать свой второй шанс."

Отступи, когда это необходимо.

Если что-то действительно не работает, то оно и не заработает, сколько бы ты не пытался.

Хурокан снова замахнулся рукой на только что поднявшегося скелета. Он следовал по той же траектории, что и в первый раз, и скелет-воин увернулся от удара, наклоняя голову набок. Затем Хурокан согнул локоть. Скелет Воин наклонился, увеличивая радиус уклонения и успешно избег локтя Хурокана.

\*Свист!\*

Хурокан было уже ударил его по лодыжке, но скелет-воин снова избежал его удара.

Однако как только нога Хурокана вернулась в обратное положение, он тут же сделал широкий удар другой ногой.

\*Свист!\*

Скелет-воин наклонил корпус немного назад, снова избегая удара.

Затем.

\*Бам!\*

Он упал на землю. Потому-что слишком сильно отклонился назад и потерял равновесие.

Наблюдая за этим, Хурокан позволил себе легкую улыбку.

"Не плохо."

Он поглощал все. Скелет-воин имел также одно очень удивительное преимущество. У него были только кости, что давало его суставам больше маневренности. Даже если ему вывернуть сустав, он с легкостью сможет вставить его обратно.

В нем сочетались прекрасные данные для хорошего уклонения. Следовало просто пользоваться своей головой, чтобы задействовать свои преимущества.

Хурокан!

Подобные качества были необходимы, чтобы достичь его уровня.

И если такое возможно...

"Если вокруг будет еще десять таких же как я, то это станет командой-мечты."

\*Дзинь!\*

Слабая улыбка Хурокана превратилась в жестокий оскал.

Хурокан коснулся своих наручных часов и активировал фонотеку. Вокруг сразу послышалась музыка.

Да, это один из шедевров Майкла Джексона - Billie Jean.

- Ладно, потанцуем снова, детка.

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 12. Другой (Часть 1)**

[Вы получили уровень.]

[Вы получили благословение. Все негативные эффекты исчезли, а ваша выносливость и магическая сила восстановились.]

[Вы достигли 10 уровня. Монстры в Тренировочном Подземелье больше не будут появляться.]

Сразу после получения уровня, Хурокан повернул голову, а скелет тем временем направил свою длинную кость в сторону Угольного Тигра. Конец кости был резким и жутким, а Скелет Воин державшийся ее, выглядел устрашающе. Он был похож на хладнокровного воина.

Наблюдавший за этой сценой Хурокан потер подбородок.

'Я достиг 10 уровня, но...'

С того момента как Хурокан начал "Полководец" прошло 5 дней, и сейчас он достиг потолка в Тренировочном Подземелье.

Это хороший темп. Быстрее среднестатистического игрока, примерно на уровне старательно играющих. Однако, медленнее целеустремленных и талантливых людей. Талантливый игрок, тративший большую часть времени в "Полководце" может достигнуть 5 уровня в течение 4 дней. Особо выдающиеся, за 3 дня.

В сравнение с ними, темп Хурокана был очень низким.

'Это заняло больше времени, чем я полагал.'

Прежде чем он вернулся в прошлое, Хурокан достиг 10 уровня в течение 3-ех дней. Все потому, что тогда Хурокан решил зарабатывать в "Полководце" себе на жизнь. В тот момент он не брал свой талант в расчет, ибо не знал о нем.

В любом случае, времени ушло на это больше чем он рассчитывал.

Однако, Хурокан не был этим зол или раздражен, на его лице сияла удовлетворенная улыбка.

‘Это стоило затраченного времени.’

Он собрал хороший урожай.

Боевой ИИ Скелета Воина был действительно выдающимся. Он лично провел ему боевую подготовку, и теперь скелет сражался лучше среднестатистического игрока.

И было еще кое-что.

‘Они превзошли мои ожидания.’

Скелеты Воины кое в чем превосходили игроков.

Штраф после смерти!

Получая повреждения, они могли вновь восстановиться питаясь магической силой своего хозяина.

Если их полностью уничтожить, то потом можно было повторно призвать. Чтобы Ядро Скелета восстановилось, требовалось подождать 30 мин. По прошествии этого времени, Скелета Воина можно было вновь призвать.

Другими словами, Скелетам Воинам не нужно было страшиться смерти.

Это было огромное преимущество.

В "Полководце" смерть, была огромным риском. Как результат во всех сражениях акцентировали свое внимание на снижение количества смертей. Порой, конечно, приходилось жертвовать жизнью. Но в любом случае, это всего лишь игра; поэтому смерть была не столь критичной вещью. Но для Скелета Воина смерть вообще ничего не значила.

Был еще один фактор, что особенно привлекал внимание Харукана.

‘Самое главное, не нужно было беспокоиться о предательстве c их стороны.'

Скелеты не могли предать своего хозяина.

Подготовка Скелетов Воинов включала в себя побои и жестокое обращение. Даже так Скелет Воин ни разу не контратаковал своего хозяина. Неважно в какую ситуацию они попадут, они всегда абсолютно лояльны своему призывателю. Единственное, они всегда обнажали свои клыки, если существует риск угрозы их хозяину.

В принципе оно и понятно. Это все таки ИИ.

Но увидев все это своими глазами, Хурокан по достоинству оценил своих Скелетов Воинов, он даже нашел это Благородным.

‘Если бы меня вынудили пережить столько побоев, я бы давно самоубился.’

Если бы к Хурокану относились так, как он к своим Скелетом, то его терпелки и на день не хватило бы.

В любом случае, Хурокан охарактеризовал своих скелетов на отлично. Он чувствовал себя превосходно, представляя как у него в подчинение будет двадцать подобных скелетов.

Ну, сейчас у него не было времени мечтать.

'Теперь нужно определить, как я буду вкачивать свои статы.'

Теперь достигнув 10 уровня, у него не будет возможности выкачивать соки из это данжа. Ему придется отправиться на поле боя, полное конкуренции и насилия.

Конечно, он не боялся сражений. Вообще, он сам предпочел бы кого-нибудь ударить в спину, нежели подставить свою. До этого он получил уже один такой удар, и все из-за предательства. А ведь Хурокана, как правило, трудно было провести.

И сейчас вся проблема, это выбор направление своего развития.

Хурокан собрал много информации о некромантах. Даже Хелгену пару вопросов по почте задавал.

Согласно собранной информации, некроманты в "Полководце" делились на два типа.

‘Пойти ли мне по стандартному пути развития?’

Наиболее часто встречаемыми были Некроманты Призыватели. После каждого поднятия уровня, тебе в свободное распределение давалось 5 очков характеристик. Некроманты с уклоном в призыв вкладывали 4 или даже все 5 очков в магию.

Причина была проста. Магия призыва требовала множества магической энергии. На призыв уходило много маны, а на его поддержание уходило еще больше. Этот класс просто не мог обойтись без магии.

Это самый популярное развитие Некроманта в "Полководце".

Но недавно возникла новая тенденция, благодаря информации обнародованной Хелгеном.

‘Или мне стоит пойти по ветви взрыва?’

Недавно некроманты подрывники привлекли к себе не мало внимания.

Подобный некромант уходил в магию взрыва. У него были заклинания вроде взрыва голема, но причина по которой некромант подрывник обратил на себя столько внимания, это возможность массового подрыва. На это уходило много времени, но массовый взрыв трупов, скелетов и големов выходили далеко за пределы возможностей магов того же уровня. Но некромант подрывник должен был вкладывать все свои очки в интеллект, потому что сила магии взрыва напрямую зависела от этой характеристики.

Хурокану пришлось тщательно рассмотреть все свои варианты. Для соло рейдов, он знал, что ему потребовался бы мгновенно убивающее движение. Но подобный удар сработает против соответствующего по размерам врагу. Учитывая большие габариты большинства рейд-боссов, он, вероятно будет убит прежде, чем закончит свое заклинание.

'Так же есть Бессмертный Некромант.’

Бессмертные Некроманты в настоящее время не известны. В древе навыков они выбирали путь модификации тела, и все статы вкладывали в выносливость.

Бессмертный некромант появились благодаря навыку 140 уровня - Сосуду Жизни. Этот навык позволяет игроку стать Личом. В независимости от полученного урона, пока Сосуд Жизни в безопасности, Лич не погибнет.

Конечно, они не были бессмертными в прямом смысле этого слова. Просто пока они избегают прямого повреждения Сосуда Жизни, их выносливость могла увеличиться в десятки раз. Под Сосудом Жизни располагались более низко ранговые навыки восстановления и модификаций тела.

Это позволяло им стать превосходными танками. Как результат очень востребованными во многих гильдиях, на роль более эффективных танков.

Это три разновидности Некроманта, о которых знал Хурокан.

Но Хурокан не мог определиться с выбором.

Все дело не в его нерешительности.

‘Этого не достаточно.'

Просто этих трех вариантов было не достаточно. Она не вписывались в образ, что он нарисовал у себя в голове.

Однако, если бы ему пришлось выбирать, то он бы пошел по стандартному пути, как и Богатый Лич.

Другие варианты отпадали.

Но глядя на боевые возможности скелета воина, Хурокан передумал.

В тактики - защищайся, потом нападай, были свои прорехи, им не избежать получения урона.

Но если призываемые могли достаточно хорошо уклоняться, не получая при этом урона. То можно было вкладывать меньше очков в магию. В теории по крайней мере.

Чтобы привести эту теорию в действие, потребовался бы тренер, пример для подражания Скелетам Воинам. Должен быть кто-то, кто заполнит этот пробел в знание их боевого ИИ.

Кто же мог подойти для роли прообраза?

Естественно Хурокан.

Хурокан был уверен. Нет никого, кто смог бы сражаться лучше, чем он. Даже учитывая уровень, характеристики или предметы, он был абсолютно уверен в своей победе.

Поэтому лучше образа чем Хурокана не сыскать.

В этом то и была вся проблема.

‘Скелеты Воины сейчас не могут увернуться от моих ударов из-за разницы в характеристиках. Но спустя какое-то время, они будут видеть меня словно в замедленной съемке.'

Это значит, что есть определенный предел его обучению. Если скелеты его превзойдут, то их прогресс остановиться. А чтобы соответствовать их росту, ему придется вкладывать очки в силу.

Но если он так сделает, то в его характеристиках настанет полная анархия.

До возвращения в прошлое, Хурокан вкладывал все очки в силу. Потому, что он был мечником. Даже при равных количествах силы, мечники, благодаря своим благословениям и применяемым навыкам десятикратно увеличивали свои результаты.

У магов были аналогичные навыки. Что-то вроде Магии Мечника, который использовал магию для увеличения их боевого потенциала. Были к например некоторые маги, что вкладывающие очки в силу и выносливость.

Черные маги не отличались. Есть навыки, что позволяют им сражаться в ближнем бою при использование их магии. Но даже так, они не были ровней мечникам.

Самый большой промах во всем этом, это полная неразбериха в характеристиках персонажа, в которых основной уклон шел ни туда, ни сюда.

Но именно это и создавало различные вариации в древе навыков.

'Само по себе это не так уж и плохо.'

Но если и ставить себе подобные цели, то уж лучше выбрать белую магию и довести все атрибуты до максимума.

Конечно это не значит, что подобная разрозненность не могла привести к успеху.

Ну, в любом случае, это дорога на которую пока никто не ступал. Ведь этот путь может оборваться на пол пути или завести тебя в тупик. Если подобное произойдет, то это станет концом. Не будет возможности исправить свою ошибку. Ведь маловероятно, что снова дадут шанс вернуться назад и начать все с чистого листа.

'Я не могу зацикливаться над этим слишком долго.'

Хурокан закрыл глаза.

Что бы он не выбрал, некоторых сожалений все равно не избежать. Вопрос лишь в том, какой путь принесет их в наименьшем количестве.

‘Богатый Лич был в состоянии добиться успеха в соло рейдах, но даже после огромных финансовых вложений, он не стал в этом лучшим.’

Если ему судьбой уготован провал, то уж лучше пройти свой путь, выложившись на все сто.

'Игры - это единственное, в чем я силен. Если я не могу набраться смелости, чтобы сделать свой шаг, то вся моя жизнь и яйца выеденного не стоит.'

Хурокан провел по часам, открывая голограмму своих характеристик. И глядя в это окно Хурокан улыбнулся.

"Сильный Некромант. Зато как звучит. По крайней мере из этого выйдет дельный банер."

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 13. Другой (Часть 2)**

[Хурокан]

-Уровень: 10

-Класс: Маг

-Титулы: 2

-Статистика: Сила (48) / Выносливость (3) / Интеллект (14) / Магия (14)

Увидев цифры в голограмме своих характеристик, Хурокан заскрежетал зубами.

‘Верно ли я поступаю?’

Хурокан вложил все свободные очки характеристики в силу, всего 45 очков.

Интеллект и магия повысились за счет пассивного прироста за класс. Маги получали по одному очку к интеллекту и магии за каждый уровень. Мечники же, силу и выносливость. Помимо этого, благодаря двум имеющимся титулам, Хурокан получил по одному очку в интеллект и магию.

На данный момент Хурокан имел достаточно магической силы, чтобы 3 раза призвать скелета.

Но это просто призыв. Поддержание призванного скелета и лечения его повреждений дополнительно отнимало ману. Если учесть все это, то два скелета, это его предел.

‘Если я не буду вкладывать очки в магию, то ситуация станет только хуже.'

Сейчас все в порядке, потому что навык Ядра Скелета пока на низком уровне. Но когда он поднимется, то на создание, поддержание и восстановление скелетов расходы вырастут в геометрической прогрессии.

Помимо этого, обычный некромант мог легко контролировать 9 Скелетов Воинов, 3-ех Скелетов Магов и Голема. А Богатый Лич вообще контролировал до ста голов. Плюс, некроманты обычно используют атакующую магию и проклятья. Конечно, все это было лишь низко ранговыми заклинаниями, которые были легки в применение.

По этой причине все Некроманты вкладывали все очки в магию. Магия поднимала объем маны и скорость ее регенерации.

‘Если я так и продолжу вкладывать все очки в силу, то достигну потолка примерно на 50 уровне. Определенно.’

Хурокан был в этом уверен.

Если он продолжить все в таком же темпе, то к 50 уровню в его характеристиках воцариться полный хаос.

Эту проблему нужно было решать с помощью экипировки и званий. Ему требовались предметы снижающие потребление маны и увеличивающие скорость ее регенерации. Так же требовалось множество титулов, что бы поднять характеристику магии.

Конечно, все это было не просто.

‘Если бы у меня было Ожерелье Ануга, то не пришлось бы переживать по этому поводу...’

Ожерелье Ануга.

Это был эпический предмет, сделанный из глаз Ануга, босса 200 уровня. Он сокращал потребление маг. энергии на 35%, информация об этом предмете произвела настоящий фурор. Кроме того, у этого предмета не было штрафа на ношение. Неважно на каком ты был уровне, на 300 или 400.

‘Если подумать, то на него даже не было фиксированной цены. Последним его владельцем был... Метеор Уокер, если не ошибаюсь?’

Т.к. предмет был очень дорогой, то информация о его цене не распространялась. Никогда не проводились официальных торговых сделок. О его владельцах ходили лишь слухи, но никто не знал наверняка. Под подозрение мог попасть любой. Очевидно ведь, что истинный владелец предмета не выдаст себя.

Конечно, думать, что сможешь обрести подобный предмет слишком смелая вещь. Тем более для Хурокана, чей потолок 50 уровень, мечтать приобрести бесценный предмет 200 уровня. Хурокан даже не рассматривал подобные варианты.

Основным ядром в планах Хурокана были Титулы.

'Ну, я в любом случае собираюсь закрыть этот пробел Титулами.’

Титулы!

Вот, во что верил Хурокан.

Титулы очень важны в "Полководце". Во всех РПГ играх поднятие каждого последующего уровня становилось все тяжелее. Так же и в "Полководце". Однако в здесь давались большие возможности в поднятие своих характеристик с помощью присуждаемых званий.

Хороший Титул мог повысить определенный стат на 20 очков. Это равносильно набору 4 уровней. Большинство званий присуждалось с убийства боссов. Поэтому гильдии были так одержимы рейд-боссами.

Даже так, еще не один человек не поднимал своего персонажа с акцентом на получение Титулов. Их бы просто посчитали идиотами. Даже с деньгами можно было обрести лучшую экипировку, но не Титулы. Этого - игроки достигали лишь по ходу игры.

‘Да, я сумасшедший. Кто в здравом уме будет делать такое?’

Хурокам отключил окно голограммы.

Его часто называли сумасшедшим, до его возвращения в прошлое. Подобные вещи его не пугали.

К тому же для сожалений было уже поздно.

'Я должен двигаться вперед.'

Если это невозможно, то он совершит невозможное!

Именно этого Хурокан и добивался.

★★★

В "Полководце" был достаточно простой сюжет.

Свирепые монстры стали наполнять некогда спокойный мир, и на них пошли войной. Это стало началом эпохи сражений, и нанесший последний удар станет Императором Войн, другими словами - Полководцем; и лишь одному суждено закончить эту эпоху!

Именно поэтому игра называлась "Полководец".

Конечно, помимо этого было множество других сюжетных ответвлений. Отношения между разными королевствами, героические сказки мелких племен, древние руины, и т. д. Было множество вещей побуждающих героический дух игроков.

В подобном мире Ассоциация Завоевателей была первой, с чем сталкивались игроки. Ассоциация Завоевателей играла большую роль в "Полководце".

Покорение монстров основная задача "Полководца". Все в игре было сосредоточено вокруг охоты на монстров. Ассоциация, занимающаяся покорением монстров, просто не могла стать незначительной частью игры. Все королевства и племена сотрудничали с Ассоциацией Завоевателей. Игроки, что не вступали в нее, никогда не показывали особо выдающихся результатов.

Ассоциация Завоевателей давала игрокам звезды в соответствие с их заслугами. Чем больше звезд, тем более важную информацию и задания ты мог получить. Некоторым игрокам попадались групповые задания. Находилось множество игроков, что проплачивали себе в них место. Если задания были связаны с большими Титулами или наградами... то и стоило это соответствующе. Обычные игроки не понимали зачем тратить на это столько денег.

В каждой из Топ-30 гильдий была команда Звездных Охотников, они занимались только сбором звезд, в рейдах они не участвовали.

Важные задание, как правило, брались напрямую у НПС. А обычные, игроки могли получить в Ассоциации Завоевателей, зайдя в любое ее предприятие, достав свои часы и просто взглянув на список доступных заданий. Вроде бесплатного Wi-fi в кафе.

Поэтому посетив филиал Ассоциации Завоевателей всегда можно увидеть игроков зависающих в своих часах.

Они искали легкие, более выгодные и менее объемные задания.

‘Эти ничего не понимающие люди, всегда все усложняют.'

Хурокан не намеревался становиться частью этой толпы.

Выбор заданий? Если бы они были уверены в своих силах, то не было бы никакой необходимости так заморачиваться над выбором. Все, что нужно было сделать, это взять задание и выполнить его.

Хурокан лучше всех понимал систему выдачи заданий Ассоциации Завоевателей. Было время, когда он изучил ее вдоль и поперек. Окружающие говорили ему, что он с легкостью поступил в престижный университет, если бы так же серьезно отнесся к учебе в своей средней школе. Иногда он платил деньги за информацию. Это единственные случаи, когда Хурокан без колебаний тратил деньги на свои знания.

'Все задания на данных уровнях приблизительно равны. Ну, разве что старые задание немного прибыльнее.'

Хурокан отсортировал список заданий по дате добавлений. Старые задания, это задания которые бросили на пол пути, или же с которыми не смогли справиться. По сути, на них просто все забили.

Из-за того, что все больше игроков не могло с ними справиться, Ассоциация Завоевателей стала увеличивать за них награду. Об этом знали не многие. В "Полководце" об этом не сильно распространялись. Так как вокруг "Полководца" начало крутится все больше и больше денег, то и подобные вещи стали вроде корпоративных тайн. Эту информацию можно было продать за несколько млн., а то и за несколько десятков млн. И тем более никто в здравом уме не станет трезвонить обо всем этом в интернете, лишь ради чьей-то благосклонности.

К тому же бывали и люди, что размещающали ложную информацию, чтобы привлечь к себе побольше внимания. Поэтому в "Полководце" ходило множество ложных слухов.

И это не все. На старых заданиях не было большой конкуренции. Большинство игроков жаждало новых заданий. Просто они воспринимали все старые как неприбыльные, мол все хорошее уже разобрали. Поэтому-то и считали, что что-то новое будет получше.

А все новые задания, чаще всего, вертелись вокруг определенных областях. Система выдачи заданий работала по принципу выгодного распределения игроков. И часто создавала множество заданий в определенных локациях, чтобы заполнить пустующие зоны. Именно поэтому там частенько случались стычки между игроками, группами и даже гильдиями.

Конечно, 10 уровневые игроки, только вышедшие из Тренировочного Подземелья не могли об этом знать.

Поэтому, когда приходила очередная выдача новых заданий...

“Я только что заполучил задание редкого ранга. Ищу двух мечников в группу.”

“Я огненный маг 15 уровня . Я ищу редкие задания. Я могу поручиться за свое мастерство.”

Все становилось как в балагане, постоянно кто-то да что-то кричал.

А Хурокан находил это довольно забавным. Они были уверены в своей правоте, но Хурокан видел их в роли детей, играющих в песочнице.

‘Боже, как это мило.’

Он тем временем, пробежался взглядом по определенному заданию.

‘Хм? Мистер Бим?’

Его привлекло одно ключевое слово.

Слово 'Мистер Бим.’

Ему оно о чем-то напоминало.

Хурокан стал вспоминать, где же он его встречал.

‘Ах!’

Удивившись, Хурокан все-таки вспомнил.

'Список заданий, в котором вы могли обрести Титул Восходящей Звезды! Вот почему оно мне так знакомо.'

Хурокан сразу же проверил его содержимое.

[Пещера Мистер Бим]

-Ранг: Редкий

-Ограничение Уровня: 10~25

-Описание: Мистер Бим находиться к востоку от замка Фигар. Монстры в ней стали очень свирепы. Выясните причину этого и устраните ее.

-Награда: 10 золотых и дополнительное награда.

Дополнительная награда.

Это фраза могла таить в себе многое, но Хурокан прекрасно помнил, что это титул Восходящей Звезды.

'Господи, не могу поверить, что мне выпал шанс получить Титул "Восходящей Звезды".'

Титул Восходящей Звезды. Это звание присуждалось лишь игрокам до 15 уровня. Он поднимал все классовые характеристики на 3%. Т.е. для мага это интеллект и магия.

Данный эффект накладывался даже на статы полученные от экипировки.

Проблема была лишь в том, что только игроки не достигшие 15 уровня могли его получить, и такие задание встречались крайне редко.

В результате, кто-то предпринимал попытки перехватить все задания дающие звания Восходящей Звезды. Эта информация в будущем станет общедоступной как раз после подобных событий.

Ну, в итоге каждый новичок пытался запомнить весь это список заданий, словно от этого зависела его жизнь. Но запомнить все задания было невозможно, поэтому все заучивали лишь основные термины. Хурокан был одним из них, поэтому-то он и вспомнил слова "Мистер Бин".

'Я помню, как решил заучить все это на всякий случай... но кто бы мог подумать, что именно здесь мне это и пригодиться...’

Хурокан, который не выучил ни одного английского слова перед экзаменом, кропотливо заучивал весь список заданий. Он и не поверил бы, что его старания окупятся подобным образом. Жизнь была полна сюрпризов.

В любом случае, Хурокан не мог упустить такую возможность.

[Вы приняли задание, Пещера Мистера Бима]

Хурокан принял задание.

‘Титул Восходящей Звезды...’

Улыбка растянулась у него на лице. Титулы, что увеличивали характеристики в процентном соотношение были одними из лучших в игре.

'Если мне в дополнение к Восходящей Звезде удастся заполучить Титулы Сверхновой, Убийцы Драконов, и Героя Великих Сражений...'

Все это были званиями, что прибавляли к характеристикам в процентном соотношение.

'То вместо беспорядочного персонажа, я получу настоящего читера.’

Читер.

Об этом мечтали все игроки.

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 14. Пещера Мистер Бим (1)**

Все игроки прошедшие через учебник "Полководца" обычно пребывали в сомнениях.

Стоит ли продолжать эту игру? Возможно ли потребовать возврат денег?

Но такие мысли быстро проходили после прохождения Тренировочного Подземелья.

Их точка зрения кардинально менялась при сражениях с различными монстрами в этом подземелье и достижении 10 уровня.

“Хм, оказывается, я в этом весьма талантлив.”

Они становились увереннее.

А какой у них был выбор.

В действительности, обычный человек не сможет одолеть голыми руками огромную псину. Даже если взрослому человеку дадут в руки нож, и скажут одолеть бойцовскую породу, его ожидает лишь полный провал.

Но в Тренировочном Подземелье, игроки сражались с волками, тиграми, анакондами, и другими монстрами, которых тебе никогда не доведется увидеть даже в зоопарке. Да и не только это, игроки ведь всегда могли записать видео своих сражений. После небольшого редактирования, они становились главными героями своих собственных фильмов.

Поэтому очевидно, что со временем игроки обретали все больше уверенности в своих силах. В этом и заключался весь смысл Тренировочного Подземелья.

Обучение!

Цель - придать игрокам уверенности в предстоящих сражениях.

По достижению 10 уровня, эти игроки, уже уверенные в себе, осваивали новые навыки, а богатеи выходили в мир уже обмундированные в лучшую экипировку.

Мир "Полководца" тоже был очень впечатлительным. Леса и горы, в которых не ступала нога человека. В этом огромном мире, игроки становились эльфами и гномами, которыми так восхищались во Властелине Колец. Они свято верили, что их приключения, когда нибудь станут героическими подвигами.

Но как только они выходили на поле битвы, то сразу же превращались в Хоббитов. Жалостливый вид, а весь окружающий их мир так и норовил их сожрать.

Когда они начали сражения с монстрами в лесах и горах, то понимали разницу между монстрами в Тренировочном Подземелье и реальными монстрами.

“Увааааа!”

Это была группа из 3 человек.

Типичная группа из начинающего мечника, мага и целителя. Даже если присмотреться к их экипировке, то все равно было бы трудно различить их классы.

“Ты дебил, как ты умудрился упасть?”

“Ой! Атакуй его магией! Мы должны спасти этого идиота!”

“Да подожди ты, я кастую заклинание. Кроме того, если я его брошу, то он сразу же переключиться на меня.”

“Просто сделай это!”

Первый монстр, с которым они столкнулись в реальном сражение был Гнилодревый Волк.

Он был монстром 15 уровня, и выглядел он, словно засохшее дерево в форме волка. По форме он был чуть длиннее обычного, но в общем плане он не обладал особо крупными размерами.

И был он не особо сильным. А если точнее, то он вообще был одним из самых слабых монстров 15 уровня. Даже присмотревшись, по его тонкому, увядающему силуэту, можно понять, что сильной защитой он не обладал. Игроки могли с легкостью одолеть его с экипировкой выданной им Ассоциацией Завоевателей. В дополнение к этому, они были очень слабы перед огненным атрибутом. 10 уровневый огненный маг мог бы с легкостью уделать его 2-мя фаерболами.

Его даже прозвали Лесным-мешком. Прозвище дали из-за простоты в его убийстве, вроде мешка с песком, как тренировочная груша, разве что приставка 'лесной' осталась из-за его внешнего вида.

Хоть и на 10 уровне, но группа из 3-ех человек могла с легкостью его уничтожить. Их план был таков, мечник должен был блокировать волка, пока маг не скастует огненный шар.

Но возникла одна проблема.

Мечник бросился в Гнилодревого Волка, как и планировалось, и заблокировал его удар деревянным щитом. Затем он отступил, и готовился принять на себя следующий удар. Вот до этого момента все шло гладко.

Проблема возникла, когда мечник споткнулся о камень. Как только он упал, Гнилодревый Волк прыгнул ему на грудь.

И занял верхнюю позицию.

Было очень не легко скинуть взобравшегося на тебя оппонента. Для этого требуется не только сила, но и техника. Но сколько людей имело подобный опыт?

“Помогите мне! Спасите меня!”

\*Рычание\*

Напротив, Гнилодревый Волк испустил грубый рык, полоснув мечника своими клыками и когтями. Два напарника наблюдающих со стороны просто запаниковали и не знали, что им делать.

“Черт, что нам делать?”

“Я не знаю!”

И так ясно, что их группе не удастся дальше охотиться без мечника.

Подобно этому, многим новичкам первый бой обходился двухдневным отпуском от игры.

Но были и те, кто обходился без этого, Хурокан к примеру.

Хурокан.

На пути к горе Мистеру Биму он столкнулся с синим оборотнем, каждый предположил бы, что судьба его сочтена.

Тем более он был некромантом, вложивший все очки в силу. У него не было специальной экипировки. Единственное, что у него было, это заклинание проклятья, что приобрел он по достижение 10 уровня. У него не было денег на снаряжение. Каждый сказала бы вам, что сейчас он испытает горький привкус "Полководца".

Да и не только в этом дело, синий оборотень, был одним из сильнейших монстров на 15 уровне.

Это можно определить по одному по его внешнему виду. Он был ростом под метр восемьдесят, с длинными свисающими руками. У на руках у него были острые и длинные словно кинжалы когти. Сквозь синий мех виднелись его красные глаза, а из пасти выпирал широкий оскал острых клыков. Подобное даже игроков повыше уровнем вогнало бы в страх.

Его сила соответствовала его свирепому виду.

Потому-то ему и дали прозвище Убийца Новичков!

Даже группа из 3-ех человек с трудом бы с ним совладала.

Но Хурокан, не стремившийся убегать от монстра, лишь улыбнулся.

'Отлично, просто прекрасная возможность и это с самого начала. Синий оборотень - это от кожи до костей ходячий мешок денег... я заполучу тебя для навыка Ядра Скелета.'

Синий оборотень довольно редко появлялся.

К тому же, благодаря его прозвищу 'Убийца Новичков', каждый игрок слышал о нем по крайней мере один или два раза. Видео охоты на синего оборотня гарантировало определенное количество просмотров.

Ну, а так как столь прибыльная рыбка сама приплыла в его сети, то почему бы Хурокану и не порадоваться.

“Начать запись.”

У Хурокана в голове по этому поводу вообще не было никаких сомнений.

Если бы он вложил все очки в магию и интеллект, то ему бы пришлось тяжко, но он вложил все очки в силу.

В "Полководце" характеристика силы, является показателем физических возможностей твоего персонажа, словно количество лошадок у автомобиля.

Другими словами, Хурокан не будет уступать тому в силе и скорости.

Конечно, он не вложил ни одного очка в выносливость, так что ему придется тяжко, если оборотень его все-таки достанет.

Но для Хурокана подобный риск был обыденностью.

Ведь Мечники вкладывали очки еще и в выносливость. Особенно танкующие мечники, они вкладывали большую часть очков в выносливость, но и атакующие мечники тоже сражались на передовой, так что они тоже немного да вкладывали очки в выносливость.

Но это, как правило, касалось обычных игроков.

Хурокан же, стремившийся догнать Топ-игроков, что стартовали на год раньше него, не мог позволить себе вкладывать очки и туда и сюда.

К тому же, у него было преимущество в виде наследия первопроходцев. Всегда можно было посмотреть видео, и изучить монстров, чтобы уменьшить риски в сражение, а так же выбить себе нужное снаряжение.

Хурокан использовал подобную тактику боя, чтобы сделать себе имя. Он не боялся и тем более не беспокоился по поводу малого количества здоровья.

Тем более у Хурокана был помощник.

Хурокан кинул Ядро Скелета, что держал в свои руках. Как только он коснулся земли, то тут же начал расти, пока не принял форму Скелета Воина. Держа в руках острый костяной клинок, сразу же после своего появления, он продемонстрировал свою ярость в отношение синего оборотня.

Он низко прорычал, а глаза его засветились голубым пламенем.

Синий оборотень не отступил перед взором его синих глаз. Он тоже устремил свои красные зрачки на него. В битве духа, он не уступит.

\*Раааааа!\*

Синий оборотень громко заревел и устремился в сторону Скелета Воина.

\*Взмах!\*

Он просто замахнулся своими когтями. Скелет воин не бросился ему навстречу, а сохранил небольшую дистанцию. А после он отскочил на довольно приличное расстояние, словно только что продемонстрированная ярость была лишь игрой.

Хурокан обучил его этому.

Как в боксе, лучше всегда сохранять небольшую дистанцию, что бы после уклонения мгновенно контратаковать оппонента. Подобные вещи, были очень близки к искусство. Если ты можешь демонстрировать подобные навыки, то тебе открыта прямая дорога в киноиндустрию.

Это было очень трудно.

Обычно не обязательно было идти на риски и сохранять подобную дистанцию, лишь ради хорошего контрудара.

\*Прыжок!\*

\*Отскок!\*

Он просто избегал ударов противника, не атакуя в ответ.

Скелету воину не требовалось контратаковать. Эту роль брал на себя Хурокан, незаметно подкрадываясь к нему со спины.

'Отлично, сейчас.'

Хурокан скрывал свое присутствие, пока синий оборотень не открыл свою спину. Как только Хурокан это заметил, то сразу же рванул со своего места.

Камни, корни деревьев и пни не мешали бежать Хурокану. Он был словно хищником, стремившийся к своей добыче.

К моменту, когда синий оборотень обнаружил его присутствие, было слишком поздно.

\*Свист!\*

Острый клинок, что Хурокан получил в Ассоциации Завоевателей уже вошел между ребрами его позвоночника.

Его уже ранили,

\*Рычание!\*

Синий оборотень резко обернулся с ярой болью в глазах. Его замахнувшиеся руки, были словно хлысты. Это была инстинктивная реакция на атаку со спины.

Ожидавший подобного поворота Хурокан, уже выпустил клинок и спрыгнул со спины. А когда он приземлился, то замахнулся ногой по его левой лапе, целясь в меж коленный сустав, тем самым опрокидывая синего оборотня.

\*Бам!\*

Потеряв равновесие, синий оборотень упал назад. Его голова припала к земле, а зрачки сильно затряслись. А клинок, что торчал в его спине, от приземления насквозь пробил ему грудь.

Затем, как будто так и дожидаясь этого момента, к нему на грудь запрыгнул скелет.

А после вонзил в него свой костяной клинок.

\*Звук вонзания!\*

Клинок вошел не особо глубоко, что не очень соответствовало торжествующему образу Скелета Воина.

Видимо это задело гордость скелета, так что он принялся пинать того в грудь.

\*Вонзил, еще раз вонзил!\*

Столкнувшись с такой чередой атак со стороны скелета, синий оборотень испустил неведомый доселе рык.

\*КрааАААА!\*

Вместе с этим, синий оборотень использовал свою правую руку, чтобы отшвырнуть Скелета Воина.

\*Звук удара!\*

Скелет отлетел словно пылинка. Ну, тут ничего не попишешь, все таки Скелет Воин был тем еще дрыщем.

Спустившись с оборотня, Хурокан отошел, и стал готовиться к следующему шагу. Он видел как улетел его скелет и заметив краем глаза, как стала утекать его мана, лишь покачал головой.

'Тебе требовалось ударить его и снова отступить... походу, мне придется научить его, как правильно удерживать выгодную позицию.'

После того, как синий оборотень убрал помеху со своей груди, он встал.

А пока это происходило,

\*Пошатывание!\*

Он на мгновение потерял равновесие, но потом снова ровно встал. Он был в довольно плачевном состояние.

Кинжал пронзил ему грудь, а три раны, оставленные скелетом, кровоточили, словно протекающий кран.

Происходи все это в реальности, он бы давно уже умер.

Но это была игра. С игроками все обстояло так же. Монстры не умрут от какой-то дыры в груди. Даже снеся им пол головы, они будут жить. Единственный способ мгновенно убить монстра, это за раз отрубить ему голову. И даже в подобном случае, срабатывало это не всегда.

Подобные повреждения могли расцениваться как серьезный критический урон.

‘Хорошо, у него началось кровотечение.'

Сражение в той или иной мере уже закончилось. Он в любом случае умрет, требовалось лишь побыстрее помочь ему в этом.

К тому же!

Хурокан должен был быть осторожен, нельзя давать ему времени на передышку. Монстры обладали режимом восстановления. Когда они входят в этот режим, то начинают восстанавливать свое здоровье с поразительной скоростью. Поэтому важно было удостовериться, чтобы монстр не смог в него войти.

Монстр входит в этот режим, если не получает урон в течение определенного времени.

Другими словами, его требовалось постоянно атаковать.

Но рисковать и вытаскивать кинжал у того из груди было не обязательно. На низко уровневых монстрах действовал более эффективный метод.

Чутка поискав, Хурокан взял в руки камень и кинул тому в голову.

\*Чпок!\*

С гулким звуком, голова синего оборотня задрожала. А наблюдавший за этим Хурокан усмехнулся.

'Было время, я часто применял этот прием. Как же я любил это делать.'

Совет.

Низкоуровневым монстрам можно было нанести значительный урон, просто бросая в них камни.

Это лучший метод, для регулярного нанесения урона. Это основы основ во всех рейдах, метать камни в голову... т.е. использовать метательное оружие в качестве регулярного нанесения урона, чтобы предотвратить вхождение босса в режим самовосстановления.

Синий оборотень зыркнул на Хурокана, и яростно заревел.

\*Грааааааа\*!

[Синий оборотень вошел в состояние ярости.]

Это был рык полный гнева.

Синий оборотень. В игре он просуществовал всего пару дней, и все таки, это первый раз за всю его короткую жизнь, когда в него кинули камень.

Конечно, он не по этому так взбесился. Все как и гласило в оповещение, он просто вошел в состояние ярости, камень здесь ни при чем, совсем.

'Похоже, я нанес ему изрядную сумму урона.'

Поведение монстров в состояние ярости было еще проще.

Давая волю своему гневу, они проявляли лишь враждебность к своему врагу. Они становились неосторожными, не обращали внимание на окружение, и готовы были положить свои кости на то, чтобы содрать шкуру со своего противника. Если объяснить игровыми терминами, то вы полностью переключали на себя агро противника.

Синий оборотень переключился на Хурокана.

Он выглядел ужасно, пока он бежал его глаза были налиты яростью, а кровь с него продолжала литься ручьем.

Но улыбка все не спадала с лица Хурокана.

‘Зря ты’

\*Щелчек!\*

'так таращишься на меня, понимаешь?'

\*Щелчек!\*

Как только Хурокан дважды щелкнул пальцами, Скелет Воин, что стоял в стороне пулей полетел в сторону оборотня, и достав свой костяной клинок, вонзил в него.

\*Резь!\*

Даже так, оборотень продолжал бежать на Хурокана. Казалось, он решил потратить свои последние силы, чтобы нанести удар по нему.

\*Свист!\*

Синий оборотень замахнулся достаточно сильно, чтобы с удара раздавить Хурокана. Но он, чуть отклонившись назад, с легкостью ушел с ее траектории. Подобным образом Хурокан себя вел, лишь когда чувствовал себя в своей тарелке.

‘Из этого получится занятная картина.’

В этот момент, на смену его улыбки пришло жесткое выражение лица.

“Дерьмо!”

Он даже выругался.

Ведь Хурокан наконец-то понял.

‘Маска хахве! Черт, я забыл надеть маску хахве!’

Что он совершил серьезный промах.

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 15. Пещера 'Мистер Бим' (Часть 2)**

Заработок через видео теперь считается обычным делом. Особенно это касается игроков, что зарабатывали в играх. В прошлом, они зарабатывали себе на жизнь продавая экипировку, сейчас же заработок через платные видео трансляции превысил этот доход. Было множество игровых Виджеев, чей заработок за год доходил до сотен млн. вон.

То же относилось и к "Полководцу". Даже без эфирных каналов вещания, все видео связанные с ним всегда находились в топе. "Полководец" стал угрожать даже Голливуду!

Естественно, загружали все, что только могли. Были даже видео с коровами и собаками. Как результат, почти ежедневно в сеть загружалось порядка миллиона видео роликов связанных с "Полководцем". Было очень не просто выделиться среди этого моря. Единственные варианты, это вкладывать больше денег на раскрутку своих видео, или создать уникальную концепцию, которая будет выделяться.

Так и была сформирована Гильдия "Хахве маска".

Ан Джэюн и Ким Донгсу. Они придумали это, когда вместе стали раздумывать над концепцией, которая позволила бы выделиться их гильдии. Это было не легкой задачей. Они даже подумывали включить грязный контент, разгуливая в нижнем белье. Но самое смешное, так это то, что такие люди уже были. Была даже гильдия, которая после каждого успешного рейда танцевала в одном нижнем белье. Пусть она не была одной из Топ-30 гильдий, но все равно была довольно известной.

В любом случае, предложившим этот вариант был Ан Джэюн.

“Почему бы нам не носить хахве маски?”

Хахве маска.

“Это в духе Кореи, ты так не думаешь?”

Это была не плохая идея. К счастью, до этого еще не появлялось подобных гильдий.

Этому была еще одна причина.

“Кроме того, мы все товарищи по оружию. Давай не будем делать различные униформы для ношения.”

Почти у всех известных гильдий был свой отличительный знак, и все они носили соответствующую униформу, в соответствие со своим символом. Чем больше была гильдия, тем больше в ней состояло людей. Поэтому они часто делились по различной униформе – 1-й корп, 2-й корп, 3-й корп, и т. д.

Но Ан Джэюн предложил, что бы каждый член их гильдии просто носил хахве маску. Тогда они все стремились лишь к счастливой жизни. Его предложение было одобрено, так и появилась Гильдия "Хахве маска". Концепция ношения масок в сражениях очень хорошо зашла, и они быстро привлекли к себе внимание.

Поэтому Хурокан не мог выбросить идею Хахве маски. Оно было его гордостью, радостью, его детищем. Тем более он знал, что это действенный метод. Вообще, он должен был снова начать делать это раньше остальных.

Но он забыл об этом.

С трупом синего оборотня перед собой, Хурокан лишь покачивал головой, при просмотре записи через экран голограммы.

‘Видео получилось хорошим, но...’

Снятое сражение получилось превосходным. Подобного стиля еще не видели в "Полководце". Оно могло стать вирусным, если бы получило распространение, а Хурокан получил бы известность.

С другой стороны, если он действительно желал продвинуть свою концепцию хахве маски, то ему не следовало загружать это видео, со своим реальным лицом.

Он не опасался, того, что станет известным. Просто в этом времени, он не хотел, чтобы окружающие знали о его реальной личности. Его война с "Штормовыми охотниками" еще не началась.

'Концепции работает только тогда, когда вы холите ее и лелеете.'

Важно понимать.

Носить хахве маску, после того, как показал реальное лицо? Результат будет гораздо хуже. Особенно, когда концепция касается масок, всегда требуется сохранять определенную таинственность.

Самое главное, что Хурокан не имел красивого лица, чтобы его демонстрировать. Он был бы счастлив, если бы его хотя бы за это не наказали. Конечно, если он использует режим анти-лица, то сможет исказить свои черты. Это были основы. В "Полководце" можно было использовать режим анти-лица, чтобы запретить другим людям тебя снимать. Иначе в "Полководце" появилось бы куча вуайеристов.

Конечно, при желание он мог бы загрузить свое видео. Ему просто требовалось подставить хахве маску к своему лицу.

Но он не мог позволить себе нанимать для этого профессионалов.

“Ух.”

В конце концов, Хурокан решил отказаться от видео. Пусть это и расточительно, но он всегда может сделать еще одно. Хотя синие оборотни были популярной темой в запросах, это не гарантировало тебе обязательных просмотров.

‘Я тупой.’

Да и винить Хурокану было не кого. Разве что себя.

Таким уж был Хурокан. Он был далек от слова "совершенство". Кроме игр, он был плох во всем. Именно поэтому он решил посвятить свою жизнь играм. Если бы он был так же хорош в чем-нибудь еще, он бы не решился снова продолжать играть, предательство и так сильно его подкосило.

После того, как он успокоился, Хурокан встал.

У него не было на это времени.

Плюс, убийство синего оборотня само по себе очень прибыльное дело.

Ему была дана возможность.

‘Похоже, теперь я могу по назначению использовать Ядро Скелета.’

★★★

В "Полководце", уже готовые предметы не выпадали с монстров.

За исключением предметов, полученных в качестве награды за задания, большинство предметов создавались самими игроками. Процесс создания, или крафтинга, делился на три этапа.

Во-первых получение материала. Чтобы получить материалы, игроки убивали монстров. После того, как ХП монстров достигает 0, их можно освежевать. Снятие кожи с монстра, это как открытие подарочной коробки. Если делать это наобум, то лента будет вам очень мешать, но если использовать нож, то все пойдет как по маслу.

После снятия шкуры, кожи или чешуи, тело монстра начинает таить. Игроки называли это состояние мороженного. Во время этого процесса, можно было отведать мяса монстра. Они на удивление обладали абсолютно различными вкусами, словно ароматы различного мороженного. Оно было так же прохладным, словно десерт для игроков.

Наконец, после того как монстры заканчивали таять, они оставляли после себя кости и драгоценные камни.

Важно отметить, что кожу и кости можно получить с любого монстра, но не драгоценности. Драгоценные камни падали редко. Из некоторых да, из некоторых нет. И эти драгоценные камни, как правило, использовались для создания высоко рангового снаряжения, начиная с редкого.

Кроме того, если игрок пожелает, он мог преобразовать кожу и кости в монеты. Если преобразовать, к примеру, кости и кожу монстра размером с квартиру, то в итоге выйдет 20-ти килограммовый мешок монет. Конечно это все еще не мало, но уже легче, чем носить с собой подобную тушу. Да и кому не понравиться получить мешок монет. Некоторые бы даже сказали "Это все мне?". Но опять же, здравый смысл интересуется, почему бы не разместить все это в инвентаре.

Эти материалы могут быть использованы в изготовление предметов в Кубе на производственной локации, расположенной в определенных замках. Официальное наименование Куб, но игроки чаще всего называли его игровым автоматом. Если положить в него основные материалы, необходимые для изготовления предмета, получиться предмет обычного ранга. Чтобы получить предмет редкого класса и выше, требовалось дополнительно вкладывать драгоценные материалы. После вложения материала в куб, его требовалось хорошенько растрясти; затем из него выпадал предмет.

В любом случае, выпадавшие из него уникальные предметы, были минимум на 25 уровней выше обычных. В настоящий момент игроки 70-ого уровня были вершиной, и предметы на 25 уровней превышающий этот потолок - были бесценны.

Что касается навыка Ядра Скелета, он использовал те же материалы, что и куб. Это очень простенький процесс. Все, что вам требовалось, это держать в руках монеты и в это же время использовать навык Ядра Скелета.

Затем.

[Вы создали Ядро Скелета с использованием костей синего оборотня.]

[Владение навыком Ядро Скелета увеличилось.]

Было получено новое Ядро Скелета.

Хурокан раскрыл ладонь. Вместо человеческого черепа, форма ядра приняла вид волчьей головы. Хурокан сразу же кинул ядро на землю.

Появился новый Скелет Воин. С волчьим черепом, скелет стал выглядеть гораздо устрашающе, нежели раньше. У него были два вызывающих озноб клыка, и пара красных глаз, что очень понравились Хурокану.

\*Взмах!\*

Хурокан устроил ему сюрпрайз пинок, который тот с легкостью избежал. Избежав удара, он увеличил дистанцию между ним и Хуроканом. Хурокан после демонстрации его навыков слегка улыбнулся.

'Он стал гораздо быстрее, чем раньше.'

Новый Скелет Воин был явно быстрее обычного.

В то же время, он чувствовал себя немного подавленным.

‘Использовать монстров для создания Ядра Скелета. Использование мелких рыбешек не доставляет особых проблем, но ведь ради этого придется использовать и боссов... что за деньго-пожирающий навык.’

Характеристики Скелетов Воинов напрямую зависели от монстров использованных при создании Ядра Скелета. Поэтому создания из Боссов будут гораздо сильнее.

С другой стороны, кости монстров были наиболее часто используемыми материалами.

Это значит, что Хурокану это дорого обойдется.

Конечно, в этом плане быть скупым было непростительно. Ведь эти затраты в будущем, еще себя окупят.

Хурокан вынул хахве маску.

'Больше никаких ошибок.'

Хурокан так же достал хахве маску для скелета воина. Он был полон желания продвигать свою идею.

“Хм?”

И тут Хурокан еще раз кое-что осознал.

‘Она не подходит ему, из-за его выпирающей пасти!’

Он действительно был тугодумом во всем, кроме игр.

“Бл\*ть, ну почему я такой баран?!”

Это еще одна из причин, почему Хурокан посвятил свою жизнь именно играм.

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 16. Пещера 'Мистер Бим' (Часть 3)**

Скелет Воин приземлился на спину гнилодревого медведь, вонзая в него свой клинок. Затем наступив на спину медведя снова, он отскочил от него словно пружина.

\*Куоооо!\*

Гнилодревый медведь поднял свое тело вверх. Изначально конечно, он хотел так сбросить скелета, но тот оказался проворнее его.

После аккуратного приземления, Скелет Воин быстро ретировался и скрылся в чаще лесных массивов.

Потеряв из виду скелета, медведь испустил гневный рев, при этом яростно маша руками. Он демонстрировал свою агрессию. И чтобы остановить его приступ гнева...

\*Чпок!\*

Камень. Прилетел точно в нос гнилодревого медведя.

Из-за внезапного каменного 'арт обстрела', гнилодревый медведь пришел в замешательство.

\*Куо?\*

Разгневанный медведь снова встал на свои четыре лапы.

Затем широко раскрыв пасть, устремился на Хурокана. Конечно, его это не особо беспокоило, чтобы еще обращать на это свое внимание.

Скелет Воин начал действовать. Он яростно побежал в сторону гнилодревого медведя, словно волк на четырех конечностях. Челюсти Скелета Воина, на основе синего оборотня, были достаточно сильны, чтобы оттяпать от медведя приличный кусок плоти. Кроме того, на гнилодревом медведе четко виднелись с десяток подобных укусов.

\*Кууооооо!\*

Даже выпуская столь яростный рев наполненный болью, он не переставал двигаться в сторону Хурокана. Но Хурокан даже ничего и не предпринимал, как медведь свалился, словно марионетка с отрезанными нитями.

Постепенно накопленный урон опустил шкалу его здоровья до 0.

Затем.

[Вы получили уровень.]

Хурокан достиг 11 уровня.

Великолепная скорость.

Он потратил 5 дней на получение с 1 по 10 уровни. И дня не прошло с того момента, как он еще раз поднял свой уровень.

Этот отличный темп хорошо демонстрировал реальные возможности Хурокана и причины его уверенности в себе.

'Скорость прокачки на высоте, такая же, как когда-то на моем мечнике.'

Его слаженность со Скелетом Воином становилась все лучше, с каждым последующим боем.

Обновление Скелета Воина было правильным решением.

Хурокан уставился на волчий череп Скелета Воина. Все таки волчья челюсть был дана ему не для красоты. Его челюсти были гораздо мощнее, чем он полагал.

Кроме того, его движение стали гораздо лучше, в отличие от того момента, когда он был обычным скелетом.

'Я знал, что навык использовал характеристики использованного монстра в качестве основы, но они превзошли все мои ожидания.'

'А если я использую кости дракона, то получится ли у него использовать его дыхание?'

Потенциал Скелета Воина был гораздо выше ожиданий Хурокана.

‘Уровень его боевых навыков тоже повысился.'

При участие скелета в каждой битве, не удивительно, что он так быстро рос в своих навыках.

‘Такими темпами я смогу достигнуть Е ранга по достижение 20-го уровня.’

Конечно были и плохие новости.

‘Проблема в том, что у меня недостаточно маны, чтобы использовать проклятья.'

Когда он достиг 10 уровня, он выучил одно из заклинаний черной магии .

А именно [Метка Демона].

Это был полезный дебафф навык, который снижал статы цели на 10%. Однако, из всего множество пройденных боев, количество раз когда он его применял, можно было пересчитать по пальцам одной руки.

'Магия проклятья слишком ценна...'

Эффективность магии проклятья намного превосходила магию призыва. Иначе зачем было возводить проклятых магов в отдельную категорию? Помимо снижения стат, ветвь проклятий имела и другие заклинания. Были проклятья, что увеличивали раны, замедляли лечение, или создавали иллюзии. Даже среди Топ-30 гильдий всегда велась ожесточенная борьба за магов-дебафферов. Как результат, самые известные Маги Проклинатели не вступали в гильдии, а выступали в роли фрилансеров. Поскольку они не получали штраф за несовместимость атрибутов, то они хорошо справлялись с любыми противниками.

'Я еще даже не притронулся к своей модификации тела...'

Сосуд Жизни был замечательным решением, чтобы восполнить пробел в отсутствие выносливости. А для этого требовалось изучить ветвь модификации тела. К сожалению, он не мог получить в свои руки даже книгу навыка Перешивка Кожи, чтобы начать эту ветвь развития.

В конце концов все упиралось в деньги.

Книга навыка Перешивка Кожи, позволяла перешивать кожу с монстров на себя , и ее приобретение стоило денег.

Помимо этого Хурокану требовалось приобрести экипировку, что восполнила бы его пробел в объемах маны. И это тоже стоило денег.

И Хурокана беспокоило их отсутствие.

‘Должен ли я начать ПК?’

К нему уже забирались не добрые мысли, о начале ПК игроков.

Конечно, подобное не входило в его планы. Хотя он был достаточно вовлечен в ПК, за что в ПВП битвах его прозвали Великим Палачом, но он никогда не убивал от скуки, или ради чужих предметов.

Против Топ-игроков он сражался честно и справедливо. Что касается его ПК игроков, то он занимался этим только в случае мести своим обидчикам. Вообще, он никогда ни шел на конфликт первым. Да и в своих ПК похождениях он всегда был в меньшинстве. Хурокан всегда встречал свой конец в одиночестве. Хотя он никогда не отказывался от боя и удовлетворялся лишь вернув обиду с троицей, но он никогда не трогал случайных игроков.

И тот факт, что Хурокан задумался о подобных вещах, ясно показывало его затруднительное положение. Ведь в течение ближайших трех месяцев он должен был добиться определенных результатов.

‘Ц...’

Хурокан цокнул языком.

'Я хочу, что бы кто-нибудь меня спровоцировал.'

Понимая ход своих мыслей, словно загнанного в угол, Хурокан покачал головой.

'Ааа, я хочу, чтобы какой-нибудь тупой, безмозглый мудак наехал на меня! Мне нужно-то всего лишь трое, пусть придут ко мне, я немного отрежу им руки, и получу свои законные деньги с их предметов.'

Он закончил свои мысленные потуги.

“Фуух”.

И с глубоким вздохом встал со своего места.

★★★

[Вы достигли Мистера Бима.]

Хурокан посмотрел на вершину горы перед своими глазами. Вершина этой горы выглядела словно колонна ведущая в небо. Немного своеобразный был пик этой горы.

Мистер Бим.

Это 1800-метровая гора, и довольно небольшая в сравнение с остальными горами в "Полководце".

‘На это ушло целый день.'

Хурокан прибыл сюда спустя 26 часов после выхода из замка Фигар.

Ну, если бы он сразу направился к Мистеру Биму, то смог бы достичь его за 4 часа. Но он никуда не спешил. В его поисках не было ограничений по времени, поэтому он взял на себя смелость поднять пару уровней и сделать парочку новых видео роликов.

Самое главное, прибытие к Мистеру Биму не завершали его поиски.

'Найти здесь пещеру... ну, "Полководец" славиться своими тупыми заданиями.'

Ведь настоящие трудности только начинались.

Сколько пещер было на горе Мистера Бима? Их было гораздо больше одной или двух штук. Да даже будь она одна, попробуй отыскать ее тут.

Плюс, здесь встречались монстры до 30 уровня. Пусть они не были боссами, но на данный момент Хурокан не сможет с ними справиться. Ну, может и смог бы, будь он обвешан униками.

Наконец-то Хурокан отправился на поиски.

Задания выдающие титул Восходящей Звезды обычно собирали вокруг себя много внимания. Пусть вероятность встретить подобное задание крайне низка, но людям всегда нравилось надеяться на лучшее, это словно выиграть в лотерею.

Поэтому Хурокан планировал выпустить бесплатный видео ролик. А титул Восходящей Звезды был его приманкой. План состоял в том, что бы обеспечить себе приток фанатов своим необычном стилем ведения боя. Чем больше фанатов, тем больше денег.

Моя первая цель, достичь тысячи постоянных зрителей!’

Хурокан начал восхождение на гору.

★★★

Онлайн игры - это свободные земли. Здесь законы были не властны. В пределах игровой системы игроки могли использовать абсолютно все. Это включало ПК, кражу монстров, и воровство. За подобные вещи здесь тебя не посадят в тюрьму.

Но даже так, обычно люди подобным не занимались. Это считалось невежливым. Большинство игроков старалось придерживаться элементарных правил. Проблема заключалась в тех, кто делал то, что им не велено.

Семья Ральф.

Все три члена этой группы относились именно к данной группе игроков.

Два мечника и целитель, их общий уровень 62, в среднем 21.

Они были друзьями в реальной жизни, так что поднакопив немного денег они вместе решили приобрести "Полководца" и насладиться этой игрой. Все шло нормально, до данного момента. Проблема заключалась в том, что наслаждение им приносило бесчисленное ПК слабо выглядящих игроков.

Они провоцировали целей своего ПК. Сначала они крали монстров, на которых те нападали. В "Полководце" нет ничего более бесящего, чем кража твоего монстра. Ведь на каждого монстра ты тратишь огромное количество усилий и времени. В первый раз могли стерпеть, но второго такого шанса тебе не дадут.

“Что это за ребята сейчас проходили?”

“Ты про ту группу из 3-ех игроков?”

“У них нестандартное снаряжение. Мы не мало подзаработаем убив их.”

“Но если они являются частью какой-нибудь гильдии, то у нас начнутся проблемы.”

Правило номер один – никогда не трогай сторону, если подозреваешь ее в нахождение в гильдии. Если они это сделают, то гильдия придет уже по их душу.

"Ц... Сегодня нет ни одной хорошей добычи. Всего несколько дней тому назад здесь было полно охотящихся игроков.”

“Это потому, что здесь генерировалось множество монстров. Теперь же большинство новых заданий появляются к западу от замка Фигар. Скорее всего, все остальные уже там.”

“Тогда почему бы не убить кого-нибудь из встречных?”

“Даже не думай об этом.”

Правило номер два – не ПКашь случайных игроков.

“Нас сметут словно мусор, если не будем осторожны.”

"Я знаю. Я просто спросил."

Есть определенная разница между просто ПК и ПК в качестве мести. Хотя оба эти метода не приветствовались, но в первом случае могли вмешаться третьи стороны, нежели во втором.

“Джайю прав. Что может быть лучше, чем поглумиться над низкоуровневыми неудачниками? Какое же удовольствие давить этих раков.”

Семья Ральф была не совсем обычно группой ПК игроков. Они относились к тому типу людей, которым доставляло удовольствие доставать свои целей после их ПК, они действовали так до тех пор, пока полностью не выпустят пар.

“Эй, Эй.”

Они нашли удачную находку.

“Как насчет него?”

“Кого?”

“Вон того парнишки.”

Появилась добыча. Они заприметили игрока взбирающегося в гору не через тропы.

"Давайте посмотрим. Его вещи, это должно быть снаряжение выданное Ассоциацией Завоевателей? И он должно быть мечник, верно? Иначе, он бы тут один не бегал."

“Но если он тут один, не значит ли это, что он не новичок... а просто играет в одиночку?”

В "Полководце" трудно было найти игроков одиночек, обычно все собирались в группы из 3-ех человек.

Встретить одиночку можно лишь по двум случаях.

В первом, игрок был выше по уровню, чем монстры на данной локации. Во втором же, это просто временная аномалия, ему просто повезло еще не умереть.

Семья Ральф снова посмотрела на свою жертву.

Они не могли сказать, как именно он выглядел потому, что он был в маске. Ну а т.к. он был далеко, то и разобрать его телосложение они тоже не могли. Но опять же, телосложение в "Полководце" не играло никакой роли.

Но охотясь на легкую добычу в последние пару дней, их шестой чувство подсказывало им.

“Он явно слабак. Он не один из про-игроков.”

“Согласен.”

“Да, я тоже чувствую исходящую от него ауру неудачника.”

'Это будет пустяковым делом!'

Каждый раз, когда они это чувствовали, дела шли как по маслу.

"Ладно, это наша последняя охота у Мистера Бима. Потом уйдем отсюда куда подальше."

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 17. Шило в мешке не утаишь. (Часть 1)**

Одинокий игрок охотился на пса слизняка, монстра 10 уровня. Чтобы убить это слабого монстра, он пыхтел целых 10 минут.

Когда этот игрок поднял свой меч, чтобы нанести последний удар, кто-то толкнул его в плечо. Игрок упал на землю, а толкнувший его взмахом меча добил слизняка.

Игрок смотрел на все это с земли.

Толкнувшего игрока звали Хайбола, он слегка улыбнулся упавшему.

“О, извини.”

Извинениями тут и не пахло. Он явно специально толкнул его.

“Что ты делаешь?!”

Упавший игрок подскочил с земли и начать кричать. Если бы это произошло в реальности, он бы без стеснения, немедленно обратился в полицию.

Но тут не реальность. Это виртуальный мир. Здесь нет закона, здесь нет полицейских. Здесь всем заправляет сильный кулак.

“Что? Что ты только что сказал?”

На крики игрока, выражения лица Хайбола резко изменилось. Он повернулся с устрашающим выражением лица и взглянул на игрока.

Затем.

“Что происходит?”

“Хэй, что-то случилось?”

Тут же незаметно подтянулись два друга Хайбола, члены семьи Ральф.

Трое против одного.

Подобного было достаточно, чтобы усмирить разгневанного игрока.

Хайбола начал глумиться.

“Я немного накосячил, но тут же извинился, но этот ублюдок продолжил орать и оскорблять меня.”

“Что? Кто смеет оскорблять лидера семьи Ральф?”

“В играх часто случаются ошибки. Кто будет орать из-за подобного? Кто этот придурок.”

Затем Хайбола крепка схватил игрока за плечо, пока он пятился назад.

“Ну, повтори, что ты там сказал. Если осмелишься.”

Хайбола еще пару раз толкнул игрока за плечо, пока тот продолжал отступать и начал на него напирать.

Двое других наблюдавших, начали нагло хохотать. Само собой, они с самого начала это планировали, и сейчас находились на самой середине сие веселья.

Актерское мастерство Хайбола, с каждым днем становилось все лучше.

‘Слушай, а ведь мы можем срубить не мало просмотров, если заснимем это.’

Жертва могла лишь злиться. Не нужно быть гением, чтобы понять их намерений.

В реальном мире, большинство людей давно бы накинулись на них с кулаками, а здесь и по давно. Но людей, что контролировало себя даже в играх было еще меньше.

“Если ты сейчас же не остановишься, то я за себя не ручаюсь!”

Жертва семьи Ральф, была как раз из этого меньшинства. Хоть он и отступал назад, но он не был напуган. В конце концов, он озлобленно уставился на Хайбола через свою маску.

“Пхахаха!”

Наблюдая за гневом своей жертвы, семья Ральф разразилась в истерическом смехе. Словно смотрели на комедийное шоу. Двое других стояли сзади и продолжали смеяться, в то время как Хайбола подошел к своей жертве и прописал ему пощечину.

“Будешь и дальше продолжать это терпеть? Или же собираешься что-нибудь предпринять? А?!”

От их постоянных провокаций, игрок явно становился злее.

“Если вы продолжите это, то не оставите мне выбора, кроме как вступить в бой.”

“Вступить в бой? Ты действительно сказал слово ‘бой’?”

Хайбола сказал это достаточно громко, чтобы его друзья услышали, казалось они вот-вот попадают от смеха.

‘О боже.’

'Когда же мы в последний раз так весело кого-нибудь травили.'

Для них, гневная реакция жертвы, была сродни рыбке пойманной на крючок. Рыбку ловить всегда интересно, но когда рыбка вертится и пытается уйти, становилось еще интереснее.

Хайбола тоже доставляло удовольствие от унижения свой жертвы. На само деле, он с трудом продолжал себя сдерживал. Все его тело так и зудело.

“Ладно, погнали! Начнем же наш бой!”

Он принял вызов.

Нет, он не согласился на бой. То, на что он согласился, это односторонняя давка, сродни убийству муравья. Это у его противника будет отчаянный бой.

Затем, сразу после того как он принял вызов.

\*Резь!\*

Клинок пронзил его правый глаз.

‘А?’

Хайбола не понял, что произошло. Он даже не заметил клинка, что оказался у него в глазу. Это произошло слишком быстро.

В результате чего, Хайбола потерял зрение в своем левом глазу.

Сразу же после этого...

\*Резь!\*

Клинок, что пронзил его левый глаз, тут же оказался в правом. Светлый мир в его глазах резко потух.

"Что?"

Даже сейчас Хайбола не понимал, что с ним произошло.

Это первый раз, когда его привели к слепой казни. Для обычных игроков, атака по глазам была редкостью.

Но игроки "Полководца" специализирующие на ПвП и ПК прекрасно знали о слепой казни. Все, что тебе нужно было делать, это избегать атак по глазам. Это гораздо опаснее, чем атака по горлу или по сердцу. Игрок бы от такого не умер, по крайней мере сразу, за исключением случаев, когда голову отсекают за раз. Но если тебя все-таки лишили зрения, требовалось сохранять хладнокровие.

И что же спрашивается, произойдет, если атака успешно пройдет?

“Что?”

Тогда разница в уровнях полностью сойдет на нет.

Пока Хайбола паниковал, добыча семьи Ральф, Хурокан, левой рукой наклонил ему голову. И когда его голова немного отклонилась назад, у него открылась шея.

\*Резь!\*

Хурокан сразу же ударил его в открытое горло.

И не раз.

\*Резь! Резь!\*

Он продолжал бить его без остановки. Его рука двигалась очень быстро, словно игла швейной машинки.

Он не просто бил его клинком. Он высекал прямую линию. И явно намеревался отрубить тому голову. Клинок, что начинал с его гортани, был уже у задней части его шеи. За одно мгновение, он нанес шесть последовательных ударов.

“Уаааааааа!”

Хайбола громко закричал.

Не из-за боли. Вся боль, что он чувствовал, это сильные тычки в области шеи.

Проблема в его положение. Он резко потерял свое зрение, а затем что-то резко вошло ему в горло. Сколько раз вы сталкивались с такими вещами? А сколько вообще людей переживало подобный опыт?

Не удивительно, что он запаниковал.

Хайбола пытался сопротивляться, размахивая кулаками из стороны в сторону, но Хурокан ожидал нечто подобного и уклоняясь, продолжал рубить того по шее.

\*Резь, резь!\*

Этот жуткий звук продолжал звучать, словно тиканье часов.

И все это произошло за считанные секунды.

"Что?"

‘А?’

У его друзей просто не было возможности вовремя на это среагировать.

Всего минуту назад, они чуть ли не падали со смеху. А теперь же, они просто застыли от оцепенения, словно истуканы.

Через некоторое мгновенье, мечник, который имел хоть какой-то опыт сражения, вышел из ступора.

“Хайбола!”

Сразу после того, как он прокричал имя своего товарища, целитель тоже пришел в себя. Мечник вытащил свой обнаженный клинок.

\*Звон меча\*

Это не меч выдаваемый Ассоциаций Завоевателей, его он купил на деньги заработанные с ПК игроков. Хотя меч в его руках, обладал отталкивающей аурой, он продолжал стоять на месте.

Спасти своего товарища? Но как? Как ему спасти товарища, что стоит к нему спиной?

Именно такие мысли вертелись у него голове.

Между тем, Хурокан услышав, что его товарищ обнажил свой меч, продолжил напирать на Хайбола, затем быстро засунул руку в карман, и вытащив из него Ядро Скелета, быстро кинул ее к его товарищам.

Скелет Воин быстро предстал перед ними во всем своем великолепии.

“Что!”

“Скелет?”

С внезапным появлением скелета, их разум окончательно взорвался.

'Он не мечник?'

‘Некромант?’

Они полагали, что он мечник. А как иначе. Если кто-то борется с псом слизняком в течение целых 10 минут с мечом в руках, то кем он может быть еще, если не мечником?

Но тут появился Воин Скелет. И не обычный, а созданный из костей синего оборотня. У него был явно волчий череп, а т.к. на ней не было кожи, то его торчащие клыки вызывали страх у окружающих.

Кроме того, игроки в "Полководце" сталкивались с нежитью только по достижению 30-ого уровня. Ради снижения сложности, игроки до 20 уровня, сталкивались лишь со слабаками, вроде слизней. Все это результат поблажки со стороны "Полководца".

Но, а так как никто из них двоих еще ни разу не сталкивался с нежитью, то они просто запаниковали.

В это же время, Хайбола, тоже находился в панике, потому что не пришло никакой помощи со стороны его товарищей. В этом совершенно темном мире, он слышал лишь их дыхания, Хайболу казалось, что он сходил с ума.

А Хурокан тем временем, продолжал месить клинком по его шее. Звучало все это, словно работа на инструментах. Продолжая в таком духе, Хурокан повернулся. Тело Хайбола развернулось вместе с ним, и теперь они открыто стояли перед его двумя товарищами.

“Это всего лишь самооборона. Я не желал всего этого. Так что не стоит винить меня в этом.”

Никто бы в здравом уме не стал бы говорить подобных вещей. Он выглядел психопатом в чужих глазах.

А после, Хурокан прошептал Хайболу на ушко.

“Я в этом не виноват. Ты ведь согласишься со мной, не правда ли?”

Хайбола резко передернуло. Но в то же время его охватил гнев. В результате, он разжал до этого плотно стиснутые челюсти.

“Тыыы...!”

И в этот же момент, Хурокан резко вонзил клинок в его рот. Хайбола же почувствовал лишь то, как что-то прикусил, и его грудь резко вздымалась, потому что он не мог говорить.

Это все, что почувствовал Хайбола. Однако два его друга, наблюдавшие за этим со стороны, полностью оцепенели от увиденной сцены.

‘Ч-что нам делать?’

И это несмотря на то, что они ясно осознавали что нужно делать. Но осознание этого, оставалось лишь у них в голове.

Хурокан заметил их реакции через свою хахве маску.

‘Один в начале двадцатых, другой на пике второй десятки.’

Хурокан давно их заметил.

В этом не было ничего сложного. Мистер Бим, это тебе не туристическое место. Да и шел он к тому же не по тропе. Люди ходили везде, где только могли. И при всем этом они продолжали за ним следовать. Он останавливался, они тоже. И завязать разговор они не пытались.

Было ясно, что они пометили его своей жертвой. Хурокан не мог не догадаться об этом, ведь он имел огромный опыт в подобных ситуациях.

Так что он давно разработал план, чтобы разобраться с ними. Он специально скрыл свою личность в роли некроманта, и делал вид, что с трудом справляется со слизью. Отступив назад, он увеличил дистанцию между Хайболом и его друзьями, и позволил потерять им бдительность, все прошло по его плану.

И подобный план был необходим.

Он пошел против группы из 3-ех человек, что были выше его по уровню. Одна характеристика силы в несколько раз превышала статы Хурокана. Так что одолеть их грубой силой он не мог. Если бы Хайбол оставался спокойным, и попытался стряхнуть Хурокана, то он бы давно выскользнул из его рук.

Но чтобы предотвратить такой поворот событий, Хурокан решил действовать жестко. Выколоть ему оба глаза, постоянно целиться ему в шею, и спровоцировать его, чтобы при открытии рта, вонзить клинок, все это Хурокан спланировал специально, что бы вогнать его в панику.

Опытный про-игрок вроде Хурокана, отозвался бы о них как о,

‘Мусор среди мусора.’

Другими словами, семья Ральф, в сравнение с Хуроканом были просто детьми.

В то же время, это служило прекрасным доказательством. Доказательством того, что за ними не стояла гильдия!

А это означало одно.

‘Не нужно беспокоиться о мести.’

С грабежом этих ребят у Хурокана не было никаких проблем.

Поэтому Хурокан улыбнулся.

'Спасибо за угощение.'

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 18. Шило в мешке не утаишь. (Часть 2)**

Одна из целей всех игроков в "Полководце" это получение прозвища. В "Полководце" прозвище, было одним из показателем твоей популярности. В то же время, все желали получить себе крутое, классное прозвище. Ну, по крайней мере, вряд ли кто-нибудь возжелал бы получить себе прозвище Великого Палача.

И конечно Хурокан получил это прозвище не из-за его добрых побуждений.

Жестокость!

Бои Хурокана были безжалостны.

Вообще во всех боях в "Полководце" не было место жалости. Кровавые сражение были нормой, странно было бы не назвать их безжалостными. В тоже время, была некая романтика в этих кровавых сражениях. Красота возникающая при столкновение различной магии и навыков, это тебе не просто рукопашные бои.

Но все бои Хурокана были односторонней резней, в них не было места зрелищности в обмене заклинаниями и навыками. Во всех своих сражениях он действовал эффективно и подавляюще, но если он оказывался в проигрышной ситуации, то это просто означало, что разница в силе была слишком велика. Сражения между равными соперниками, это спорт, но когда разница в мастерстве очевидна, то это простая давка оппонента.

Но именно в этом и было очарование Хурокана. Именно поэтому, несмотря на свой поздний старт, он смог сделать себе имя. В то же время, ему приходилось идти на это, как раз из-за большого разрыва. Т.к. он не мог сравниться с врагом в качестве экипировке, уровне, статах, заклинаниях, или титулах, то ему просто приходилось действовать максимально эффективно в своих сражениях. Да, было бы круто устроить зрелищный бой, но у него не было такой возможности.

Именно тогда, когда Хурокана предала "Хахве маска" и он пошел войной на "Штормовых охотников" его стиль стал еще жестче и отчаяннее. Идя войной против всего мира, у него не было выбора, кроме как стать лютым монстром в глазах своих врагов.

А после своего поражения, у Хурокана не осталось ничего кроме сожалений. Семье Ральф действительно не повезло стать его первыми козлами отпущения.

И этот несчастливый для них день все продолжался.

\*Удар... удар...!\*

Хурокан не переставал его резать. Он продолжит это делать, пока его противник не испустит свой последний вздох. В конце концов, спустя целую минуту, после начала этой резни, Хурокан наконец остановился.

С Хайболом теперь покончено. Хайбола, теперь уже в реальном мире, тоже должен был это заметить. И если он не из тех извращенцев, кому доставляет удовольствие быть убитым, не имея возможности двинуться, видеть или хотя бы ответить, то он должен был уже давно выйти из игры. Сомнительно, что он оплачивал игру в "Полководце", чтобы испытать подобные ощущения.

А после того, как с их товарищем было покончено, двое остальных не знали куда им деваться.

‘Что нам теперь делать?’

Священник не смог бы ему ничего сделать, его класс не предназначен для боя. В конце концов, для этого был мечник Джайю.

Однако сейчас у Джайю не было возможности сдвинуться с места, т.к. скелет преграждал ему путь. Он уже пытался его атаковать, но Воин Скелет легко увернулся ото всех его атак. Этот скелет двигался совсем по другому, нежели монстры, с которыми он сражался до сих пор, Джайю не мог решиться, чтобы на него напасть. Если бы у него хватало на это смелости, то он бы давно уже так и поступил.

Конечно, все дело было в беспощадности Хурокана. То, что поначалу казалось маленькой аппетитненькой рыбкой, оказалось огромной белой акулой. И Джайю в этот момент находился в открытом океане прямо перед этой акулой. Семье Ральф, еще не доводилось сталкиваться с подобным ужасом, было видно, как они застыли на месте.

Хурокан тоже это заметил, он прекрасно понимал, в каком они сейчас положение.

'С точки зрения чистой силы, я все еще слаб.'

Хурокан целенаправленно внушал в них страх. Это единственная возможность, что бы отключить их калькуляторы разума под ошибкой 'логической неисправности'.

‘Мериться с ними силенками было бы трудно.’

Хурокан значительно уступал им в силе. Сочетания священника и мечника слишком хороша. Плюс их разница в уровнях. Хурокан только на 11, с выданным Ассоциацией Завоевателей стандартным снаряжением. Игроки же семьи Ральф были в среднем на 20 уровне... возможно, даже имели редкие предметы.

‘Хаа, выносливость это моя проблема.’

Вся проблема заключалась в выносливости Хурокана. Он прекрасно понимал о слабостях Некроманта.

Даже после одного единственного удара, ему будет худо! И у него не было священника готового его исцелить.

Но он не собирался отпускать эти двоих. Это шло в разрез с его принципами, убийство этих придурков, сравнивалось с убийством десяток монстров. Трудно было отыскать еще одну подобную возможность.

Так что теперь ему надо...

‘Ковать железо, пока горячо.’

Схема была проста.

Хурокан повернул свой взор в сторону Джайю, что столкнулся со скелетом, и их взгляды встретились.

“Это просто самооборона. Не я начал это сражение”.

Его голос был полон уверености.

“От\*бись!”

Конечно, для одного из слушателей это было полнейшим бредом. Так что Джайю бурно отреагировал на его слова. Вообще у него вообще не было на это право. Они ведь действительно сами все это начали. Если все произошедшее станет достоянием общественности, то игроки "Полководца" будут стоя аплодировать Хурокану, а семью Ральф ждут лишь презрительные плевки в свою сторону. Может, даже найдется парочка жертв семьи Ральф, что решат отправить ему денег на ланч, в качестве благодарности.

В любом случае, слова Хурокана еще раз потрясли ум Джайю.

‘Этот ублюдок...’

Он был напуган, зол, раздражен, и очень взволнован.

В его голове вертелось множество мыслей, что вызывало у него головную боль. Он просто хотел убежать, но не мог. Джайю взглянул на своего друга, Драла.

Выражение Драла не сильно отличалось. С подобным хобби, вроде издевательства над слабенькими игроками, он ожидал, что нечто вроде этого когда-нибудь, да произойдет, но никогда бы не подумал, что произойдет это подобным образом. Самое главное, что он не мог вступить в бой, потому что он был священником. В конце концов он выступал лишь в роли поддержки. Поэтому принимать решение должен был Джайю.

В результате Джайю и Драл пытались перекинуть друг на друга роль инициатора, молча переглядываясь между собой.

Хурокан наблюдавший за паникой этих двоих, лишь улыбнулся.

‘Придурки.’

Он не в первый раз сталкивался с таким игроками.

Игроками, что вели себя словно короли, а когда их загоняли в угол, они тут же превращались в 5-летних деток.

'Если вы собирались бежать, то бегите. Если собрались сражаться, то сражайтесь.'

Если бы Хурокан был на их месте, то он незамедлительно бы принял решение. Сражаться или отступить. В "Полководце" было лишь два варианта. Не рассчитывайте на пустые разговоры, они здесь ничего не решают.

Поэтому.

“Ладно, я не горю желанием продолжать это бессмысленное сражение.”

Теперь его очередь говорить.

“Если вы решитесь уйти, то я тоже отступлю.”

При этом Хурокан поднял обе руки. Для Джайю и Драла, Хурокан сейчас выглядел чуть ли не святым. Слова Хурокана тоже звучали очень искренне.

“Я скажу это только один раз. Я не заинтересован в ваших вещах. Если вы согласны отступить, то закончим на этом.”

Джайю и Драл оставались поражены.

Джайю слегка расслабился. В этот момент он посмотрел на Драла, и их взгляды встретились, впервые за долгое время. И они оба пришли к одному и тому же решению.

‘Покончим уже с этим.’

Невероятно уже то, что ситуация все таки переменилась к лучшему, и это учитывая то, что они продолжали упрямиться. Так как их противник предложил им перемирие, у них не было причин ему в этом отказывать. В этот момент Джайю расслабился, его плечи поникли, а меч опустился. И заметивший это Хурокан...

\*Щелчок, щелчок!\*

Тут же два раза щелкнул пальцами.

Режим нападения!

После команды своего хозяина, Скелет Воин без колебаний устремился на своего врага.

\*Треск, треск!\*

Со звуком трещащих костей, Воин Скелет за одно мгновение сократил дистанцию между собой и Джайю.

“Что!”

Всполошившийся Джайю, постарался как можно сильнее замахнуться мечом, из своего расслабленного состояния.

Его меч двигался горизонтально, словно взмах битой бейсболистом. Только глухой звук летевшего лезвия, в нем не было резкости. Скелет Воин подобным явно не возьмешь, тем более его мечом управляла лишь грубая сила.

Воин Скелет с легкостью уклонился от этой атаки, немного наклонив вперед свой корпус, и тут же устремился в сторону лодыжки Джайю. Затем с глухим звуком, он опустился вниз.

Ноги Джайю были закованы в сталь, только лодыжка его была прикрыта кожаными сапогами и носками. Клыки скелета, могли с легкостью прокусить кожу монстров, так что его удар с легкостью пройдет по Джайю.

К тому же, для большинства людей будет трудно правильно отреагировать на укус в лодыжку. Джайю прищурил глаза, в них появилось замешательство. Но даже так, ответил он хорошо. Он быстро направил свой меч в сторону Скелета Воина, что прокусил его лодыжку.

\*Вонзил!\*

Меч прошел сквозь костяную броню скелета и воткнулся в землю.

А в это же время.

\*Взмах меча!\*

Пока никто не заметил, клинок Хурокана быстро встретился с глазами Джайю.

“Аааа.”

Дежавю.

Сразу же последовав за Джайю, Хурокан принялся месить его по шее. Под эти душе леденящие звуки, Хурокан лишь усмехнулся. Его план прошел на отлично, не было причин не порадоваться этому.

Это выбивалось из стандартной схемы. При столкновение с группой из нескольких игроков, в первую очередь обращали внимание на священника. Пока священник оставался в живых, он легко мог вытащить потенциальный труп с того света. Пока высокоуровневый священник остается жив, а в его запасе остается мана, ни мечник, ни маг, да вообще никто не умрет.

Но сейчас немного иной случай. Священник 20-ого уровня, максимум мог подлатать мелкие раны, да восполнить выносливость. До хорошего священника ему было далеко.

К тому же, он был тем еще бараном. Даже ребенок сможет спокойно поддержать мечника стоя у него за спиной. Но что делал Драл, когда Хайбола оказался в опасности? Он оказался совершенно бесполезен. У него не было опыта в подобных ситуациях. Учитывая это, лучшим решением было для начала вынести мечника. Конечно, Хурокан не предвидел подобной ситуации, и не состряпал этот план исходя из полученного анализа их действий.

Расчет в его голове был прост.

'Этот священник - всего лишь цыпленок. Не нужно вообще обращать на него внимание. Он наверняка просто сбежит при первой же возможности.’

Он даже не брал этого священника в расчет!

Как Хурокан и полагал.

“Увааааааа!”

В тот момент, когда Джайю был убит, Драл просто сбежал.

Хурокан насмешливо улыбнулся. Настал торжественный момент, получения своей награды.

★★★

“10 часов”.

Бой был закончен.

Хурокан с Джайю разобрался так же быстро, как и с Хайболом. А за Дралом он бежать не стал. Конечно его можно было догнать, но сделать это будет трудно. на это бы ушло не меньше десяти минут, да и могли возникнуть проблемы с возвращением к этому месту.

Хурокан сосредоточился на сборе трофеев.

Это не шутка. У них было 10 часов. У Хайбола и Джайю было по 4. Конечно, это были часы с убитых ими игроков. Добавив к этому их собственные часы, получилось 10.

'Если бы можно было их полностью опустошить.'

Этим он обеспечил себе 10 предметов. Учитывая уровень игроков, на которых охотилась семья Ральф, в 5 случаев из 10, там окажутся стандартные предметы выданные Ассоциацией Завоевателей. Но даже так, вещи выпавшие с семьи Ральф, будут весьма полезны.

‘Хорошие предметы 15-20 уровня могут уйти за 300,000 вон.’

А оружие на этих же уровнях, могло спокойно уйти и за 100.000. Игроки, потративших более 2 млн. на игру, не поскупятся на обретение оружия, которое пригодиться им от 2-4 недель.

Еще одним источником дохода были крафтовые монеты. Карманы Хайбола и Джайю были переполнены монетами и драгоценными камнями, что выпадали с монстров. Так что высока вероятность, что все это может уйти по приличной цене.

Хурокан определил все монетки через приложения установленного на часах. После их подтверждения, он улыбнулся.

‘Неплохо.’

Для ПК игроков в приоритете были часы. А только потом крафтовые монеты и драгоценные камни. Ведь таскать с собой все остальное было крайне неудобно.

“О?”

Как и ожидалось, среди них нашелся довольно хороший драгоценный камень.

“Разве это не глаз Черного Гоблина?”

Глаз Черного Гоблина.

Хурокан знал о нем немного. Это крафтовая ювелирка, которая использовался для создание предметов редкого класса. Если точнее, то для создания магической брони.

Этот крафтовый материал, повышал магию и интеллект.

И был определенно дорогим.

‘Если я правильно помню, то за него должны неплохо заплатить.'

Хурокан однажды уже продавал его. До своего возвращения в прошлое, он находил его на 20-ых уровнях. В то время он стоил около 300.000 вон.

‘Все остальное тоже не плохо. Я хорошо подзаработаю на всем этом.’

Он заработал больше чем полагал, и это за каких-то 10 минут. На его лице растянулась широкая улыбка.

Но был еще один плюс .

'Что мне делать с видео? Отослать к профи на редактуру? Думаю, вышло бы весьма не плохо.’

ПК видео имело хорошую аудиторию.

Хурокан, чьи бои были довольно жестокими, был 'другим'. В "Полководце", где каждый второй использовал самые разные способы, чтобы выделиться, быть 'другим' было очень выгодно. То же самое было с Хуроканом до возвращения в прошлое. Его неповторимый стиль выделял его среди остальных и сыскал ему славу.

‘Видео обойдется мне порядком 200.000, правильно?’

В определенном плане, это видео будет хорошей демонстрацией его профиля, демонстрирующее его уровень и потенциал.

Улыбка Хурокана слегка скривилась.

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 19. Шило в мешке не утаишь. (Часть 3)**

После того, как Хурокан забрал свою добычу, он сразу же направился к замку Фигар. Носить все это одному, было все равно что повесить табличку 'Убейте меня'. Хотя он и потратил некоторые усилия, чтобы добраться до Мистера Бима, но лучше потратить еще пару часов, чем потерять всю добычу.

После возвращения в замок Фигар, Хурокан разделил всю добычу, на нужное и нет.

Во-первых, он забрал себе Глаз Черного Гоблина. Он планировал создать из него предмет. Все остальное он в спешке продал. Хоть он и продал все ниже рыночной цены, но у него на руках сразу же появились деньги. Он получил чуть меньше 150.000 вон, ощутимая прибыль.

Но когда он начал распаковывать все 10 часов, его ожидал сюрприз.

‘Боже мой.’

Глядя на список 10 предметов, что ему выпали, глаза Хурокана резко расширились.

[Кожаные Брюки Черного Гоблина]

\*Основные Свойства

– Ранг: Редкий

– Интеллект +5

– Магия +5

– Требуемый Уровень: 15

\*Дополнительные Свойства

– + 2 ко всем характеристикам за каждый дополнительно одетый предмет из комплекта Черного Гоблина.

\*Описание

– Кожаные штаны, сделанные из шкуры Черного Гоблина. Хотя они не очень комфортны, зато позволяют владельцу обрести силу Черного Гоблина.

[Меч с Эссенцией Гнили]

\*Основное Свойство

– Ранг: Редкий

– Магия +10

– Требуемый Уровень: 15

\*Описание

– Этот меч пропитан редкой эссенцией гнили. Сам по себе меч ни чем не выделяется, но сама эссенция гнили наделяет владельца магической силой.

‘2 предмета редкого ранга?’

Хурокан был готов танцевать, просто получив материалы для крафта. Он ожидал, что получит стандартно выданные предметы из Ассоциации Завоевателей. Поэтому получив 2 предмета редкого ранга, он был чрезмерно счастлив.

Кроме того, оба предметы поднимали магию.

'Но зачем было использовать эссенцию гнили для создания меча?'

Было ошибкой использовать эссенцию гнили для создания меча. Эта эссенция прилично поднимала статистику магии. Поэтому ее частно использовали в создание оружий для магов, вроде посохов или жезлов. Вполне вероятно, что крафтер ошибся в процессе создания. Хотя этот меч был редкого ранга, но его с трудом можно было как таковым назвать.

Но подобное оружие идеально подходило для некроманта силового типа, Хурокан был единственным, кто по достоинству нашел бы ему применение, неожиданный поворот судьбы. Словно Король Артур вытащивший Экскалибур.

'Если я создам робу или ботинки с Глазом Черного Гоблина, то я...'

К тому же, если Хурокан создаст предмет с использованием Глаза Черного Гоблина, то он смог бы получить около 20 очков магии с комплекта Черного Гоблина. 20 очков магии сильно увеличивали объем маны Хурокана, даже по достижению 15 уровня.

Помимо этих двух предметов, было еще 5, не входившие в стандартное снаряжение выдаваемое Ассоциацией Завоевателей. Половина игроков использовали подобные комплекты, не говоря уже о том, что все вещи из часов выпадали в случайном порядке. При такой-то удаче, стоило бы купить лотерейный билет.

'Единственный недостаток в том, что я не могу сейчас их надеть.'

К сожалению, вся эта экипировка имела ограничение в 15 уровень, так что сейчас у Хурокана не было возможности их надеть.

‘15 Уровень.’

Хурокан быстро все посчитал.

'Титул Восходящей Звезды можно получить до 15 уровня.’

15-ый уровень.

Достигнув 15 уровня, он сможет одеть всю новоприобретенную экипировку и пойти проходить пещеру Мистер Бим. Даже новичок догадался бы, что нужно делать. Задача Хурокана на данный момент проста.

‘Время сделать парочку видосиков.’

Охота.

Все, что ему сейчас нужно, это охотится.

★★★

При просмотре сайта, на своем планшетном ПК, лицо Хурокана стало мрачнее.

'300.000 вон, за редактировку видео... это дешево, учитывая навыки Романи, но...'

После выхода, Ан Джэюн получил отснятые записи. Он начала искать профессионалов для редактирование своего видео. Это не заняло много времени. Он знал, кого искать.

Романи Фильм.

В прошлом, Ан Джэюн часто контактировал с ним. В самом начале, большинство видео роликов сделанных "Хахве маской" отправлялись ему, он хорошо знал своей дело.

Когда влияние гильдии "Хахве маска" стало больше, они заполучили поддержку нескольких профессиональных команд редакторов, так что с Романи Фильм контакты потихоньку сводились на нет, но Хурокан всегда отправлял ему записи своих личных боев.

‘Хм, а если подумать, то я ведь всего единожды встречался с Романи. И он был действительно очень хорош.'

Он был лучшим.

Владелец Романи Фильм, Романи, был ярым поклонником Великого Палача Хурокана, и он как никто другой мог прекрасно показать все очарование Хурокана. Он даже откладывал остальную работу, чтобы сначала заняться видео Хурокана. Хурокан планировал наладить с ним хорошие контакты, как и в старые времена.

Проблема была в деньгах.

Даже с уже имеющимся роликом, на его редактирование все равно уйдет очень много времени и усилий. И все это стоило денег.

Романи брал 300.000 вон.

Это не дорого. Известные профи в этой области брали за видео миллионы вон. Даже в случае Романи, благодаря видео "Хахве маски" он стал известнее и цена за его работу тоже увеличилась до 1 млн. вон. Топ-30 гильдий на обработку своих видео тратили до 30% от его общего дохода.

Поэтому Ан Джэюн не поскупился в деньгах. Вообще это была прекрасной возможностью нанять квалифицированного специалиста, за небольшие деньги.

Прежде всего, это видео послужит стартом для Ан Джэюна. В мире, где пластическая хирургия стоила миллионы вон, было бы глупо поскупиться из-за каких-то 300.000, ради видео ролика, что станет его лицом.

'Кажется, придется какое-то время пожить на воде.'

Ан Джэюн горько улыбнулся.

\*Урчание!\*

Как будто предчувствую предстоящую беду, его желудок издал жалостливый крик.

★★★

Романи. Он мечтал стать известным режиссером в Голливуде. Однако были сотни и тысячи других людей с такими же целями, что устремлялись в США, и Романи не смог выделиться из этой толпы. Он продавал свои услуги по небольшой цене ради налаживания связей и получения опыта.

На пути к своей мечте, он проводил голодную жизнь. Поворотным моментом стало появление V-Gear.

Создание виртуальной реальности стало революционным моментом в киноиндустрии. Поэтому, многие постарались побыстрее взобраться на сцену, чтобы получить так необходимые в эту ВР эру навыки и опыт. То же относиться и к Романи. Во время процесса создания ВР видео, ему удалось сделать себе имя, на тех немногих своих трудах, что обратили на себя большое внимание. У него появился шанс на хорошую жизнь, при этом занимаясь своим любимым делом.

Его дни были одновременно и радостны и скучны. Он радовался, когда приходилось иметь дело с интересными роликами, и очень недомогал, когда приходилось делать конфетку буквально из нечего. Поэтому при каждом запросе он молился.

“Пожалуйста, пусть в этот раз попадется что-нибудь достойное.”

Он не мог отказаться от клиента. Так что ему приходилось уповать лишь на милость Божью.

На данный момент Романи, с апатичным взглядом изучал новый запрос.

“Корея, видео введение, ПК...”

В кратком описание, не было ничего особо выделяющегося. На самом деле, при просмотре 11 уровня клиента, его лицо потемнело. Когда ему отправляли видео 10 уровневые игроки, у всех на уме было только одно. Это были игроки богатеи, что хотели похвастаться собой перед своим окружением в соц. сетях. Все, что они отправляли было полной туфтой.

И Романи чувствовал, что это очередной, подобный запрос.

Но впервые, интуиция его подвела.

“....Вау.”

Пока он смотрел видео, в нем словно щелкнул переключатель.

Он пересмотрел бесчисленное количество ПК видео, и все они были зрелищными. Но в них не было ничего, кроме зрелищности. Столкновения мощных навыков и заклинаний, действительно были словно сцены из фильмов.

Но это видео не было зрелищным. Тем более там не было каких-то громких навыков или заклинаний. Это было простым противостоянием одного странного игрока в маске против группы из 3-ех человек. Обстановка была простой. Во всем видео не было ни намека на зрелищность.

Однако, был определенный сюжет, интрига, жестокость. Словно это была постановка в которой отыгрывали лучшие актеры.

И самая лучшая часть...

– Я...

Была, когда игрок в маске, ослабил бдительность противника разговорами. В отличие от сражений с грубой силой, в сражение игрока в маске было некое напряжение, что заставляло зрителей заглатывать слюни от волнения.

Романи был очарован.

‘Скорее всего это видео не найдет себе большой аудитории.’

Честно говоря, Романи не думал, что это видео наберет популярности. Оно было слишком жестоким. Хоть "Полководец" и был игрой только для взрослых, но если он выделит всю жестокость игрока в маске, то видео тоже получит возвратные ограничения на просмотр.

Но у Романи не было причин для беспокойства. Он получил свои деньги, все, что ему нужно, так это работать.

Самое важное...

“Ну, по крайней мере мне будет весело.”

Он наконец-то нашел хоть что-то достойное его пристального внимания.

★★★

Как только "Полководец" стал на вершине рынка ВР игр, вокруг него стало собираться множество денег и деловых сделок.

Как результат, все что было связано с "Полководцем" уходило по большой наценке. Среди всего этого, больше всего подорожал человеческий ресурс. Просто быть хорошим игроком "Полководца" означало получить славу и богатство сопоставимую со спортивными звездами. Все Топ-игроки стали конкурировать между собой, чтобы повысить свою рыночную стоимость, некоторые миллиардеры даже покупали себе игроков, как это происходило со спортивными клубами.

В этом огромном денежном круговороте, люди начали снимать свои видео, мечтая на этом разбогатеть. Конечно, встречались среди них и куры способные вынашивать золотые яйца. Но из 1000 - 999 обычные цыплята. Только один среди тысячи был самородком.

Естественно, удача здесь так же важна как и навыки. Но удача посещает только тех, кто может ее распознать. Гильдматер "Штормовых охотников", одной из Топ-30 гильдий, и одна из самых лучших игроков всего "Полководца" - Чой Суйлин. Для того, чтобы она обратила на тебя свое внимание, потребуется удачи в 1000 раз больше.

И сейчас здесь был такой победитель.

‘Не плохо.’

Чой Суйлин была одним из самых величайших игроков "Полководца". Естественно, ее стандарты были очень высоки. Даже Топ-игроки были посредственны в ее глазах.

Но человек в этом видео обратил на себя ее внимание. Это великолепная удача. Она редко просматривала видео ролики. И на это видео натолкнулась случайно.

'Он должно быть на уровне 10, но его боевой опыт будет повыше ветеранов "Полководца". Я сомневаюсь, что он и в реальности киллер... должно быть, он пришел из другой игры.'

На самом деле Чой Суйлин не могла описать словами, почему она так заинтересовалась этим игроком.

Шестое чувство.

Ее шестое чувство говорило ей.

'Я хочу его.'

Она не могла понять почему, но она желала заполучить его в свои руки.

Конечно, в этот момент это видео четко отпечаталось в ее памяти.

‘Хахве Маска Хурокан.’

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 20. Опасности и возможности (Часть 1)**

[Вы получили уровень.]

Наряду с оповещением о получение уровня, Хурокан поднял свои руки.

“Да!”

Он весело крикнул, чем немного потряс молчаливый лес.

Это весьма необычное зрелище. Какой-то парень в хахве маске радостно машет руками. Нормальный человек такого бы точно не сделал.

А Хурокан не намеревался на этом останавливаться. Он начал напевать и пританцовывать. Скелет Хурокана, будучи единственным свидетелем этой сцены, просто молча наблюдал. Его выражение лица было таким же как и всегда, но с виду казалось, что он находил это забавным. Нормальному человеку стало бы неловко, но Хурокану было все равно.

“Хм, хммм~~ 15 уровень ~!”

Хотя получение уровня радовало всех игроков, но действия Хурокана были перебором. Если Хурокан не сумасшедший, то у него должны были быть на это причины.

‘По крайней мере, на некоторое время я избавлен от дефицита в мане!’

Предметы, что он получил от Семьи Ральф. Он наконец соответствовал требованиям, чтобы надеть их. Он уже использовал драгоценный камень Глаз Черного Гоблина для создания предмета.

Эти предметы восполнят пробел в характеристиках Хурокана. Так что его радость была оправдана.

‘Хорошо, время примерить обнову!’

Хурокан поместил держащий руками меч в ножны на своей талии. А затем крутанул свой циферблат и выбрал 2-й слот.

“Надеть слот.”

После команды Хурокана его штаны, обувь и ножны с мечом начали таять. А потом появились новые.

Его черные кожаные штаны и черные кожаные ботинки плотно прилегали к телу, в то время как а вместо старого меча появился новый, длинный меч.

Это была Система Замены Слотов "Полководца". Игроки имели 3 свободных слота на замену, и могли поместить туда 3 любых предмета, что пожеланию могли тут же надеть на себя.

Кроме того, Система Замены Слотов имела различные стили. Можно было переодеваться как твой любимый герой из Marvel - Железный человек; или преобразоваться как волшебные девочки из твоего любимого аниме. Конечно, игроки должны были заплатить за эти специальные стили. Самый популярный стиль железного человека стоил 100 долларов в месяц. Мало того, что многие его приобретали, но находились и те, кто покупали специальный костюм железного человека, и бегали в нем целый день.

Ну, а так как Хурокан сейчас на мели, то и стиль у него оставался стандартным.

"Ммм."

В любом случае, после замены слотов, он впервые увидел свою новую экипировку, Хурокан осмотрел свои кожаные штаны и ботинки. Его ранее счастливое выражение быстро напряглось. Хурокан слегка коснулся своей задници. Его Кожаные Штаны Черного Гоблина ярко сияли и ощущались очень гладкими. Даже намасленные штаны не были столь скользящими

Его обтягивающие кожаные штаны очень хорошо демонстрировали его выпирающую часть. Хотя они шли под его кожаные ботинки, но не очень походили под его обычный, серый верх.

Модный террорист.

Хурокан инстинктивно коснулся хахве маски на своем лице. Убедившись, что она была на месте, Хурокан, прицыкнул языком.

"Блять."

'Кожанные Штаны Черного Гоблина. Они определенно принадлежали девушке.'

Игроки могли редактировать внешний вид своих вещей в процессе создания. Обработанные предметы, автоматический изменялись в соответствии телу владельца. Большинство людей не заходило так далеко в своей обработке. Если бы они переборщили, то стоимость изделия понизиться.

В этом плане, обтягивающие кожаные штаны обычно принадлежали девушкам. На вещах не было никаких гендерных ограничений, и так как они изменились в соответствии с телосложением владельца, менее комфортными они от этого не станут. Несмотря на это, никто не порекомендовал бы тебе носить одежду противоположного пола.

“… черт тебя подери.”

Конечно, у Хурокана не было ни малейшего желания носить женские вещи.

Но какой у него был выбор?

“По крайней мере, в них легко перемещаться.”

У Хурокана не было свободы выбора в своей экипировки.

Плюс, кожаные штаны были достаточно хороши, чтобы игнорировать их неприглядную внешность.

Чтобы успокоить себя, Хурокан открыл окно своих характеристик.

[Хурокан]

- Уровень: 15

- Класс: Маг

- Количество Титулов: 2

- Статистика: Сила (72)/ Выносливость (7) / Интеллект (43) / Магия (43)

Смотря на свои очки характеристик, Хурокан стал раслабляться.

'Комплект Черного гоблина очень хорош.'

Во-первых, он поднял все характеристики на 4 очка. Это эффект от ношения 2-ух предметов из комплекта Черного Гоблина. Потом кожаные штаны и кожаные ботинки давали 10 очков интеллекта и магии соответственно. Наконец, Меч Эссенции Гнили добавлял еще 10 очков магии.

Все это буквально удваивало его характеристику магии.

'Похоже, что с призывом скелетов не будет никаких проблем.'

С имеющейся, на данный момент, маной он мог спокойно призвать 2-ух скелетов. После того, как он оценил по достоинству навык Ядро Скелета, он поскорее хотел призвать себе 2-ого.

'Есть люди, что ради этого бегают голышом по округе, так что все не так уж плохо.'

Хурокан слегка погладил себя за задницу. Он действительно был очень недоволен ее гладкостью.

'… все не так уж плохо.'

Повторил еще раз себе Хурокан. На этом его ворчания закончились. Самое главное, это дальнейшие планы.

До этого, его целью было поднятие уровня, однако теперь он любой ценой должен был избежать получения нового уровня. Что бы получить титул Восходящей Звезды, требовалось иметь не более 15 уровня. Если он получит новый уровень, то навсегда потеряет шанс получить титул.

Плюс, он должен был закончить поиски [Пещера Мистера Бим] как можно быстрее. Чем дольше затягиваются его поиски, тем больше он теряет времени.

‘Я закончу его в течение 2-ух дней.’

Хурокан возвратился к форме Великого Палача.

★★★

Хурокан встал перед пещерой. Затем он проверил описание задания в свои часах.

[Вы прибыли в Пещеру Мистера Бим.]

Он получил новое оповещение о задание.

‘Я наконец нашел его.’

Хурокан встал. Не входя в пещеру, он продолжил смотреть на ее вход.

Чтобы найти эту пещеру, он целый день обыскивал округу горы Мистера Бим. Это пещера была седьмой по счету. Это было не трудно, потому что он избегал сражений с монстрами, дабы не поднять свой уровень. Однако, с течением времени он становился все более раздражительным.

Взойти на гору, чтобы найти пещеру. Со стороны казалось легко, но на деле могло довести до белого каления.

Даже сейчас Хурокан был все еще раздражен, нежели счастлив. Он хотел закончить побыстрее с заданием и начать двигаться дальше.

Но как бы там не было.

'Расслабься.'

Хурокан не торопил себя. Хотя это было в его стиле, двигаться только вперед, но его огромный игровой опыт был не для галочки. Он лучше всех понимал, что ему делать.

Хурокан осмотрелся. Он подошел и встал у определенного места.

Его Скелет Воин последовал за ним, и Хурокан обратил его обратно в форму ядра. Хурокан поместил ядро Скелета Воина в свой карман и вошел в небоевой режим.

Его следующий шаг…

'Выйти из системы'.

Выход из игры.

★★★

Перед тем как почистить зубы, Ан Джэюн выпил протеины.

\*Отрыжка\*

Протеины, что он купил ради экономии денег, на вкус были не очень. Не преувеличением было бы назвать его дерьмовым.

‘Я скучаю по дням с белковой говядиной и с французскими углеводными багетами …’

Ан Джэюн вспомнил былые времена. Хотя все было не слишком роскошно, но он наедался в сласть. И играл с набитым животом.

После того, как он закончил грустить по старым временам, он лег в кровать. У его головы не лежал V-Gear шлем, а только его подушки.

Ан Джэюн положил голову на подушку, а другую поместил между ногами.

'Ох, моя лучшая позиция.'

Он наконец нашел пещеру Мистера Бим, что так долго искал. Обычный, среднестатистический игрок постарался бы сразу закончить задание. Но и результаты в их жизни выше среднего не поднялись бы.

'Я должен быть на пике своих возможностей.'

Монстры в пещерах горных цепей были выше по уровню, чем монстры снаружи. Кроме того, в отличие от открытого пространства, где всегда можно было убежать, в пещерах такого не сделаешь. С монстрами там встречаешься буквально в притык.

Кроме того, было важно вовремя отдыхать от "Полководца". Невозможно было играть в игру целыми днями. Забота о своем здоровье была в приоритете у каждого игрока. Ведь игрока всегда могло выкинуть из игры, если состояние его здоровья будет в плохом положение.

Если бы игрока убили из-за принудительного выброса из системы, то это было бы действительно плохо. И пришлось бы начинать все с начала. В случае Хурокана, он возродился бы вновь, уже в замке Фигар, откуда ему пришлось бы снова идти и взбираться на гору Мистера Бим. Затраченное время в подобных случая, не стоит пренебрежения своим сном.

'Хорошо, время баиньки.'

Было очень важно быть в своем лучшем состояние перед важными рейдами, экспедициями или сражениями, и сон был действительно лучшим инструментом, чтобы привести игрока в лучшую форму.

‘Zzz…’

Некоторые говорят, что тайна в становление Топ-игроком, это возможность засыпать в любой ситуации.

\*Храп…\*

В этом плане, Ан Джэюн действительно был одарен божественным талантом к "Полководцу".

“Ммм… нет, нет! Только не кожаные штаны...”

У Ан Джэюна была божественная супер способность, засыпать в момент, когда голова касалась подушки.

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 21. Опасности и возможности (Часть 2)**

Топ-игроки «Полководца» не колеблясь, делали все, что хоть как-то могло увеличить их потенциал. И подобные их методики называли Допинг Рецептами.

Допинг Рецепты Топ-игроков даже продавали за деньги, а в игре допинг-микстуры из этого рецепта и материалы для него уходили за довольно большие суммы. Это было одной из причин, почему рейды делали столько денег.

У Ан Джэюна, конечно, тоже был собственный Допинг Рецепт. Однако, он никогда не продавал его.

\*Сыпиться… Сыпиться…\*

Перед Ан Джэюном была большая чашка размером с пивной стакан, нежели обычной кофейной кружкой. 2/3 стакана было заполнено кофе, а после Ан Джэюн бросил туда парочку белых неизвестных комочков. Эти комочки были не сахаром, а леденцами глюкозы, что он так часто ел.

Он продолжал кидать туда леденцов глюкозы так, что казалось это не в кофе кидали леденцы, а к леденцам налили кофе. Ан Джэюн не остановился, пока чашка с кофе не стала переполненной. Затем он слегка потянул свое кофе. Дегустируя смесь из дешевой сладости и дешевой горечи, Ан Джэюн нахмурился.

Причина почему другие бы не стали брать Допинг Рецепт Ан Джэюна была очевидна. Хотя кофеин и сахар оба были хорошими возбудителями мозга, но подобный метод был слишком варварским.

‘Тьфу, слишком горький.’

И Ан Джэюн сам прекрасно это осознавал. Но поскольку у него не было денег, чтобы придумать что-нибудь по лучше, то и результаты на лицо. Просто немного глотнув, он быстро вышел из своего сонного состояния, и его ум стал ясным.

‘Хорошо, давайте посмотрим, что же произошло, за то время пока я спал.’

Теперь полностью проснувшись, Ан Джэюн включил свой планшетный ПК и начал просматривать связанные с «Полководцем» новости.

[Гильдия "Гидра", первой обнаружила Монстра 100 Уровня. Началась подготовка к рейду.]

Первые новости, что привлекли его внимание, были новости о Гильдии "Гидра".

С помощью кофе с леденцами, мозг Ан Джэюн быстро воспрял.

‘Первый монстр 100 уровня… Черно Металлический Воин вроде? Кажется, в прошлый раз они попыток эдак 5 или 6 точно завалили, прежде чем им удалось его одолеть?’

Ан Джэюн знал будущее, но знал он не все. Он знал лишь общий поток деталей. Поэтому он старался восполнить пробелы в знаниях, читая свежие новости.

‘Желаю им потерпеть побольше неудач, чем в прошлый раз.’

Для Хурокана все Топ-30 гильдий были врагами. Чтобы свершить свою месть, и стать лучшим в «Полководце», он должен был обойти все Топ-30 Гильдий.

‘Черно Металлический Воин связан с поисковым заданием Оскверненного Графа, Цепочка заданий на его поиски должна начаться сразу после этого. Ц. Я должен был войти в эту цепочку, чтобы получить Титулы, в которых я так нуждаюсь, но с моим уровнем… вообще не резон. Если бы только я возвратился 10-ю месяцами ранее… то именно я стал бы тем, кто убил Черно Металлического Воина. Какая жалость. Тогда и я получил бы свой титул…’

«Ц...»

В любом случае, Ан Джэюн любил читать эти новостные статьи и вновь вспоминать общие детали будущего, о котором он знал.

“Ну, я полагаю, у меня нет другого выбора. Похоже, мне придется участвовать лишь следующем главном сценарии с Аморальным Принцем.”

Ан Джэюн чувствовал, словно стал всемогущим существом.

'Аморальный Принц… тогда я мог лишь тихонько стоять в сторонке и посасывать свой пальчик. Но теперь все отличается. Задумываясь об этом, Гильдия "Арес", что завершила основные поиски Аморального Принца, заработала на нем неплохие денежки.'

Ан Джэюн расплылся в легкой усмешке.

‘Да. Будь это Гильдия "Гидра" или Гильдия "Арес", не имеет значения! Именно я буду смеяться последним, ха-ха-ха!’

Но эта легкая усмешка…

[Королева "Штормовых Охотников" побеждает Хед-Хантера!]

Быстро искривилась, после прочтения следующей статьи.

“В задницу ее.”

Королева "Штормовых Охотников" Чой Суйлин.

Ан Джэюна охватывала головная боль, просто от одного прочтения ее имени. Относительно ее, у него были не очень приятные чувства.

“ТЦ!”

Он даже прицыкнул языком.

Конечно, Ан Джэюн не горел желанием видеть это имя, но он не мог избежать столкновения с ним.

‘В любом случае, я делаю все это ради тебя, Чой Суйлин.’

Выключая свой планшетный ПК, Ан Джэюн залпом выпил свой кофе, словно стакан пива. Он закинул леденцы из чашки себе в рот.

Затем

\*Хруст!\*

Он с гневом раздавил их у себя во рту.

★★★

Стоя перед пещерой, Хурокан включил фонарик на своих часах.

\*Пунь!\*

Сфера света размером с кулак появилась из его часов. Он схватил сферу рукой и прицепил ее к голове Скелета Воина, что стоял рядом с ним, казалось словно на нем была шахтерская каска. Затем он ударил его и приказал.

“Иди вперед!”

Скелет Воин слегка коснулся места, по которому он был поражен, а затем двинулся в пещеру.

Наблюдая за тем, как продвигается в глубь его Скелет Воин, Хурокан имел торжественное выражение лица.

'Я покончу с этим за один заход.'

Титул Восходящей Звезды было не просто получить. Большинство игроков потерпят неудачу, даже если им дать шанс.

Причина?

Нужно было закончить эти поиски будучи на 15 уровне, когда минимальный требуемый для этого задания это 20-ый. Трудности в поиске были слишком высоки. Вот почему за это давали титул Восходящей Звезды. Требовалось выполнить задание, что под силу только 20-ым уровням, будучи на 15. Люди только подобного калибра были достойны титула Восходящей Звезды.

Плюс, в «Полководце» были стандартные группы из 3-ех человек. Поэтому, это задание обусловлено для группы из 3-ех человек. Другими словами, Хурокан должен был сделать то, что с трудом бы выполнила бы группа из 3-ех человек.

Можно понять, насколько это было трудно.

'Если я не смогу сделать это будучи на 15 уровне, то это просто означает, что сейчас мне это не под силам.'

Вот почему он добрался до уровня 15. Пусть он мог получить уровень во время выполнения задания, но это был неизбежный риск. Т.к. у него не было денег, что бы обмазать себя униками, то приходилось выкручиваться так.

Хурокан заранее вытащил свой меч и встал в защитную стойку. Концентрируясь на своем окружение и Скелете Воине, он следовал позади него. Его концентрация была на максимуме.

'Бросьте в меня все, что у вас есть.'

Улыбка, под его хахве маской стала столько же пугающей, как у серийного убийцы. Это демонстрировало его уверенность в том, что он справиться со всем, что ему приготовят.

Но спустя 10 минут его улыбка исчезла.

Затем с щелчком своих пальцем он завопил.

“Закончить запись!”

Затем он раздраженно схватился за голову.

“Грааааа!”

‘Почему здесь нет ни одного монстра?’

В течение всех 10 минут Хурокан оставался напряженным, словно шел по минному полю. Но никто не вышел, чтобы поприветствовать его. Здесь даже не было разделений, что обычно были в пещерах. Он просто долго и не прерывно шел вперед.

'У меня уже тело зудит.'

Эти 10 минут были очень напряженными. Хурокан не просто шел; он шел, поддерживая максимальную концентрацию и бдительность. Кроме того, ограниченное видение в темноте, один путь, неизменный пейзаж и замкнутое пространство, все это вызывало нарастающее напряжение. Словно сидеть в пустой белой комнате и смотреть на часы.

Хурокан прыгал на месте, и махал своим мечом. Он не делал разминку тела, скорее ума, просто сбрасывал стресс. Только успокоившись, он перестал это делать. Хурокан, похоже, переоценил ситуацию.

'Похоже впереди меня ждет не что большее.'

У охотничьих угодий были свои конструкции.

Даже в самых трудных угодьях, причины трудностей были разные, где-то количество монстров просто зашкаливало, а где то количество монстров было низким, за то высокоуровневым.

Каждый бы смог понять, что данный случай относился к последнему.

‘Все не так уж плохо…’

Хурокан считал, что так будет гораздо лучше, чем бороться с многократной толпой монстров. Но это понижало шансы на выживание.

‘Но, в этом есть и свои минусы…’

Несмотря на все это, трудно было оставаться спокойным в этой ситуации. В конце концов, ему предстояло столкнуться с сильным монстром.

После того, как Хурокан привел свои мысли в порядок, он поднес часы ко рту.

“Начать запись.”

Он начал продвигаться вперед.

★★★

Воин Скелет внезапно встал.

“Хм? Иди! Вперед! Чего ты встал?”

Даже после воплей Хурокана, Воин Скелет продолжал стоять в темноте, а затем обернувшись молча уставился на Хурокана.

Это бунт? Мысль, что казалось бы только пришла, сразу же пропала.

Хурокан обрадовался.

‘Может ли это быть?’

Он прошел мимо Скелета Воина и уставился на пустой пространство. Он не мог ничего разглядеть. Полная темнота преградила ему путь и даже фонарь на голове Скелета Воина не мог осветить ее. Казалось, это не пустота, а просто черный барьер преградил им путь.

Хурокан протянул руки в пустоту.

[Желаете войти в подземелье?]

Тут же послышалось оповещение.

'Как я и думал, это все таки подземелье.'

Темнота исходила из подземелья.

В «Полководце» за инст-подземелья никто не гонялся. Они частенько были завязаны на каком-то задание. Как только задания завершались, то эти инст-подземелье исчезали. Именно поэтому они не несли в себе особой значимости. Их нельзя было повторно пройти.

"Хм."

В этих подземельях были свои плюсы и минусы.

Плюсом было то, что они были изолированы от внешней среды. Это препятствовало вмешательству из вне. По этой причине, гильдии очень приветствовали подобные подземелья. Они могли сделать все согласно своему плану. Кроме того, т.к. в подобных подземельях требовалось пройти все с первой попытке, то это считалось хорошим знамением.

Но тут не без своих недостатков.

‘Я не имею свободы передвижения…’

Хоть игроки могли свободно в него входить, но они не могли оттуда выйти.

Было бы хорошо, если бы это была открытая область из которой Хурокан мог бы спокойно сбежать, если встретится с непосильным противником. А вы думаете зачем он вложил все очки своего некроманты в силу? Правильно, чтобы убегать! Если бы все свелось к тому, что противник будет слишком силен, он просто использовал бы своего скелета в качестве приманки, а сам бы убежал. Но в инст-подземельях это не работало. Он не сможет оттуда выйти, прежде чем не одолеет всех монстров внутри. К тому же он не мог ожидать помощи извне.

Действительно, жизнь или смерть.

Поэтому Хурокан прервался на короткий сон.

Он не знал, что его могло ожидать внутри. И он не сможет оттуда сбежать. У него нет поддержки. Убей, либо будь убитым. Вспоминая еще и темноту в подземелье, это не сулило ему ничего хорошего.

Опасность.

Большинство игроков приняло бы решение здесь отступить. Это было логично.

‘Это действительно очень опасно.’

Хурокан не отрицал этого факта. Риск был больше, чем он ожидал.

‘Но это лишь значит, что и награда будет велика.’

Его ожидала хорошая награда. Хурокан перебирал в голове варианты действий.

'Нужно лишь убить монстров в этом подземелье, затем мне дадут титул Восходящей Звезды… теперь же, в этом задания, существует высокая вероятность получить еще один связанный титул. Так как никаких вмешательств извне не ожидаются, то мне предстоит разобраться лишь с тем, что внутри подземелья. О посторонних монстрах тоже не стоит волноваться. Так же, я не растерял своей силушки в процессе выполнения этого задания, так что я все еще нахожусь в своей прекрасной форме.'

Было высока вероятность проигрыша.

Однако сейчас, он был как-никогда верен своей интуиции.

‘Если сейчас все пройдет удачно, то выйдет не маленькое количество просмотров.'

Его интуиция подсказывала ему, что видео его сражения получиться очень хорошим. Он мог гарантировать это.

'Что ж, приманка у меня уже есть. Так что я думаю, что смогу достигнуть десяти тысяч просмотров в течение двух недель.'

Титул Восходящей Звезды в сочетание с пустой, темной пещерой были просто превосходной приманкой. Не каждый осмелился бы пойти на такой шаг.

‘Ну действительно, какой сумасшедший пойдет туда при таких высоких рисках?’

Выполнить невозможное. Чтобы зарабатывать в «Полководце», нужно совершать невозможное.

Людей, наблюдающих за «Полководцем», было гораздо больше играющих. Все, что хотели видеть зрители, это как кто-то ломал рамки возможного. Никто не хотел наблюдать за посредственными вещами.

Чтобы заработать деньги, нужно было захватить внимание зрителя. Некоторые могли сделать деньги в игре посредством охоты, и крафтом предметов, но все это не идет ни в какое сравнение с деньгами, что давали тебе большие просмотры. Именно поэтому гильдии и Топ-игроки всегда бросали вызов сильным монстрам и боссам.

Для кого-то опасность, а для кого-то возможность!

'Я войду сразу после того, как откатиться навык Ядро Скелета.'

Хурокан принял решение.

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 22. Опасности и возможности (Часть 3)**

[Вы вошли в подземелье.]

В момент, когда Хурокан вошел в пустоту, он оказался в пространстве шириной 300 кв. метров. Потолок 4 метра в высоту, а пол был восьмиугольной формы, с колоннами на каждом углу.

‘Кольцо.’

Словно ринг ММА.

Потом.

\*пррррр!\*

Сфера света на голове Скелета Воина резко взлетела и достигла потолка. А после потоки света осветили темное пространство. Свет освещал стадион не полностью, а скорее смешивался с темнотой, формируя собой тусклое освещение.

Напряженность заполнила воздух.

'Прекрасно.'

Хурокану понравилась эта атмосфера. Видео, что он снимал, должно было оправдать его ожидания.

Потом потоки света стали освещать то, что скрывалось за тьмой…

\*Кррррр!\*

Монстр с ревом оповестил о своем появление.

'Оборотень.'

Хурокан быстро признал своего противника. Это было не трудно сделать.

‘Он немного больше, но все же.’

У оборотня перед ним было несколько отличий в сравнение с синим оборотнем с которым он сталкивался ранее. Этот оборотень был чуть выше 2-ух метров, с длинными руками. Его длинные когти напоминали хук Пуджа. И мех его был черным, а не синим.

‘Мм?’

Но то, что привлекло внимание Хурокана больше всего…

‘Это?’

Его глаза.

‘Черный мрамор?’

Цвет его глаз был красным с примесью черного мрамора. Это действительно смотрелось гротескно.

‘Вот черт.’

Уголки его рта изогнулись.

‘Кто бы мог подумать, что мы столкнемся с ответвлением задания о Оскверненном Графе?’

Оскверненный Граф.

Это был первый основной сценарий «Полководца».

Основной сценарий «Полководца» был огромным ступенью. Игроки должны были пройти эту ступень, чтобы добраться до следующей сюжетной линии.

‘Последнее задание основного сюжета в котором я участвовал, был четвертым, Армия Дракона.’

До своего возвращения в прошлое, Хурокан участвовал в четвертой сюжетной линии.

Оскверненный Граф, Аморальный Принц, Разрушенное Королевство… хотя Хурокан не мог играть даже роль поддержки в первых трех сюжетных линиях, но он сделал ошеломляющее повышение до одного из лидеров в Армии Дракона. Это случилось тогда, когда Гильдия "Хахве маска" начала делать себе имя.

Никто не знал, сколько еще было сюжетных линий. Tobot Soft считала эту информацию совершенно секретной. Самое важное, это то, что награды за выполнение основных сюжетных линий были удивительны. Во-первых, титулы выдавались словно леденцы. И разница между имением и не имением титулов с выполнения основной сюжетной линии была огромна.

Во-вторых, привлекаемое внимание у них было на совершенно другом уровне. Видео заданий с основной сюжетной линии имели совершенно другую аудиторию. На них хорошо заходила продажа живых билетов. Более 10 миллионов человек купило видео трех заключительных сражений по заданию Разрушенного Королевства.

Конечно, на подобные задания велась ожесточенная конкуренция среди Топ-30 Гильдий. Ведь лидерами в выполнение основных сюжетных линий были именно они. Мало того, что у них была необходимая информация и рабочая сила, чтобы завершать эти задания, но они также подкупали, либо мешали своим конкурентам.

И Хурокан прикоснулся к кончику этого айсберга.

‘Задание Оскверненного Графа должно было далеко продвинуться …’

Выполнение основного задания было односторонним мостом. Выполнение первого задания приводило ко второму, а дальше к третьему и т. д. и т. п. Поэтому основная часть заданий по его поискам уже должна была быть завершена. Так что Хурокану скорее всего достанутся лишь остатки.

Конечно, это не значит, что он был не рад.

‘Я не могу сказать «нет» подобной возможности.’

На этом его размышления закончились.

Монстры связанные с заданием Оскверненного Графа были намного более свирепыми, нежели обычные монстры. Их нельзя было сравнить с синим оборотнем, что он убил.

\*Щелчок, щелчок!\*

Хурокан поспешно два раза щелкнул своими пальцами. Скелет Воин с пылающими глазами устремился на Оскверненного Оборотня.

А Хурокан тем временем нарисовал слово своим правым указательным пальцем на левой ладони.

Дьявол.

Сразу же, после написания этого слова …

[Вы активировали навык Метка Демона.]

На его левой ладони появилась зловещая аура.

“Дарую тебе проклятье.”

Хурокан левой рукой коснулся кончика своего меча. Затем длинное лезвие его меча поглотило эту темную ауру.

Это единственное, что было в арсенале Хурокана.

Сейчас самое главное в том, как он распорядиться своим оружием.

После завершения своего проклятья, Хурокан стал наблюдать. Скелет Воин и Оскверненный Оборотень быстро сокращали дистанцию.

“30 секунд.”

Хурокан ожидал от своего скелета только одного.

Чтобы тот занял оборотня на 30 секунд.

Он не надеялся на чудо, Скелет Воин не одолеет Оскверненного Оборотня в одиночку.

Он просто должен удерживать свою позицию в течение 30 секунд. Тогда все прошло бы гладко. Он верил в него. В конце концов, сам Великий Палач проводил ему личную тренировку, ведь именно для этого он вложил все очки в силу.

Он. Сможет. Его. Удержать!

Но пока Хурокан рассчитывал на своего скелета…

\*Крак!\*

Прозвучал гулкий звук.

'Ах.'

Это был звук удара лапой Развращенного Оборотня по Воину Скелету. А после этого его голова полетела в стену, а за ней и его тело.

Два.

Двух ударов хватило Оскверненному Оборотню, чтобы разобраться с Воином Скелетом. В глазах Скелета Воина появился значок Х, так же как и на рту у наблюдавшего за этим Хуроканом.

'Еб\*" тв\*# р?#!.'

Походу, кому-то стоило еще раз преподать урок.

К счастью Хурокана, тот выиграл хоть немного времени этим обменом ударов.

‘Его скорость и сила - оба пункта на высоте… но этого все еще недостаточно.'

Это было несомненно быстро, но чтобы одолеть Хурокана этого недостаточно.

К тому же видя, что эти два удара не полностью уничтожили Скелета Воина, давало Хурокану понять, что оборотень не убьет его с одной тычки.

'Четыре удара? Нет, скорее всего три.'

Три удара.

Такова была стоимость проезда отсюда до замка Фигар. И в качестве бонуса, Хурокан будет сосать свой пальчик целых два дня.

Большинство игроков отчаялось бы в таком опасном положение. В конце концов пути к отступлению были отрезаны.

То же самое было и с Хуроканом. Он чувствовал словно стоит на краю утеса. В тот момент, когда он ступит в ее сторону, он упадет. Он чувствовал как участилось его сердцебиение, хоть и подобной функции не было в игре.

‘Три жизни. Счастливое число.’

Хурокану понравилось это чувство. Ведь подобных ощущений ты не добьешься в реальном мире. Чувство того, что ты действительно жив.

“Хааааа!”

С громким криком Хурокан кинулся в сторону Развращенного Оборотня.

\*Щелчок, щелчок!\*

Он дважды щелкнул пальцами, пока бежал. Воин Скелет быстро восстановился поглотив ману Хурокана. В его глазах снова разгорелось пламя жизни.

\*Свист!\*

В тот момент, когда Хурокан вошел в диапазон атаки Оскверненного Оборотня, он замахнулся рукой. С пробирающем до костей звуком разрезающего воздуха, черная лапа мелькнула в поле зрение Хурокана.

\*Свист!\*

Хурокан пригнулся и уклонился от удара, но прядь его волос разрезало когтями оборотня.

Он действительно ходил по острию ножа. Вслед за первым смертельным ударом, пришел и второй.

Оскверненный Оборотень ударил левой лапой в сторону Хурокана, продолжавшему бежать к нему после уклонения от первого удара. Его лапа в этот раз летела по диагональной траектории. Просто пригнувшись, Хурокану от него не уклониться!

\*Свист!\*

Но Хурокан достаточно просто избежал этого удара, просто отклонившись правее. Выглядело так, словно лапа Оскверненного Оборотня двигалась вслед за плечом Хурокана .

Но любой наблюдающий, мог прекрасно понять, что это Хурокан специально избегал ударов оборотня в последний момент.

Причина…

‘Я вижу.’

Была в том, что только с точки зрения Хурокана можно было разглядеть. Только в тот момент, когда ты находишься над гранью жизни и смерти под лапами Оскверненного Оборотня, ты мог увидеть его слабые стороны. Это и было его целью.

Хурокан слегка поцарапал его кончиком своего меча. Он не планировал оставлять глубоких ран.

[Оскверненный Оборотень попал под проклятье Метка Демона.]

Все для того, чтобы оставить на нем проклятье.

После своего успешного нападения, Хурокан оказался за спиной Оскверненного Оборотня, а затем поспешно разорвал дистанцию.

Оскверненный Оборотень развернулся, чтобы достать Хурокана, а Хурокан после того как отбежал достаточно далека, повернулся к нему лицом.

Эти двое молча посмотрели друг на друга.

\*Грррр.\*

Оскверненный Оборотень низким рыком показал свое разочарование.

Хурокан лишь усмехнулся над Оскверненным Оборотнем, и подразнил его пальцем, маня к себе.

А потом.

\*Удар!\*

Скелет Воин, что закончил свое восстановление, бросился на спину оборотня со своим костяным клинком.

\*Рычание!\*

Развращенный Оборотень испустил громкий вопль, а скелет быстро спрыгнул с его спины и отступил. Оскверненный Оборотень не преследовал Скелета Воина, а поскорее вытащил костяное лезвие из своей спины. А затем в яром порыве кинул клинок в сторону своего обидчика. Скелет Воин не уклонялся от этого ярого броска.

А между тем…

‘Давай посмотрим.’

Хурокан медленно, и скрытно сократил дистанцию между ним и Оскверненным Оборотнем.

\*Грр!\*

Однако оборотень быстро повернул свою голову в сторону Хурокана и обнажил свои острые словно бритвы клыки.

'Его агро переключается на атакующего, но оно так же быстро переключается снова, если существует риск очередного нападения.'

После завершения своих мыслей, Хурокан стремительно и быстро кинулся к Оскверненному Оборотню. В колебаниях не было надобности. Он знал, что ему нужно делать - привлечение внимания Оскверненного Оборотня. После этого, Скелет Воин должен был напасть на оборотня и укусить его.

★★★

Скелет Воин уставился на монстра перед собой. В его голове не было места страхам и сомнениям. Он выжидал подходящего момента.

Его вечно ворчливый владелец, иногда дававший ему тумаков и к которому он был бесконечно лоялен, создаст для него такой момент.

\*Щелчок, щелчок!\*

Скелетный Воин ринулся вперед.

Он словно стрела устремился к спине Оскверненного Оборотня. Скелет Воин набрал уже достаточную скорость. Подходил решающий момент.

\*Удар!\*

Костяной клинок вонзился в рану, что он оставил ранее. Костяной клинок вошел достаточно глубоко, лишь его рукоять торчала снаружи. В этот момент послышались два щелчка со стороны его хозяина. Поэтому Скелет Воин не стал отступать.

\*Укус!\*

Он укусил оборотня за спину. Вонзил в него свои клыки. Но словно, не удовлетворившись этим, он вонзил в него свои когти. Его острые когти испещрили спину оборотня порезами.

Тело монстра начало дрожать.

И в этот момент внутри Скелета Воина забурлила сила.

\*Удар!\*

Воин Скелет ухватился руками за тело монстра и откусил от него целый кусок плоти. А после этого, Скелет Воин поднял свой взор к небу и издал волкоподобный, беззвучной вой.

★★★

[Скелет Воин одолел могущественного противника. Скелет Воин и связанные с ним навыки значительно усилились.]

[Навык Ядро Скелета поднялся до ранга Е.]

“Хм?”

Оповещение, что предзнаменовала конец пятиминутного сражения, немного отличалась от ожиданий Хурокана.

‘О чем там говорилось?’

Хурокан сконцентрировался на повторном прослушивание оповещения, словно пытался что-то расслышать в плохо настроенном радио.

[Вы завершили задание, Пещера Мистера Бим.]

[Вам присвоено 3 новых звания.]

‘А?’

Хурокан еще раз удивился.

‘3?’

\*Грохот!\*

Затем Хурокана прервал внезапный грохот. Это тело Оскверненного Оборотня упало на землю.

“Хмм!”

Видя, как его тело упало на землю, на лице Хурокана появилась улыбка, пожалуй впервые за все время сражения.

Он сражался, затаив дыхание.

Первоначально, он планировал произнести пару завершающих слов, после окончания сражения. Однако слова, что он заготовил, давно пропали среди звуков неожиданных оповещений.

'Так, нужно снова оценить ситуацию.'

Хурокан сначала проверил свою левую руку, на ней была большая рана. От локтя до самого плеча. Можно было заметить две длинные раны, что оставил на нем Оскверненный Оборотень. Удивительно уже то, что он отделался только этим. И конечно, это очень мешало двигать рукой. Хурокан взял себя за левую руку, словно она была и вовсе не его. И поднес часы с рукой себе ко рту.

“Конец записи.”

Его первая награда - видео.

Хурокан повернул циферблат на своих часах и посмотрел описание задание.

‘Задание завершено.’

Его вторая награда за окончание задания получена.

Всего это Хурокан и так ожидал.

Но.

‘Навык повышен в ранге, уже?’

Был еще один бонус. Хурокан пошевелил своими пальцами, чтобы включить нужное приложение.

[Ядро Скелета]

- Ранг: E

- Скелеты, которых вы можете призвать: Воин (2)

‘Я думал, что это произойдет по достижению 20 уровня…’

Его навык Ядро Скелета повысился. Это произошло быстрее, чем он ожидал.

Казалось, игра присудило убийство оборотня его Скелету Воину, а не Хурокану, поскольку он нанес завершающий удар. Навыки связанные с нападением часто прогрессировали быстрее в подобных ситуациях.

'Ну, это в любом случае хорошо.'

Хоть и внезапно, но это было приятной неожиданностью для него. С повышением ранга навыка Ядро Скелета, характеристики Скелета Воина тоже повышались. К тому же, теперь он мог призвать двух скелетов. Он прекрасно справлялся в сражениях и с одним, но теперь он мог призвать еще одного. Просто мысль о подобном делало Хурокана счастливее.

Но Хурокан больше чем этому, стал рад его четвертой награде. Он проверил оповещение с присуждением званий еще раз.

[Вам присвоено звание, 'Восходящая Звезда'.]

Это именно то, чего он и добивался.

[Вам присвоено звание, 'Бросивший вызов Героям'.]

'О? Так оно из разряда - Героев? Ну, учитывая, что я в одиночку вошел в подземелье и убил оборотня, то этого стоило ожидать.'

Хотя он знал об этом Титуле, но не ожидал получать его здесь. И наконец.

[Вам присвоено звание, 'Преследователь Скверны'.]

А с этим Титулом в прошлой жизни он еще не сталкивался.

На этом Хурокан закончил подсчитывать свою прибыль. Калькулятор в его голове закончил свои вычисления, и после осмотра своих результатов, Хурокан растянулся в усмешке.

“Правильно!”

‘Наконец-то судьба благоволит мне!’

Однако Хурокан еще не знал… что реальный джек пот ждет его впереди.

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 23. 70% удачи и 30% усилий (Часть 1)**

Поскольку популярность «Полководца» беспрерывно шла наверх, то и известность Топ-30 гильдий, которые к тому же обладали своими каналами телевещания, тоже поднималась вверх.

В то же время, конкуренция между ними становилась все более и более ожесточенной. Если сказать по другому, то уровень их конкуренции вышел на новую планку. Из-за возросшей конкуренции стычки среди Топ-30 гильдий стали обыденным делом. Ходили слухи, что некоторые специально шли на конфликт, чтобы своими сражениями привлечь к себе побольше внимания.

В такой ситуации, выполнение основной сюжетной линии «Полководца» по поиску Оскверненного Графа стало для всех сродни Святому Граалю.

“Есть какие-нибудь новости о Оскверненном Графе?”

Оскверненный Граф был горячо обсуждаемой темой, что сильно привлекало внимание широкой общественности. Ходили слухи, что в заключительном сражение с Оскверненным Графом доходы от рекламы будут сопоставимы с чемпионатом мира по футболу.

Наверное не нужно говорить о том, что каждая гильдия из списка Топ-30 перерыла каждый уголочек «Полководца», что бы раздобыть информацию о Оскверненном Графе. В некоторых Гильдиях были созданы спец. отряды по сбору соответствующей информации о нем.

“Нашел одно видео…”

“Видео?”

Столь горячая тема, как Оскверненный Граф переполняла онлайн миры все возможной информацией. Конечно, большинство из всего этого было мусором.

“В нем есть что-то полезное?”

Но даже в куче мусора, можно отыскать алмаз.

“Это видео игрока 15 уровня, убивающего Оскверненного Оборотня.”

“15 уровня? Разве это не стандартное начало цепочки по Графу? Что тебя так заинтересовало в этом видео?”

“Его сражение было просто… удивительным.”

Конечно, все спец. отряды искали любую информацию о Оскверненном Графе.

“К тому же, он получил Титул Восходящей Звезды.”

“Титул Восходящей звезды?”

Время от времени, находятся игроки с огромным потенциалом, что блистали сильнее самых ярких сокровищ. Спец. Отряд также отвечали за привлечение подобных «Восходящих звезд».

“Это еще не все, он одолел Развращенного Оборотня в одиночку”.

“Что? Оборотни обычно имели уровень не меньше 15… добавить к этому, его статус 'Оскверненного'… то его сила должна достигать 20-25 уровня. И ты говоришь, что какой-то 15 уровневый игрок, убил его в одиночку?”

“Да сэр. К тому же он был Некромантом, и сражался он на передовой.”

“Быстро покажи мне это видео.”

И кажется, они обнаружили еще одно, доселе не виданное сокровище.

★★★

Ан Джэюн в настоящее время спокойно просматривал свой планшетный ПК. На нем шло видео его сражения, где Хурокан убивал Оскверненного Оборотня.

Это было удивительное зрелище. Сцена из видео, где он в последнее мгновение избегает удара Оскверненного Оборотня, а в это же время Скелет Воин проводит свою контратаку, было достойно хорошего внимания. Это видео было уникальным, даже среди бесчисленного контента связанного с «Полководцем».

Но глаза Ан Джэюна сейчас были обращены не на видео ролик.

‘Что происходит с показателем просмотров? Я вроде только вчера загрузил это видео?’

Количество просмотров под видео.

'Уже больше шести тысяч.'

6,211.

Видео, что загрузил Ан Джэюн, перевалил рубеж в 6.000 просмотров всего за один день.

‘Что это? Кто-то запостил у себя мое видео? Откуда столько просмотров?’

Хотя видео связанные с «Полководцем» получали больше внимания, нежели все остальные, но новичку добиться 6.000 просмотров за день дело не простое. Если видео обращает на себя много внимания, то часть от этих просмотров идет и на другие его ролики, что привлекало к нему еще больше внимания.

'Я знал, что приманка была хороша, но не думал что настолько.'

Оно превзошло ожидания Ан Джэюна, сильно превзошло.

Ан Джэюн безучастно смотрел на экран, наслаждаясь столь приятным поворотом событий.

Вскоре он схватил свое кофе и сделал несколько глотков.

'Инерция движется в нужное русло.'

Сейчас было важно решить, что делать дальше.

‘Должен ли я пересмотреть свои планы?’

Ан Джэюн изначально планировал снимать свои видео по достижению 20-ого уровня. Это было идеальным моментом, чтобы привлечь к себе побольше внимания, т.к. именно в этот период разница между способностями всех игроков становились более очевидными. Видео, что он потом заснимет, будут схоже с этапами растущего ребенка. Они прекрасно продемонстрируют, что из себя представляет Хурокан.

Но Ан Джэюн не ожидал, что обороты будут так быстро расти.

‘Стоит ли мне пустить немного больше пыли?’

Сейчас был самый подходящий момент, что бы продемонстрировать как можно больше своих возможностей. В подобных случая лучше оседлать волну, пока есть возможность.

В прошлом было точно так же. После основания Гильдии «Хахве маска» они начали загружать видео своих рейдов и сражений, но спустя лишь целый год им удалось привлечь к себе внимания. Все из-за одного события, в центре которого они оказались.

В тот момент, Гильдия «Хахве маска» заняла много денег, чтобы как можно дальше проплыть на гребне своей популярности. На полученные деньги они приобрели для себя лучшее снаряжение.

В этом и была вся фишка.

Хотите привлечь побольше внимания? Тогда приобретение высококлассной экипировки будет верным шагом в этом направление.

Вся проблема в деньгах.

У Ан Джэюн сейчас на руках не было денег. Ведь ему требовалось закрыть долг в 10 миллионов вон в течение 3-ех месяцев.

Конечно, у него уже был готовый ответ.

'Придется занять еще 20 миллионов… не думал, что мне так скоро снова потребуются деньги.'

У Ан Джюна не было сомнений в принятом решение.

Вложиться.

Если он сейчас не инвестирует в свой капитал, то следующей подобной возможности может и не представиться. Сейчас был самый походящий момент.

Ан Джэюн уставился на кофейную кружку перед собой.

'Похоже придется снова распрощаться с мясом на некоторое время.'

Его запястье, держащая кружку, казалась тоньше чем обычно. Ан Джэюн горько улыбнулся.

'Скоро я тоже превращусь в скелета...'

Он становился все больше похож на своего некроманта.

★★★

После возвращения в замок Фигар, Хурокан немедленно направился в Ассоциацию Завоевателей. Тут ему требовалось поговорить с НПС, с которым в обычных обстоятельствах не встретишься.

“Вы авантюрист по имени Хурокан, что возвратился с пещеры Мистера Бим?”

Этого НПС звали Хотан. Только взглянув на него, Хурокан мог понять, что он был очень высокого уровня.

'Переход к следующей цепочке заданий, я уже это вижу.'

Это было характерно для заданий из основного сценария. По завершению одного задания, ты переходишь к следующему.

Про-игроки прекрасно знали, что завершая одного задание, их направят к следующему, и сжульничать перепрыгнув к следующему этапу ни как не получиться.

“То что вы обнаружили, вероятнее всего монстр подверженный воздействию силы Скверны.”

“Скверна?”

Хурокан не выказывал грубого отношения. Для игроков было жизненно важно рассматривать всех НПС словно своих родных. Они не получат никакой пользы, если оставят плохое впечатление о себе у НПС. В конце концов, НПС были дорожными знаками «Полководца». Не смотря на то, что здесь не было сложной системы привязанности как в играх симуляторах, но пусть и простая в «Полководце» она все-таки присутствовала.

В то же время НПС в «Полководце» были сдержаны и осторожны. Поэтому игрокам требовалось активно поддерживать свой диалог.

“Что вы подразумеваете под 'Силой Скверны'?

“Точно не скажу. Но именно из-за подобной силы монстры стали вести себя агрессивнее. В результате, Ассоциация Завоевателей стала выдавать щедрую награду за их головы.”

“Кажется, я должен отыскать их, неважно какой ценой. Пусть я все еще неопытен, но если я смогу вам хоть как-то помочь, то я приложу все усилия, чтобы схватить этих злобных ублюдков, что стоят за всем этим.”

Как-то так.

Вы должны быть напористым и убедительным, чтобы разговорить НПС.

Если бы вы просто ответили и ушли, то навсегда бы потеряли шанс услышать ответ НПС. Словно дорожные знаки для туристов, НПС в «Полководце» не станут сами идти на встречу игроку. Игроки должны были сами подняться и постучать к ним в двери.

“К сожалению вы слишком слабы, чтобы пойти против власти Скверны.”

“Что я должен сделать, чтобы вы дали мне шанс?”

И перед игроками, что активно стучат…

“Для вас… хмм, видя результаты, что вы показали в пещере Мистера Бим, я действительно думаю, что вы достойны подобного шанса.”

Всегда распахнутся двери…

“К востоку от замка Фигар, находиться замок Бангз. Там находиться алхимик по имени Ахимбри. Я напишу вам рекомендацию. А дальше он сам укажет вам путь.”

[Задание 'Учение Ахимбри' началось.]

‘А?’

И покажут сокровища, что ждут их на той стороне.

‘Ахимбри? Подождите, Ахимбри? Один из семи учеников Великого Волхва?’

Невероятные сокровища!

★★★

[Учение Ахимбри]

- Ранг: Уникальный

- Ограничение по уровню: Отсутствует

- Описание: Найдите Ахимбри и покажите ему рекомендательное письмо Хотана.

- Награда: Книга Навыка

Проверяя содержание задания, на лице Хурокана появился хмурый взгляд. Не потому, что он был чем-то недоволен или этому не рад. Его хмурый взгляд удерживал поток его радости, что стремился вырваться наружу.

Это прекрасно демонстрировало, насколько был счастлив Хурокан в этот момент. Если бы он не нахмурился, то скорее всего расплылся в широкой улыбке.

‘Ахимбри! Я не могу в это поверить! Это задание в Учение Ахимбри!’

“Ахах…!”

Смех, что он с таким трудом сдерживал, вырвался, с его нахмуренного лица. Хурокан быстро прикрыл рот руками. Но его плечи продолжали дрожать. Соседние игроки, что заметили Хурокана, прицыкнули языками.

“Что за черт? Он что дурак?”

“Пусть идет. Вероятно он смотрел грустный фильм или что-то вроде.”

Для игроков, что находились в Ассоциации Завоевателей, Хурокан выглядел действительно странно.

Кроме того.

“Да ты только глянь на его штаны. Никто в здравом уме не стал бы такое носить.”

“Тут ты прав. Ни один нормальный человек не стал бы это одевать.”

Обтягивающие кожаные штаны Хурокана привлекли множество внимания, но Хурокану не было до них дела. Он вообще никого не замечал.

'Я получил его; Похоже Титул Восходящей Звезды вызвал цепочку заданий.'

Ахимбри.

Он был превосходным магом и одним из семи учеников Великого Волхва Бокэна.

Причина, почему Хурокан так хорошо его помнил состояла в том, что у него можно было получить множество книг навыков. Ходил слушок, что большинство книг навыков уникального ранга распределялось семью учениками Великого Волхва. По сути, это было мечтой каждого мага - получить задание связанное с семью учениками Великого Волхва.

И сейчас Хурокан вышел на Ахимбри.

'Титул Восходящей Звезды, в сочетании с основной сюжетной линией о Оскверненном Графе вызвали подобную возможность.'

Все это, благодаря Титулу Восходящей Звезды.

Подобный Титул служил в «Полководце» доказательством потенциала и таланта. Ну а поскольку Хурокан изъявил сильное желание бороться с Оскверненным Графом, то и Хотан решил предоставить ему подобную возможность.

'Улет.'

Хурокан приветствовал подобную возможность с распростертыми объятиями.

‘Хотя мой уровень на данный момент низок, то мне не стоит особо рассчитывать на получения высокоуровневого навыка… но кого это заботит?!’

Хурокан встал со своего места.

'Хорошо, почему бы не пойти к кубу и не сделать парочку предметов, до того как отправиться к Ахимбри. По крайней мере использую свои крафтовые материалы.'

Его следующим пунктом назначения стала производственная мастерская, где располагались крафтовые кубики.

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 24. 70% удачи и 30% усилий (Часть 2)**

В «Полководце» было множество замков. Среди них были замки, в которых начинали новички, они были сравнительно большими, чтобы вместить в себя большую концентрацию игроков.

Но помимо этого, было несколько локаций, в которых собиралось большинство игроков. Отделения Ассоциации Завоевателей, Башня Класса и Цех Снаряжений. Большинство игроков концентрировалось вокруг этих трех мест.

Из этих трех, Цех Снаряжений был самым переполненным.

'Я не понимаю, почему эти идиоты крутятся здесь вместо того, чтобы просто поехать в казино.'

Если игроки в других двух местах были постоянно играющими игроками, то пользователи слоняющиеся без дела вокруг Цеха Снаряжений были азартными игроками. Хурокан не особенно любил атмосферу Цеха Снаряжений. Каждый раз наблюдая, как они проигрывают свою жизнь в этих играх, он вспоминал себя.

«Ц.»

Чувствую привкус некоторой горечи, Хурокан вошел в Цех Снаряжений.

Внутренняя часть Цеха Снаряжений напомнила казино наполненное игровыми автоматами. Впереди выстраивалась целая цепочка маленьких кубов, размером с ребенка, а перед ними стояли игроки, кидающие туда крафтовые монеты или драгоценные камни, а после тщательно их перетряхивали. Казалось, что большинство игроков вместо кубиков, встряхивали свои души. Эти игроки из тех наивных людей, что ожидали выпадения предметов Редкого или Уникального ранга, которые иногда встречались при создание обычного снаряжения. К некоторым кубам выстраивались целые очереди, и это не смотря на то, что вокруг было куча свободных.

'Похоже, что кому-то там выпал уникум.'

Эти игроки ставят все свои деньги на мизерный шанс разбогатеть, их нельзя назвать настоящими геймерами, они просто наркоманы которых поглотил азарт.

Хурокан просто игнорировал их. Он не собирался тратить свое внимание на подобных им людей. После некоторого блуждания вокруг, Хурокан встал перед свободным кубом.

Он сначала вставил 1 золотой в куб. Затем, одна из черных сторон куба превратилась в сенсорный экран. Используя сенсорный экран, Хурокан стал искать Эссенцию Скверны, крафтовую ювелирку, и Кость Оскверненного Оборотня вместе с его Шкурой. Все это, были крафтовые материалы, что он получил при убийстве оборотня. После этого, экран вывел ему список снаряжений, что он мог создать при использование своих материалов.

Все это было очень неудобно и скучно. В то же время, это было обязательным процессом для всех игроков. Поиск снаряжения, включение материалов, затем сотрясание куба. Эти три шага - и есть полный процесс создания снаряжения. Хотя бывало забавно проверить свою удачи при создание трех, четырех предметов, но если представить себе этот же процесс, при создание сотен предметов. То это становилось моральной пыткой, Хурокан однажды сталкивался с этим.

Все это произошло еще до возвращения в прошлое, во времена когда он устраивался на подработку в мастерскую связанную с «Полководцем».

‘Как я еще там не сошел с ума.’

Самое худшее заключалось в том, что при создание сотен стандартных предметов, появлялся только один Редкий, и тебе приходилось отдавать его кому-то другому. Представьте себе это чувство потери. Хотя, только благодаря этой подработке в мастерской, Хурокан смог попасть в «Полководец». Без нее, Хурокана бы здесь не было.

Задвинув все посторонние мысли в сторону, Хурокан сосредоточился на экране перед собой.

'Хм.'

Он просмотрел каждое снаряжение из списка, одно за другим.

И кое-что привлекло его внимание…

‘Мм? Я могу создать ожерелье?’

Ожерелье. Он мог создать ожерелье Редкого ранга. Это было просто замечательно.

‘Хах, а я действительно везунчик.’

Игроки могли крафтить три типа снаряжений. Броня, оружие и аксессуары. Из них, аксессуары были самыми труднодоступными. Игрокам обычно приходилось ждать достижения 30-ого уровня, чтобы получить возможность для создания аксессуара. Материалы для его создания были очень редкими.

Поэтому Хурокан много не раздумывал по этому поводу. Он быстро вставил 3 монетки Костей Оскверненного Оборотня и 2 монетки его Кожи. Затем, он открыл куб и вставил в него драгоценный камень. Наконец, он выбрал ожерелье из списка на экране и начал встряхивать куб. Приблизительно спустя 20 секунд, после того, как ему все это начало надоедать…

[Вы преуспели в создание предмета.]

Выскочило оповещение.

Хурокан был немного раздражен.

'«Полководец» хорош практический во всем, но он умеет раздражать в самых неожиданных местах.'

С раздраженным видом, Хурокан открыл куб. И тут, его лицо напряглось.

"Что..."

★★★

[Ожерелье Преследователя Скверны]

\*Основные Свойства

- Ранг: Уникальный

- Увеличивает классовые характеристики пропорционально уровню героя

- +18 ко всем характеристикам

- Ограничения по уровню: Нет

- Необходимые условия: Титул ‘Преследователь Скверны’

\* Вторичные Свойства

- Вы еще не выбрали бонусный навык.

- Это снаряжение привязано к владельцу.

\*Описание

- Этот предмет был создан с использованием силы Скверны, чтобы поддержать его владельца в добром деле.

Глядя на описание предмета в окне голограммы, Хурокан сделал глубокий вдох. В этот момент, в его мыслях вертелось лишь одно слово.

'Пизд\*ц.'

Это слово было готово вырваться из его рта в любой момент. Даже с его огромным опытом, Хурокан мог лишь с удивлением смотреть на это чудо. Он был не просто удивлен; он был заворожен.

‘Это не просто Уникальный предмет; Он из разряда предметов Уникальной Хроники!’

Уникальная Хроника.

Вышеупомянутые предметы, доступны лишь при выполнения основной сюжетной линии.

Подобное снаряжение, было гораздо лучше обычных Уников. И они не могут быть проданы или потеряны. Иногда игроки торговали своими материалами для их создания. И цену на них устанавливал лишь сам торговец.

Но теперь Уникальная Хроника появилось в руках Хурокана!

'Кажется, моя мозговая активность начинает останавливаться.'

Хотя он и до своего возвращения в прошлое, проводил в игре прорву времени, но ни разу... ни разу ему так не везло.

Конечно, будь у него возможность продать этот предмет, то он бы чувствовал себя еще лучше. Хурокан нашел бы какого-нибудь богатея, и всунул ему этот предмет, по установленной им же цене.

Ну, у Хурокана все равно не было причин для расстройства.

‘Во всех тех купленных лотереях, я не подбирался даже к третьему месту, даже близко. Но сейчас, фортуна улыбается мне!’

Он был чрезмерно доволен полученным результатом. Если бы ему повезло чуть больше, то он бы стал серьезно волноваться.

После того, как Хурокан успокоился, он немедленно вошел в раздел выбора дополнительного навыка. Выбор бонусного навыка, раздел выбора навыков 20 уровня и ниже. Хурокан выбрал категорию черной магии, в которой появилось приблизительно 10 магических заклинаний. Больше всего внимание Хроукана привлек навык, связанный с Ядром Скелета.

[Количество скелетов, доступных для призыва Ядра Скелета +1]

Хурокан не колебался.

‘Похоже, Бог не может дождаться моих великих свершений в «Полководце».’

★★★

“Оппа получил свои вещи; и он идет по ваши души ~ ♪”

Серая конусная шляпа, была символом магов «Полководца». Весь его верх и перчатки сделаны из кожи Зеленной Ящерицы. Обтягивающие кожаные штаны и кожаные ботинки. Наконец, ожерелье с фиолетовым драгоценным камнем внутри, размером с кулачок младенца.

Носящий столь разнообразный ассортимент одежды, был Хурокан.

Нечто подобное, люди не стали бы носить даже за деньги. Ведь этого достаточно, чтобы привести в неловкость стороннего наблюдателя.

И несмотря на все это, Хурокан счастливо шел и припевал, что тоже выходило у него не очень. Он даже пританцовывал в такт своего школьного гимна, пока направлялся к замку Бангз.

“Уже близко…”

Даже монстры обратят внимание на подобное чудо юдо.

“… он действительно сделал это.”

Один монстр шел в сторону Хурокана. Это был большой медведь, с зелено-коричневой шкурой. Лесной Медведь.

Это был один из самых свирепых монстров на 25 уровне. Но даже при его высокой выносливости и огромной силе с него не выпадало стоящих материалов. Да и очков опыта с него выпадало не много. На деле большинство игроков «Полководца» просто приняли бы решение его обойти.

Будь на его месте обычный Хурокан, то он бы цыкнул языком при виде Лесного Медведя и снова начал бы ворчать по поводу своей чертовой удаче.

Но сейчас Хурокан, немного отличался от обычного себя.

Он сейчас не совсем нормален.

И касалось это не только его психологического состояния…

'Ну наконец-то он подошел.'

Но и его боевых способностей.

'У меня уже тело зудит от долгого ожидания.'

Хурокан за мгновение ока получил невероятный скачок вверх. Мало того, что он получил Уникальное снаряжение, он так же по дешевке приобрел парочку Редких предметов. Конечно, это были его зеленые перчатки и зеленых верх. Все его тело было эталоном дешевизны. Просто, никто бы не стал платить и тем более носить подобную безвкусицу.

Ну, а так как Хурокан и так облажался со своими кожаными штанами, став модным террористом, то ношение еще парочки подобных вещей ему погоды не сделают.

На этом его думы закончились.

Наблюдая как Лесной Медведь медленно приближался к нему, Хурокан засунул руку в карман и достал оттуда три Ядра Скелета.

‘150,000 каждый.’

Он купил новые крафтовые монетки, чтобы создать 3 новых Ядра Скелета. На них он потратил почти 500.000 вон. Если говорить прямо то Хурокан чуть в обморок не падал пока отдавал за них свои кровные денежки.

Боевой ИИ распределялся между всеми Скелетами Воинами. Другими словами, не было никакой необходимости их заново переобучать.

В итоге на сколько же сильными стали его Скелеты Воины теперь?

Если добавить ко всему этому его собственные возросшие возможности?

Хурокан мог точно сказать.

Он станет сильнейшим!

Хурокан стоял выше бесчисленных Экспертов и Топ-игроков, ведь он уже лучше всех знал нынешний «Полководец». Даже он не мог себе представить каких результатов он добьется в будущем.

Зная какая мощь сейчас находилась в руках Хурокана, любой бы игрок содрогнулся от страха. Именно поэтому Хурокан не переставал ухмыляться.

Но увы, Хурокан прекрасно знал, что вечно это делать у него не получиться. Он подавил свою ухмылку и бросил три Ядра Скелета на землю. Тут же появились три скелета с огромными крокодильими черепами. Его Скелеты Воины в правой руке держали клинки, а на другой несли щиты, что были сотканы из костей.

Скелеты Воины, были созданы на основе Ящеролюдей. После того, как они увидели Лесного Медведя, они стали агрессивнее.

Заметив увеличение в количестве врагом, Лесной Медведь закончил свою неторопливую прогулку и устремился в сторону Хурокана. Наблюдавший за этой сценой Хурокан, медленно достал свою маску.

А затем дал команду своим часам.

“Начать запись.”

Это было сигналом к началу сражения.

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 25. 70% удачи и 30% усилий (Часть 3)**

\*Свист!\*

Наряду с ужасающим звуком.

'Пфф...'

Хурокан не стал убегать в такой опасной ситуации. В момент избегания удара, он поднял голову и встретился взглядом с Лесным Медведем. Он был бесстрашен и казалось в любой нанесет удар своим мечем.

Лесной Медведь тоже не отводил взгляда от Хурокана. В этот момент его гнев был устремлен на Хурокана и только на него. Он еще не стакивался с подобным; в чужом взгляде чувствовалась ясная враждебность по отношению к нему.

\*УУуууооООО!\*

Лес задрожал от громкого рева Лесного Медведя.

А среди этих звуков…

‘Хорошо, сейчас! Начинайте! Я хорошо удержал его агро!’

Хурокан отдал команду. Отвечая на его приказ, Скелет Воин быстро подпрыгнул. Сцена того, как он летит на спину Лесного Медведя, чтобы нанести удар, выглядела очень красиво.

\*Удар!\*

Клинок Скелета Воина вонзился в плоть медведя и ушел глубоко в его спину. В момент, когда меч вошел в спину Лесного Медведя, Скелет Воин быстро отпустил свой клинок, и спрыгнув со спины медведя отступил как можно дальше.

\*УВОООО!\*

Обернувшись, Лесной Медведь высвободил наполненный болью рев. Он пытался найти того, кто его ранил чтобы разорвать на куски.

\*Уво?\*

Но то, что он увидел это не ранивший его скелет, что поспешно отступил. Уже другой бежал прямо к нему на встречу.

\*Увоо!\*

Лесной Медведь без промедления отбросил очередного Скелета Воина.

\*Кряк!\*

С сокрушительным звуком удара по голове Воин Скелет отправился в полет.

Наблюдая за происходящим, Хурокан стал инстинктивно кричать.

“Вы идиоты! Взаимодействуйте! Если вы видите, что один из вас пошел в нападение, то вам требуется действовать слажено, чтобы нанести ему еще один удар, в крайнем случае дождитесь следующей возможности! Не бегите на него так очевидно, это все равно, что пнуть мяч в руки вратаря!’

В этот момент, оставшийся Воин Скелет бросился на Лесного Медведя.

“ЭЙ!”

\*Щелчек!\*

Пораженный этим Хурокан, быстро щелкнул пальцами. Скелет, что так прямолинейно рванул в бой схватил покрепче свой щит и ушел в режим обороны.

\*Гррр…\*

Наблюдая за внезапными изменениями в его действиях, Лесной Медведь заколебался. Лесной Медведь медленно обернулся к Хурокану лицом, а Хурокан тем временем быстро выхватил меч и отступил. Видя, что Хурокан отступил, Лесной Медведь вошел в Режим Боевой Готовности.

Небольшая отсрочка.

Используя эту возможность, безголовый Скелет Воин направился в лес, чтобы найти свою недостающую голову.

\*Щелчок, Щелчок!\*

Словно ребенок, Скелет Воин водил своими руками, а наблюдавший за всем этим Хурокан лишь скрежетал зубами.

'Кхм.'

То, что Скелеты Воины разделяли свой Боевой ИИ, было огромной выгодой, поскольку Хурокану не нужно было обучать их с нуля. В результате все его Скелеты Воины прекрасно уклонялись, отступали сразу после нападения и атаковали когда появлялась возможность. Все это результаты обучения Хурокана.

Проблема была в том…

‘Эти безмозглые идиоты… конечно, у них и не должно быть мозгов, но…’

Что они не могли наладить командную работу.

Когда атаковал первый, то второй тоже должен был идти в атаку, а третьему требовалось действовать по ситуации. Это и есть 'работа в команде', но тут ее просто не было. Они не действовали как взаимосвязанный механизм, а отдельно и независимо.

От того сейчас и происходили такие казусы.

‘Ох, что за колоссальные потери маны…’

Конечно, для нормального некроманта это не проблема. С достаточным количеством маны Скелеты Воины восстанавливались в большинстве случаев.

Проблемой был Хурокан. Как некромант силового типа, он не мог разбрасываться своей маной на право и на лево. Поэтому он не мог спокойно игнорировать повреждения своих скелетов.

Хурокан взглянул в сторону. Скелет Воин нашел свою голову, и теперь начал ставить ее обратно на шею. Вместо раздражения или гнева, Хурокан лишь глубоко вздохнул.

'Да, это мой косяк, я слишком многого от вас ожидал.'

В конце концов у всего были свои ответы.

‘Это моя неудавшаяся попытка отведать бесплатного ланча. Да.’

У Хурокана нет выбора, кроме как снова заняться их тренировкой.

"Ну бл\*ть."

‘Я думал, что cмогу расслабиться, как и остальные некроманты, пока мои армейские призывники выполняли бы всю работу…’

Конечно, чтобы натренировать их Хурокану следовало сражаться на передовой.

'Я полагаю, что это моя судьба - сражаться на линии фронта. Вечно...'

Хурокан схватил свой полуторный меч и побежал в сторону Лесного Медведя.

★★★

Ан Джэюн в данный момент держал свой планшетный ПК. В нем проигрывалось 3 видео. Содержание в них было одним и тем же, только ракурсы были разными.

Функция видеокамеры «Полководца» снимала мир с разных сторон. Словно сцены на видео снимало множество камер и с разных углов. Ну, а так как видео шло не от первого лица, т.е. игрока, то здесь можно было создавать неплохие фильмы.

В то же время, эта особенность служила игрокам прекрасным аналитическим инструментом.

Все таки «Полководец», это система. Какими бы выдающимися не были монстры, они не могут превзойти свои изначально заложенные аналитические настройки. Никак, абсолютно невозможно. Сделай они это и «Полководец» перестанет быть просто игрой. По сути, у всех монстров есть некоторые пред посылы в действиях, что они будут совершать по ходу сражений.

И конечно, сейчас Ан Джэюн занимался не монстрами.

‘Они становятся все лучше и учатся быстрее…’

3 Скелета Воина, сейчас Ан Джэюн занимался анализом их сражения.

‘Но этого все еще не достаточно.’

В адаптирование своих навыков сражений, Скелеты Воины превзошли его ожидания. Он был поражен до глубины своего сердца. Он не мог понять, как нечто подобное, до сих пор оставалось незамеченным?

С другой стороны, они не были столь прекрасны, как он полагал. Хотя их боевой потенциал огромен, но их придется еще многому обучить. Поэтому Ан Джэюн занялся созданием учебного плана. Ему не доводилось заниматься подобными вещами раньше, поэтому он лишь громко вздыхал.

'Если бы я так же серьезно относился к своим занятиям в школе, то давно бы уже поступил в институт.'

Пусть он и говорил все это в такой тяжелой манере, но на деле ему все это доставляло большое удовольствие.

Как только они обучаться и приобретут побольше опыта, то покажут невиданный до селе результат на поле сражения.

И это не все.

'К тому же, в дальнейшем у меня не будет необходимости держать на себе агр. Как только достигну 40-ого уровня я запрягу под это дело своего голема.'

Некроманты не ограничивались одними Скелетами Воинами. У них в арсенале имелись Скелеты Маги, Големы, а в дальнейшем появлялись Рыцари Смерти. Ходили слухи, что некромант мог призывать даже Костяного Дракона.

По крайней мере, Хурокан был точно уверен, что с появлением Голема видео его сражений кардинально изменится. Так как у Голема огромное здоровье и защита, то Скелеты Воины будут иметь больше пространства для своих маневров, пока он будет держать на себе агр.

Все еще впереди.

'Я смогу пройти весь путь в одиночку.'

Несмотря на беспокойство, Хурокан определенно видел потенциал. Потенциал в соло рейдах!

Конечно, нужно было еще кое-что решить.

Самая большая проблема на данный момент…

“Будь у меня больше денег…”

Деньги.

Перед тем, как начать зарабатывать деньги, ему требовалось расплатиться с долгами. Скоро закончится месяц с того момента, как он занял денег, а у него в кармане ни гроша. Сейчас ему стоит сосредоточиться на заработке. Прежде, чем начать вкладывать деньги в игру, ему нужно расплатиться с долгами.

‘Давай посмотрим.’

Ан Джэюн перешел на свою страницу в YuoTube. Его видео-введение достигло больше 40.000 просмотров, а другие его видео продолжали набирать обороты. Кроме того, он достиг 10.000 подписчиков.

Ан Джэюн улыбнулся.

'Просто просмотр всего этого делает мой живот счастливым.'

Все шло гладко.

Но этого все равно не достаточно. Он должен будет создать контент, что заставит людей вложиться в него, в его персонажа - Хурокана. Он должен был доказать, что достоин их пожертвований, что у его персонажа Хурокана есть потенциал, чтобы в будущем стать героем и одним из Топ-игроков.

Он уже продемонстрировал свой потенциал.

Оставалось лишь…

'С этого момента, в своих видео я сосредоточусь на скорости своего развития, нежели сражениях.'

Показать результат.

★★★

«Полководец» был полон новостей. Множество людей тратили огромные усилия и время, чтобы выпустить хорошие новости. Пусть большинство их попыток разбивались в прах, но иногда встречались и достойные заголовки.

Хахве Маска Хурокан.

В настоящий момент, он попал в самый край этого списка новостей. То, что этот человек смотрел его видео говорило о многом.

"Невероятно."

Он имел белокурые волосы и одет был в алую броню. Заметив это, к нему подошла рыжеволосая девушка.

“Что же такого ты там увидел, что бы расщедриться на такую похвалу?”

“Не подсматривай, следи лучше за собой.”

Девушка надулась на его возражения.

“Разве ты не знаешь, что не можешь смотреть за чужими видео из соображений безопасности?”

“Ах, точно.”

Он немного изменился в лице, словно вспомнил о чем-то и сказал идентичность видео, что он смотрел.

“Хахве Маска Хурокан. Прямо сейчас я смотрю видео его сражения.”

Услышав его слова, девушка сделала любопытное выражение. Это было третьим разом, когда она слышала имя Хахве Маска Хурокан от этого человека.

“Что-то ты зачастил с ним в последнее время.”

“На этот раз он сражается с Грязевым Троллем. Оно вышло два часа назад, называется 'Достижение 20 уровня'. Ты можешь поискать его в…”

“Мне не интересно.”

Девушка цыкнула языком.

“Честно говоря, я не понимаю, почему другие Топы так интересуются этим игроком. Что такого они в нем нашли, помимо его одежды? Хахве маска и ужасные кожаные штаны. Разве это не отвратительно? Я с таким человеком разговор бы уж точно не завела.”

Парень лишь криво улыбнулся. Ему нечем было ответить на ее возражения.

“Все дело в его способностях, его сражения удивительны. Подобного стиля - ты больше негде не найдешь.”

После, парень коснулся экрана и перемотал видео до нужного момента, а затем щелкнул по кнопке воспроизведения.

Человек в хахве маске избегал нападений Грязевого Тролля в самый критичный момент. После того, как он перетянул на себя агро, на Грязевого Тролля один за другим стали нападать крокодило-головые Скелеты Воины. Правый фланг, левый фланг. Они проводили превосходное нападение, словно отточенный и хорошо слаженный механизм.

Откровенно говоря, в этом не было ничего захватывающего. Подобное могла сделать любая хорошо скоординированная команда игроков.

Вот только…

‘Как он тренировал своих скелетов, чтобы так превосходно поднять их боевой ИИ? Разве Боевой ИИ скелетов всегда был настолько хорош? Нет, другие некроманты такого не могли. Разве перед нападением большинство из них не уходило в защиту?’

Тут были не игроки, а Скелеты Воины. Он не мог не удивиться подобному факту. Сражение в одиночку и сражение с хорошо слаженной командой - совершенно разные вещи.

Конечно, белокурый парень всегда знал, что у монстров и НПС «Полководца» был превосходный ИИ. В сражениях, они намного превосходили обычных людей.

‘К тому же его уровень... он ведь совсем недавно в игре! Как он смог достичь подобных результатов за такой короткий промежуток времени?’

Хахве Маска Хурокан только недавно начал играть, и согласно его исследованиям, прошел всего месяц с тех пор как он появился в «Полководце». Несмотря на это, ему удалось поднять Скелетов Воинов до подобного уровня.

Тогда…

‘А ведь это - только начало. Если эти Скелеты Воины…’

Учитывая время и то, что ИИ Скелетов Воинов будет расти и дальше.

‘Если каждый их этих Скелетов Воинов будет сражаться на равных с самим Хуроканом…’

Однажды, эти Скелеты Воины могут достигнуть уровня своего хозяина.

Что произошло бы тогда?

'Что это за ужас.'

Белокурый человек почувствовал, как мурашки пробежались по его спине.

А в это время рядом стоящая девушка повысила голос.

“Хватит смотреть! Скоро, начнется охота. Мы выйдем в прямой эфир через 5 минут. Вставай.”

"О."

Белокурый парень встал, а девушка осталась стоять за его бронированной спиной.

“Хватит переживать о каком-то маленьком цыпленке. Ты - Матадор Чев, 9-й в списке сильнейших игроков «Полководца» и лидер Красных Буйволов. То на что ты должны смотреть это пик горы, а не его основанием.”

В этом момент парень слегка улыбнулся.

“Спасибо за комплимент.”

“Если ты так благодарен мне, то покончи со всем этим сегодня, за один заход. Мы продали 200.000 живых билетов. Люди заплатили 2 миллиона долларов, чтобы увидеть триумф победителя. Не разочаруй их.”

Человек кивнул и провел по своим часам. Он выключил окно голограммы и открыл слот снаряжений.

Затем, позади его шеи появился шлем, что охватил его голову. На середине рогатого шлема была выгравирована яростная голова алого буйвола.

Наблюдая за его изменениями, рыжеволосая девушка скомандовала.

“Красные Буйволы, приготовиться к сражению!”

Красные Буйволы.

Даже среди Топ-30 Гильдий, они были спецами по рейдам, они входили в 5-ку лучших в этом деле.

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 26. Ахимбри (Часть 1)**

[Хурокан]

- Уровень: 20

- Класс: Маг

- Количество Титулов: 5

- Характеристики: Сила (116) / Выносливость (28) / Интеллект (70) / Магия (71)

Со смертью Грязевого Тролля, Хурокан получил уровень. После завершения записи, он быстро проверил на часах свои характеристики. Хотя он должен был быть рад, наблюдая за ростом своих показателей, но выражение его лица говорило об обратном.

Хурокан не смотрел на свои характеристики слишком долго. Он поспешно выключил окно и повернулся к Скелетам Воинам, что только что закончили сражение. Скелеты Воины обходили местность и подбирая устанавливали части своих тел, которых они лишились во время сражения. Хурокан жестом своих пальцев приказал им ‘ПОДОШЛИ СЮДА!’.

Однако Скелеты Воины не отреагировали на этот жест. Хурокан повторил свой жест снова, на этот раз указывая на землю перед собой. Скелеты Воины уставились на Хурокана.

В конце концов Хурокан повысил голос.

“ПОДОШЛИ СЮДА! КО МНЕ, БЫСТРО!”

Только тогда Скелеты Воины, быстро подбежали к Хурокану. Как только они подошли, Хурокан сел на корточки и начертил на земле 5 линий.

“Это - Грязевой Тролль, которого мы только что убили. Это - ты, это - ты, это - ты, а это - я.”

Затем Хурокан начал чертить линии, используя свои замены на земле в качестве отправной точки.

“Смотрите сюда. Если Вы приближаетесь к врагу со спины, как сейчас, то очевидно, что он это заметит и сразу развернется. Что в таком случае должны делать левые и правые фланги? Хм? Если враг повернулся направо, то вы должны напасть слева; если враг повернулся налево, то следовательно, вы должны напасть справа. Вбейте себе это в головы!”

Хурокан делал это словно командующий объясняющий стратегию своим солдатам.

Объяснения на этом не закончились. Хурокан подпрыгнул с земли, и быстрой нанес удар рукой по голове одного из скелета.

\*Свист!\*

Скелет Воин быстро избежал нападения. После тренировок Хурокана они были готовы к нападению в любой ситуации.

Конечно, теперь они были обучены.

“О, ты увернулся? Прекрасно, просто замечательно. Тогда почему ты подпрыгнул, уворачиваясь до этого? У тебя есть крылья? Или ты можешь летать? Нет, не можешь,тогда почему ты подпрыгнул? Может ты - лягушка?!”

На слова Хурокана, Скелеты Воины отвечали лишь молчаливым взглядом.

По правде говоря, то что Хурокан сейчас делал было пустой тратой времени. Скелеты Воины не смогут понять подобной стратегии. Их Боевой ИИ позволял им учится только через практический опыт, а не через устную речь. И Хурокан это прекрасно понимал.

Все дело в том, что это одна из форм само высказывания. Все это он в первую очередь объяснял себе. Что пошло не так, как надо было и в каком направление нужно работать. Продолжалось это довольно долго. Постоянно говоря о том и сем, Хурокан оценил свое сражение.

'Если дать этому оценку в баллах. То я бы больше 60/100 не дал.'

60/100.

Именно так оценил нынешнее сражение Хурокан.

Конечно, Хурокан не стал на этом зацикливаться. Он оставил свой монолог, и двинулся дальше.

‘Ну, я могу похвалить себя за то, что достиг 20 уровня на 12 часов раньше запланированного.’

Он достиг 20 уровня - своей приоритетной цели. К тому же, закончил с этим раньше чем полагал!

Он продемонстрировал свой результат.

'С этим хорошая реклама мне обеспечена.'

Учитывая его результат, в этом не было сомнений.

По крайней мере, народ должен еще раз по достоинству оценить Хурокана. А в этот период ожидания Хурокан планировал продолжать поддерживать свой темп.

Хотя повышение уровня было очень важно задачей, но помимо этого в «Полководце» было еще множество плюшек.

‘Хорошо, давайте вернемся в Замок Бангз.’

И сейчас настало время их сбора.

★★★

Когда высокие стены замка Бангз вошли в поле его зрения…

"Надеть слот."

Хурокан изменил свое снаряжения.

Его ужасная кожаная одежда и потрепанная шляпа мага заменились на стандартное снаряжение выданное Ассоциацией Завоевателей.

‘Дерьмо, я все-таки вынужден прибегнуть к этому…’

Вообще, люди редко редко меняли свое снаряжение просто из-за несоответствующего стиля. Единственным исключением была гильдейская форма. У Замены Слота была перезарядка, и у игроков их было всего 3. Поэтому это было очень не эффективно.

Тем более Хурокан и мода были друг с другом не в ладах.

Однако, даже Хурокан не стал бы носить столь экстравагантную одежду в таком людном месте. Он, возможно, оставил бы все как есть будь это только штаны, но не в сочетание со своим зеленым верхом и потрепанной шляпой мага. Даже Хурокан находил это отвратительным.

‘Слава Богу, что у меня есть хахве маска закрывающая мое лицо. Иначе… ух...’

На самом деле, его манера одежды прибавляла к нему в просмотрах, и комментарии продолжали расти. Пусть большинство комментариев высмеивало его смешную экипировку, но любой комментарий есть комментарий - это шло ему на пользу.

После смены своей экипировки, Хурокан прошел мимо широко открытых ворот замка Бангз.

Сразу после того, как он прошел мимо ворот замка, Хурокана облепила толпа гильдейских вербовщиков.

“Эй, почему бы тебе не присоединиться к нашей гильдии, вместо того чтобы играть в одиночку? Мы предоставим тебе снаряжение и поддержим тебя в охоте.”

“Я удивлен, что ты зашел так далеко. Но не нужно полагаться на удачу так сильно, так почему бы тебе не присоединиться к нашей гильдии? Ты идешь на смерть бродя вокруг в одиночку.”

“Вход в нашу гильдию стоит определенных денег, но это определенно стоит того снаряжения, которые мы вам предоставим. Присоединяйся к нашей гильдии!”

“Нет, присоединяйся к нам!”

Это очень раздражало. Как только Хурокан выхватывал свою руку из одних лап, кто-то другой опять хватал его за запястье и снова приглашал в свою гильдию.

Хотя через это проходило большинство игроков, но Хурокан сталкивался с подобным намного чаще.

‘У меня что "ЛОХ" на лице написано?! Почему это всегда происходит со мной!’

Хурокан привык к такому, но это всегда оставляло за собой неприятное послевкусие.

В ВР играх, внешность и телосложения не важны. Учитывая этот факт; сталкиваться с подобным отношением к себе… в некотором роде это тоже талант.

В любом случае, к тому моменту когда Хурокан прибыл к Башне Класса Магов, его ранее счастливое выражение лица пропало.

'Если бы все это произошло в мои старые времена… я бы давно их всех закопал.'

\*Ворчание, ворчания.\*

Хурокан продолжал жаловаться себе, словно жевал жвачку. Причина, почему он пришел к Башне Классов, была очевидна.

Выбор навыка!

В «Полководце» игроки каждые 10 уровней получали стандартный навык. В случае Хурокана, он получил Ядро Скелета на 1 уровне и Метку Демона на 10 уровне. Все по стандарту классового древа некроманта. Поэтому после достижения 20 уровня, он получит еще один навык.

Костяной Доспех.

Это был навык 20 уровня, и он требовал заклинания Ядро Скелета Е ранга. Это было универсальное умение, которое могло использоваться и на нем и на его Скелетах Воинах.

Самое главное - этот навык в будущем был ему очень необходим. Ядро Скелета на 1 уровне, Костяной Доспех на 20 уровне и Скелет Маг на 30 уровне. Только после взятие этих навыков он мог изучить Призыв Голема на 40 уровне.

‘Похоже магию проклятья мне придется приобретать только через книги навыков…’

По сути, Хурокан мог изучить магию проклятий только чередом покупки книги навыков.

Однако магия проклятий была настолько огромна, что в ней существовал отдельный класс - Проклинатели. От того, книги навыков для них были очень дорогостоящими.

'Ц.... Деньги все решают.'

Из-за его недавних инвестиций, у Хурокана на пропитание оставалось лишь по 100 вон. Так что книги навыка для Хурокана сейчас недоступны.

Хурокан покачал головой.

★★★

[Вы изучили навык Костяной Доспех.]

После получения Костяного Доспеха, Хурокан, немедленно направился к филиалу Ассоциации Завоевателей в замке Бангз.

Когда он к ней подошел Хурокана снова облепили гильдейские вербовщики, словно это было в порядке вещей.

В этот раз выражение Хурокана оставалось неизменным. Пока он не ступил в филиал Ассоциации Завоевателей, он оставался очень серьезен.

‘Побывать здесь это уникальная возможность.’

Данный вопрос был более важен, чем получение еще одного навыка.

‘Я должен наладить контакты с Ахимбри.’

Конечно, получение книги навыков от Ахимбри было очень важным делом, но Хурокан не желал на этом останавливаться. Он хотел и дальше с ним сотрудничать.

НПС «Полководца» были пассивны. До того, как игроки сами их не спросят, НПС не будут искать чужой помощи. Если Хурокан хочет получить что-то от Ахимбри, то он должен был понять, что ему нужно и капать в этом направление. Он должен понять значение каждого его жеста.

И в этом плане Хурокан был не очень уверен. Хотя Хурокан был в сражениях словно сам дьявол, но в общение с людьми он был ниже среднего. Если бы «Полководец» был больше похож на реальность, и НПС были столь же проницательны как и люди, то у Хурокана бы возникли большие трудности.

'Ладно.'

После принятия решения, Хурокан стал ждать своей очереди у окошка Ассоциации Завоевателей.

“Кто желает присоединится к редкому заданию 25 уровня?”

“Мы ищем мага для прохождения задания!”

Как всегда, атмосфера в Ассоциации Завоевателей была подобна базару. И вот когда среди этого беспорядка наконец наступила очередь Хурокана, он уже стоял у прилавка с НПС.

“Я приехал сюда по рекомендации от сэра Хотэна. Он сказал мне вручить вам это.”

В ответ НПС улыбнулся.

“Пожалуйста, пройдите на 7-ой этаж.”

Все прошло довольно быстро. После сказанного, Хурокан поспешил подняться на 7-ой этаж через лестницу. Перед лестницей, ведущей на верх, на страже стоял НПС. Хурокан показал ему рекомендательное письмо Хотана, и быстро пошел дальше.

Но в этот момент, когда Хурокан собирался подняться дальше.

“А? Почему вы останавливаете меня?”

“Покажите свой пропуск.”

“Пропуск? А разве его вы не пропустили? Какой еще пропуск?”

“Тот парень наш друг. Мы вместе.”

Послышались разговоры с того места, откуда прошел Хурокан. Несколько игроков, что следовали за ним, были остановлены НПС.

После того, как он услышал их, Хурокан нахмурил свои брови.

'Шакалы, неважно куда ты идешь - они есть везде.'

Эти разговоры не сулили ничего хорошего. Если были игроки, что намерено отбирали твою добычу, то встречались и подобные шакалы, что украдкой пытались вырвать еду из твоей же пасти. Не нужно сторонних комментариев, чтобы понять, что подобные вещи никому не нравились.

Если что-нибудь пойдет не по плану, они не постесняются прибегнуть к ПК. Они были чувствительны к запаху прибыли, и не смущались прибегать к насилию и подлым поступкам, чтобы проложить себе дорогу.

'Подобные люди - наибольшая угроза.'

Оставляя позади крики этих гиен, Хурокан направился на 7-ой этажа. Перед ним появилась прихожая с несколькими дверями. Когда он прошел каждую дверь, Хурокан заметил слова.

‘Ахимбри!’

Найдя искомое, он начал стучать в дверь.

\*Стук, стук, скриип!\*

Как только Хурокан начал стучать, дверь перед ним открылась, и перед его глазами предстал офис 80 квадратных метров.

‘Какой беспорядок.’

Его нельзя было назвать большим, на полу валялись многочисленные книги и документы. Как сказал Хурокан, комната была в полнейшем беспорядке, и передвигаться приходилось лишь по тоненькой тропинке.

Не было бы преувеличением сказать, что дорожка эта вмещала всего лишь одного человека, а в конце пути стоял взрослый, бородатый человек лет 40. Этот человек посмотрел на Хурокана, сквозь линзы своих очков.

Хурокан быстро поклонился и представился.

“Меня зовут Хурокан.”

'До сих пор не могу поверить, что встретился с Ахимбри.'

Ахимбри.

Хурокан видел его только в интернет роликах. Встретиться с ним было чудом.

В частных комнатах, в которой стоял Хурокан, нельзя было снимать НПС. У игроков появлялся шанс увидеть лицо Ахимбри лишь тогда, когда он выступал на публике. В сравнение с обычными игроками, он был могущественным экспертом. Он редко показывался общественности. Проще говоря, если он и выходил, то сам решал абсолютно любую проблему. Игрокам не чем было ему помочь.

“Я слышал, что вы прибыли сюда по рекомендации Хотана.”

Ответил он, после приветствия Хурокана.

"Да."

Хурокан приблизился к нему и вручил ему рекомендательное письмо. После прочтения письма, Ахимбри положил его в ящик стола.

“Похоже, что вы довольно умел. Я знаю, что стандарты Хотана довольно высоки.”

“Он всего лишь похвалил меня немного.”

“Ладно, но просто потому, что Хотан одобрил тебя, не дает мне никаких причин делать то же самое, ты согласен?”

Как только Ахимбри спросил,

"Конечно."

Хурокан кивнул головой и медленно продолжил диалог.

“Если вы просто дадите мне шанс, я покажу вам свой труд и потенциал.”

Хурокан говорил предельно прямо. Если бы он действовал так в реальном мире, он получил бы лишь подозрительные взгляды.

Однако на НПС «Полководца», такая прямота работала. В ином случае, данные записанные в базе НПС стерлись бы спустя пару часов. Именно поэтому с НПС было трудно наладить контакт. Играя в «Полководец» так долго, Хурокан лучше всех об этом знал.

И конечно же действия Хурокана работали.

Смотря на Хурокана, Ахимбри улыбнулся словно сам дьявол, можно было легко заметить его улыбку, и это не смотря на его густую бороду.

“Мои стандарты несравнимо выше Хотана.”

“Если я не смогу оправдать ваших ожиданий, то мне стоит винить в этом только себя.”

“Я чувствую от тебя тяжелых запах Черного Мага.”

С этим словами Ахимбри два раза постучал по столу. Затем из груды книг взлетела книга и словно бабочка пропорхала в сторону Хурокана. Хурокан схватил книгу, и сразу же принялся ее изучать.

[Маска Безумия]

Хурокан наклонил свою голову.

‘Что это?’

Он никогда о таком не слышал. Этого не было в списке навыков Хелгена.

Однако у Хурокана не было времени на раздумья.

“Это - подарок от Хотана. С этим мы закончили.”

[Задание, 'Учение Ахимбри', было завершено.]

“Теперь перейдем к делу. Я сейчас ищу определенных людей, тех, кто сможет сразиться со Скверной."

[Задание, 'Яйцо в Гнезде', начинается.]

Последовательные звуки оповещений заставили Хурокана мысленно сжать свои руки.

‘Именно это я и люблю в «Полководце». Здесь нет лишней воды.”

Однако счастье Хурокана не продлилось долго.

“У тебя есть только одна возможность. Если не сможешь пройти этот тест, то тебе вряд ли доведется еще раз встретиться со мной. Из всех, кто пришел по рекомендации Хотана, лишь 19 смогло пройти мой тест.”

‘А?’

Слова Ахимбри означали, что 19 других уже прошли этот тест до него. Хоть прошедших и было всего 19, но общее количество игроков, что проходили его, должно было быть раза в два больше.

'Бл\*ть.'

Поэтому одно Хурокан знал точно.

'Похоже я наступаю на чужие хвосты.'

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 27. Ахимбри (Часть 2)**

[Костяной Доспех]

- Ранг: F

- Призывается: Нагрудник

- Использование: Обозначьте личный знак, затем выполните его, чтобы активировать навык.

[Шлем Безумия]

- Ранг: F

- Количество целей: 1

- Использование: Ставит печать на голове цели. Произнесите, чтобы активировать навык.

Сидя на лестнице, ведущей к филиалу Ассоциации Завоевателей Хурокан проверял описание навыка, что он получил и выглядел он невероятно потерянным. Словно его выгнали из дома.

Однако, в отличие от его потерянного вида, в глазах Хурокана виднелась сильнейшая взволнованность.

‘Шлем Безумия, этот навык…’

О Костяном Доспехе он все знал заранее, там нечему было удивляться. Но вот Шлем Безумия, выданная Ахимбри, повергла его в шок.

‘Она только F - ранга, но уже увеличивает характеристики на 20%?’

Шлем Безумия.

Хурокан никогда не слышал о таком навыке, даже до возвращения в прошлое. Она явно входила в древо навыков некроманта, а это значит, что о ней, широким массам ничего не известно. К тому же получить ее могли лишь у Ахимбри, а книга навыка была привязана лишь к ее владельцу, что не позволяло ее продавать. Так что не удивительно, что о ней никто не знал.

‘Часть призываемых Богатым Личом носили изношенные шлемы… это оно?’

Хурокан, кажется, мельком уже видел этот навык на видео. Просто раньше, он был не в состояние его признать.

В любом случае, его эффекты был удивительны.

Любой призванный оснащенный Шлемом Безумия, увеличивает свои характеристика на 20%. Не каждое благословение могло дать столь большой прирост.

'Интересно, каким будет эффект когда он достигнет А - ранга.'

К тому же призываемые некромантами существа не могли быть благословлены священниками. Так что в сражениях некроманты должны были рассчитывать только на себя, свои баффы и проклятья. Тем более заклинания на баффы были гораздо ценнее аналогичной экипировки.

'Проблема возникает в самом сражение.'

Это был прекрасный навык.

Единственное, любой призываемый оснащенный Шлемом Безумия перестает слушать команды хозяина и просто рвется в бой. Поэтому Хурокан не мог решиться, применять его или нет. Однако это не изменило того, что это был отличный навык.

'Ничего не поделать.'

Хурокан выключил окно классовых навыков. Потом активируя свои часы, проверил текущее задание.

[Яйцо в Гнезде]

- Ранг: Уникальный

- Ограничение по уровню: Нет

- Описание: Найдите яйцо в гнезде.

- Награда: Нет

‘Боже…’

Содержание было слишком расплывчатым. Настолько, что Хурокан даже не знал с чего ему начать. Хурокан вытянул губы, а выражения его лица стало угрюмым.

‘«Полководец» действительно не знает границ.’

В «Полководце» часто встречались такие задания. Так как сложность и важность заданий увеличивались пропорционально, то и их описание становилось все скуднее и скуднее, просто до момента, когда игроки начинали сходить с ума.

В некотором смысле, это должно было сбалансировать игру. «Полководец» старался расшевелить игроков. Ведь в нынешнее время все можно было найти в интернете, информационная сила была очень сильна. Если правильно распоряжаться этой информацией, то любое задание будет тебе под силам. Только столь сложные задания, как сейчас, могли загнать игрока в угол и назвать подобное задание действительно "трудным".

Хурокан дважды цыкнул языком и перестал жаловаться на сложность задания. Ему не впервой выполнять подобные. Так что не было причин жаловаться на все это.

К тому же, сейчас самая главная проблема это не Шлем Безумия, и не сложность в выполнение "Яйца в гнезде".

'Сейчас вся проблема в тиграх снаружи.'

Ахимбри был одним из основных НПС «Полководца».

Он играл жизненно важную роль в сюжетном сценарии с Скверненным Графом, а это была очень щепетильная тема для Топ-30 гильдий и ветеранов «Полководца».

Поэтому гильдии не редко размещали около столь важных НПС как Ахимбри своих наблюдателей.

Конечно, подобное происходило не во всех играх, просто в такой игре как «Полководец» уровень денежного круговорота был на совершенно другом уровне. Подобные вещи как шпионаж, слежка, и шантаж не считались преступлениями в мире «Полководце». Так что вовлекаясь в подобные авантюры, ты не брал на себя никакого риска.

'В одиночку мне не удастся скрыться, так что выход только один.'

После некоторых размышлений, Хурокан принял решение и отряхнув свою задницу, встал.

'Вряд ли от просиживания на ровном месте меня посетит гениальный ответ. К тому же, они не должны знать наверняка, что я посетил именно Ахимбри.'

Хурокан спустился по лестнице.

★★★

В тот момент, когда Хурокан спустился на 1-ый этаж, пару наблюдателей встали со своих мест. Это были те гиены, что пытались проскочить вслед за Хуроканом.

Хурокан тоже их заметил.

'Хмф, кучка идиотов жаждущие бесплатного перекуса.'

У Хурокана не было ни малейшего желания за бесплатно делится с ними своей информацией. Самое главное, в Ассоциации Завоевателей были запрещены убийства. В момент начала сражения, сразу начнут действовать НПС. И только несколько игроков во всем «Полководце» могли бы дать им достойный отпор.

Все дело в том моменте, когда Хурокан выйдет за черты города. Но даже не смотря на это, все посредственные игроки будут для Хурокана лишь закуской.

На данный момент, возможности Хурокана к убийству на 20-ом уровне были очень высоки. Так что с чего бы Хурокану их избегать или останавливать, ведь он и сам не прочь, чтобы его спровоцировали.

"Погнали."

И в этот момент, сквозь эту стаю гиен просочился лев.

“Что?”

И сделал это очень грубо, потому что он резко схватил одного из них за плечо и одернул назад.

Конечно жертва всего этого была очень не довольна этим. Если бы он был мудр, то должен был понять огромную разницу в характеристиках, просто по силе этого захвата.

Однако столь мудрый человек не стал бы отсиживаться у входа в Ассоциацию Завоевателей, и тратить свое бесценное время на дешевые интриги ради того чтобы полакомиться чужой добычей.

Игрок, которого схватили за плечо, нахмурился и уперся взглядом в схватившего его человека.

Их взгляды встретились.

А после...

"Отъеб\*сь."

Ответил он безразличным тоном.

Схвативший был человеком низкого роста, примерно 160 см. Но броня его была совсем другой историей. Видно было, что его броня сделана из белой змеиной кожи. От самого шлема, до нижней части своих ботинок, человек был одет в полный набор брони сделанной из того же материала. Но больше всего выделялись декорации на его плечах. Этими декорациями были головы змей, казалось, что плечи самого владельца выходили из пасти змеи.

Дизайн был несомненно впечатляющим. Увидев нечто подобное, забыть будет трудно.

После этого несколько игроков, что заметили его снаряжение признали ее.

‘Набор Белой Мамбы!’

Белая Мамба.

Это был монстр босс 80-ого уровня, который был убит всего 4 недели назад. Чтобы убить эту 40 метровую, длинную и огромную белокожую змею, три гильдии заключили союз. Живые билеты на рейд были проданы в количестве 300.000. Хотя стоимость билета была не большой, но сумма дохода все равно впечатляла.

К тому же, как и ожидалось от крупнокалиберных рейд-боссов, Белая Мамба дала много крафтовых монет. После, один из самых известных проектировщиков снаряжений «Полководца» лично создал дизайн для 22 двух наборов брони.

Один полный набор стоил 50 млн. вон! К тому же имелось ограничение в 70 уровней.

Такие вещи обычные игроки не смогут купить.

Это было роскошное снаряжение, принадлежащее лишь элите среди элит. Оно эквивалентно полосам тигра или гриве льва в дикой природе. Гиенам оставалось лишь прижимать хвосты при виде него.

“Ах, я сожалею.”

Эта гиена, что собиралась немедленно ответить обидчику, тут же опустил свой хвостик, а взгляды окружающих остановились на этом человеке.

“А это не комплект Белой Мамбы?”

“Стоп! Он игрок 70+ уровня?”

Высокоуровневый игрок, тем более Топ, просто не мог не привлечь внимания окружающих. В этот момент человек в броне Белой Мамбы посмотрел на Хурокана к которому приближался.

“Позвольте мне побеспокоить вас на некоторое время.”

Это было предложение от которого Хурокан не мог отказаться.

★★★

Их диалог был краток.

“На каком этаже вы получили задание?”

“На 3-ем. А что?”

“И какое задание?”

“Почему я должен за бесплатно передавать такую информацию?”

“Ты состоишь в гильдии?”

“Почему я вообще должен тебе отвечать? Тем более о таком? И что будет если я из гильдии?”

Хурокан уже подготовился к такой ситуации. Хотя он не ожидал игрока 70+ уровня, но этого недостаточно, чтобы застать его врасплох.

Хурокан знал, что ему делать.

'С этого момента я никогда не встречал и тем более не видел Ахимбри. Я просто обычный игрок, который по воле случая получил здесь задание.'

У Хурокана было два варианта.

В первом, притвориться, что он был частью другой гильдии, в другом, притвориться, что он ничего не знал. Сначала, он думал использовать первый вариант. Гиены быстро отступали, когда слышали имена гильдий.

Однако с появлением игрока 70+ уровня, у Хурокана не было выбора кроме как пересмотреть свои планы. В конце концов, если выясниться, что он не имеет никаких отношений с названной гильдией, то беды не миновать.

В любом случае, сейчас самое важное это не позволить никому узнать о том, что он контактировал с Ахимбри.

'Ахимбри в настоящее момент играет жизненно важную роль в сценарии Оскверненного Графа. Если кто-нибудь узнает, что я с ним как-то связан, то не пожалеют средств чтобы схватить меня за хвост.'

Ахимбри был достаточно важен для руководящих гильдии, чтобы не полениться и прищурить этого игрока одиночку. Так что, в тот момент когда они усомнятся в Хурокане, дела пойдут очень раздражающем для него путем.

‘В любом случае, кто он?’

С другой стороны, Хурокан не мог не задаться вопросом с кем он говорил. Хурокан не мог узнать лица внутри шлема. Чтобы заполучить комплект Белой Мамбы, требовалось иметь приличные связи. Игрок 70+ уровня и с подобным комплектом брони определенно был Топом, но Хурокан не помнил лица этого человека.

Внезапно, человек протянул руку.

“Извините за отнятое время. Прошу откланяться.”

Рука, которую Хурокан пожал с явно раздраженным выражением была левой.

“Ты позвал меня только чтобы пожать мне руку? Думаешь, что если у тебя такой высокий уровень, то можешь вытворять все что твоей душе угодно? Если ты сделаешь так еще раз, то я сниму это на видео и выгружу в сеть. Но в этот раз я позволю тебе уйти.”

После короткого рукопожатия, он отпустил его руку.

“Я ушел. Или что-то еще, а?”

В ответ человек лишь тихо смотрел.

★★★

В момент, когда Хурокан покинул это место, к человеку в белом наборе Белой Мамбы подошел еще один игрок.

Это был девушка испускающая мужественную ауру. Нося одежду Мага, девушка смотрела в сторону уходящего Хурокана.

“Похоже он не связан с Ахимбри.”

“По крайней мере в «Полководце» он еще новичок. Иначе он бы так просто не пожал мою левую руку.”

С этими словами он отряхнул свою левую руку, словно от грязи.

“Какая пустая трата времени. Я пришел сюда, потому что полагал, что меня вызвали по какому-то важному делу.”

"Хм."

“А по твоему это так важно? Задания Оскверненного Графа скоро закончится. К тому же уже как три месяца не появлялось игроков с титулом Восходящей Звезды, что прошли бы тест Ахимбри. И больше не будет. А даже если и появятся, то уже слишком поздно. Это никак… не повлияет на заданный ход событий. Нет необходимости проверять каждого новичка.”

“Ты прав.”

“Хорошо. Я заполню отчет, так что давай вернемся к старым делам.”

“Да, сэр.”

“Что ж, увидимся.”

После завершения своего диалога, они покинули сцену. А откуда-то из далека, за ними кое-кто наблюдал.

‘Был еще один?’

Это прятался Хурокан. Хурокан сделав вид, что ушел, поспешно нашел укрытие с которого он смог бы за всем наблюдать, так что он видел как их стало двое, а потом и вовсе не осталось никого.

'Он определенно специально протянул левую руку, наблюдая за моей реакцией.'

Хурокан прекрасно знал, что скрывалось за тем рукопожатием.

Оно было не совсем нормальным.

Игроки что уже долго время в «Полководце» никогда не обмениваются рукопожатиями левой рукой. Они инстинктивно чувствовали неприязнь, при мысли, что кто-то может притронуться к их часам. Даже если они это сделают, то сделают колеблясь. Для начала бы они оценили противоположную сторону, чтобы выяснить их мотивы. К тому же, такое рукопожатие, это не нормально само по себе. Хотя бы потому, что все делали это правой рукой. Ну, если человек не был поклонником Джими Хендрикса.

‘Кто они?’

В любом случае Хурокан протянул ему левую руку, чтобы понять его намерения и показать свою неопытность. Только ветераны наподобие Хурокана, смогли бы столь быстро оценить обстановку и за доли секунды принять решение.

Однако это было лишь началом беспокойств Хурокана.

‘Если я продолжу выполнять задание Ахимбри, то могу столкнуться с ними снова…’

Хотя сейчас он сумел выкрутиться, но в следующий раз удача может от него отвернуться.

Тогда ему стоило бы оставить выполнения задания Ахимбри?

'Хмпф.'

Конечно, нет.

'Невозможно. Я все равно рано или поздно собираюсь разобраться с этими ублюдками как и с остальными.'

Если бы он собирался убегать от каких-то трудностей, то и не начал бы путь одиночки.

Кроме того, он обязан был завершить задания Ахимбри. Награда была слишком высока, чтобы сдаваться.

'Я должен попытаться. Даже если потерплю неудачу, то хотя бы буду знать, что сделал все что было в моих силах.'

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 28. Ахимбри (Часть 3)**

“Гнездо, гнездо, гнездо.”

Ища информацию на своем планшетном ПК, Ан Джэюн потягивал кофе. Благодаря кофеину поток мыслей Ан Джэюна начал ускоряться.

‘Так, есть 3 подходящих локации.’

Принесите яйцо из гнезда!

Хотя задание звучало абсурдно, но после долгой игры в «Полководце», Ан Джэюн выработал свои пути решения таких заданий.

Во-первых, он сузил область поиска. Ахимбри на данный момент находился в замке Бангз. Так что вероятней всего область поиска должна была быть рядом.

Потом, слова 'яйцо' и 'гнездо' были чрезвычайно полезными подсказками. Целевой монстр, вероятно, будет птицей, рептилией или насекомым.

“Змеиный Утес, Болото Рептилий, Тоннели Пилообразных Муравьев.”

Среди многочисленных охотничьих локаций около замка Бангз, только три соответствовало заданным условиям. Конечно, это были только всем известные локации, существует вероятность, что были еще и скрытые локации. Игроки обычно не раскрывали лучших охотничьих угодий общественности. Что гильдии, что игроки, каждый пытался любыми средствами монополизировать лучшие охотничьи угодья.

К счастью, Ан Джэюн уже знал куда идти.

‘Змеиный Утес для игроков 50 уровня, а для охоты на Пилообразных Муравьев требовалось иметь 40 уровень.’

Змеиный Утес был охотничьим угодьем 50 уровня, Тоннели Пилообразный Муравьев были охотничьим угодьем 40 уровня. Будь это даже одно из тестов Ахимбри, для Ан Джэюна справиться с подобным было бы определенно не по силам.

Оставалось лишь одно.

‘Это должно быть Болото Рептилий.’

Болото Рептилий.

Это было его следующим пунктом назначения. В этом месте обитали монстры под названием Зеленые Ящерицы, 30 уровня.

Само охотничье угодье было хорошим. Даже с учетом способностей Ан Джэюна, Воины Ящерицы могли доставить хлопоты, но с Зелеными Ящерицами не было никаких проблем. К тому же, игроки предпочитали избегать ящериц. Обычному игроку было трудно их убить. Все потому, что они сражались как люди, к примеру как те же оборотни. Еще они носили оружие и броню.

Убить их вполне можно, но игроки не хотели усложнять себе жизнь.

С другой стороны, они были прекрасными мишенями, если ты знал метод охоты на них и имел требуемые для этого навыки. Даже не трогая само задание, это было бы прекрасным местом для охоты Ан Джэюна.

Все равно что убить двух зайцев одним махом. Он получит уровень и выполнит задание.

Одна проблема решена.

‘Так как это область выполнения задания Ахимбри…’

Любые видео охоты в Болоте Рептилий скорее всего будут исследованы.

Кроме того, Хурокан уже продемонстрировал получение Титула Восходящей Звезды в одном из своих видео. Игрок, получивший Титул Восходящей Звезды вдруг объявляется в области выполнения задания Ахимбри? Просто прекрасный повод для подозрений.

Он пал под подозрения, даже нося обычную стандартно выданную экипировку Ассоциации Завоевателей. Если бы он еще носил свою хахве маску, то его все равно продолжили подозревать, пожал бы он ему левую руку или нет.

"Черт."

‘Эти тупорылые все усложняют.’

Ан Джэюн вообще не ожидал, что все примет такой скверный оборот. С теми шакалами все ясно. Было бы странно не будь там никаких придурков вроде них, учитывая масштаб задания, что взял на себя Ан Джэюн.

Но ему на хвост сели не гиены. Вся загвоздка в том, что он не знал кто это, тигры или львы.

‘Кто они?’

Но одно было ясно точно; они были хищниками.

'Комплект Белой Мамбы… он не обычный высокоуровневый игрок, без вариантов. Он определенно Топ.'

Но он не понимал, к какому типу он относился. И все не потому, что Ан Джэюн не мог вспомнить его лица.

Просто пересмотрев все варианты, можно понять, что комплект Белой Мамбы очень удивительная вещь. 3 гильдии заключили соглашение и вместе убили Белую Мамбу, а для создания этого комплекта был нанят известный проектировщик. У одних и тех же вещей цена может разительно отличаться в зависимости от их логотипа и бренда.

Обычно, цены на такие вещи не разглашалась. Гильдии такие вещи выделяют как подарки для своих спонсоров и друзей, или оставляли у себя символики ради.

В любом случае, это можно было легко определить.

Однако он ничего не знал об этом человеке. Кто-то со столь примечательным комплектом брони остался в сетях незамеченным. Если бы он входил в какую-нибудь престижную гильдию, то Ан Джэюн смог бы расслабиться и действовать соответственно, но сейчас он не мог этого сделать.

Все потому, что Ан Джэюн был очень осторожен.

Его интуиция подсказывала ему.

'С такими людьми, что проверяют даже такие мелочи, определенно что-то не чисто.'

Если бы он был частью Топ-30 гильдий, или конкурирующей с ними сил, то он не действовал бы так скрытно.

Он бы дал понять о своей причастности к гильдии и предложил бы купить информацию. Но даже такие вещи обычно делались посыльными, а не Топами. Высокоуровневый игроки тратили большую часть своего времени на охоту. Проверять каких-то подозрительных игроков лично, было бы пустой тратой времени.

'Он не относится к Топ-30 Гильдиям, однозначно. Я никогда не встречал подобных действий с их стороны.'

Из соображений Ан Джэюна, он отсек вариант с Топ-30 Гильдиями.

‘Он определенно часть какой-то организации, возможно…’

Он был точно в этом уверен. Скрывавшийся все это время игрок, был лишь тому подтверждением.

Стать мишенью одной из неопределенных сил в «Полководце» , доставляли головные боли Ан Джэюну.

Раздраженный, Ан Джэюн почесал свою голову.

"Черт побери."

‘С чего я вообще должен об этом парится? У меня и так достаточно забот на своих руках. Я не собираюсь сходить с ума из-за всяких с\*к вроде Чой Суйлин. Нет, ну действительно, откуда вообще повылазили эти д%?#бы?’

Ничто в этом мире не просто.

Ан Джэюн еще раз вспомнил это высказывание.

★★★

Болото Рептилий.

Это охотничье угодье, что избегало большинство игроков, было расположено к северу от замка Бангз. Если взять примерную скорость большинства игроков, то располагался он примерно в 5 часах ходьбы. Это не маленькое расстояние. Мало кому понравится просто все это время преодолевать весь путь.

Хурокана это тоже касалось. Маловероятно, что на пути к Болоту Ящериц ему на пути выскочит подарок. Так что было бы лучше позаботиться о некоторых делах, пока он в пути.

“Давай посмотрим.”

Сейчас Хурокан играл с головой Скелета Воина, это было тоже одним из тех дел с которым 'лучше позаботиться, пока он в пути'.

‘Так, нужно сделать вот так?’

После того, как Хурокан повозился с головой, он использовал магию. Он поставил крестовидную печать на голове Скелета Воина, и крест загорелся алым пламенем.

Печать?

‘Затем, я должен активировать ее.’

Это было Уникальное магическое заклинание, Шлем Безумия.

После поставки печати, Хурокан хлопнул Скелета Воина по голове. Скелет Воин вышел вперед, царапая свою голову, и уставился на Хурокана.

В этот момент,

\*Свист!\*

Левый кулак Хурокана словно стрела полетел к голове Скелета Воина. Это был прекрасный удар. На столь быстрой скорости, казалось, словно его кулак отделился от тела.

Хурокан только бросил удар и в этот же момент сократил расстояние между ними.

Но несмотря на это, Скелет Воин наклонил свою голову и уклонился от удара. После этого он увеличил дистанцию между собой и Хуроканом. Наблюдая за происходящим, Хурокан высвободил легкую улыбку.

'Знаю, именно я их всему обучил, но они сильно выросли.'

В прошлом, его бы это очень поразило. Даже если бы они просто увернулись от его удара.

Теперь же, они увеличивали дистанцию, и продолжали оставаться на чеку.

Не говоря уже о том, что удары Хурокана стали намного быстрее, чем на 10 уровне. Возможность реагировать на столь быстрые удары уже говорило о многом. Все это было результатом ежедневных 30-минутных тренировок Хурокана.

Следующая проблема.

‘При активации Шлема Безумия они так же продолжат уклоняться?’

По одному только его названию, было предельно ясно, что оно далеко от понятия "спокойствие". Даже полный профан примерно поймет, что ожидает скелета после активации печати.

Для большей части призываемых, чрезмерная агрессивность была большим плюсом. Однако с призываемыми Хурокана все было по другому. Конечно, агрессивная сторона тоже имеет свои плюсы, но они должны оставаться в состояние сражаться по методикам Хурокана. Если они войдут в состояния полного безумия, то могли вернуться к своим изначальным навыкам.

"Активировать Шлем."

Отдал команду Хурокан.

Сразу после этого, печать на голове скелета воспылала.

\*Чшшшш\*

Наряду со странным звуком, на голове у скелета выросло два рога размером с кулак. После этого, его синие глаза стали красными. В них горело пламя и казалось оно в любой момент готово было вырваться.

Наконец, Скелет Воин открыл свой рот. Казалось, будто в нем закипала кровь, хотя это было невозможно.

Наблюдая за Скелетом Воином, Хурокан улыбнулся. Затм он начал высвобождать меч из ножен на своей талии.

\*Дзинь!\*

Со звуком вытаскиваемого меча, Хурокан на максимальной скорости устремился на Скелета Воина. Он в мгновение ока сократил дистанцию и взмахнул мечом, намереваясь обезглавить скелета.

\*Свист!\*

Меч оставлял остаточный след, разрезая воздух пополам.

Скелет Воин избежал лезвия, чуть отклонив свою голову. Но Хурокан уже не видел этого. В момент, когда Скелет Воин наклонил голову назад, Хурокан уже использовал центробежную силу от взмаха, чтобы резко развернуться. Используя свою левую ногу в качестве опоры, он прорисовал дугу своей правой ногой. Правая нога Хурокана с тяжелым звуком стремительно приближалась к Скелету Воину.

\*Шик!\*

Скелет Воин избежал вращающего кругового удара, отклонившись назад. После наклона головой и уклонения телом, Скелет Воин снова выпрямился.

Наблюдая за этим, Хурокан остановился.

‘О?’

Хурокан заметил, что Скелет Воин не отступал и стоял на своем.

‘Он не отступил?’

Никакого отступления на поле сражения.

Скелет Воин уклонялся от ударов, но в нем не наблюдалось намерений отступать.

Наблюдая за этим, широкая улыбка появилась на лице Хурокана.

‘А это может пригодится…’

★★★

Вместе с ростом популярности «Полководца», все гильдии, включая Топ-30, старались расшириться набирая побольше людей. При всей нехватке рабочих рук, не обошлось без высказывания о том, что гильдии ломились набрать себе побольше восходящих звезд.

В последняя время, борьба за этих ‘многообещающих игроков’ приняла нешуточный оборот. А все из-за годовщины игры в "1 год".

В «Полководце» опоздавшим было трудно нагнать лидеров. Годовщина в "1 год", стало моральными рамками. Отныне и впредь, ни один новичок не сможет нагнать лидеров! В это верили все Топы.

Другими словами, у всех многообещающих игроков, что будут приняты до этой годовщины, еще оставалась возможность закрыть этот пробел.

Это было предысторией к тому, почему Чой Суйлин в настоящее время просматривала список потенциальных игроков. Она просматривала видео и историю сражения отобранных игроков. Большинство игроков, уже участвовали в других играх, так что они были более адаптированы к ВР.

Их талант и потенциал был неплохим.

Но как бы то ни было.

“В эту игру играет более 10 млн. человек. Неужели нет ни одного толкового игрока?’

Чой Суйлин была недовольна этим списком многообещающих игроков. Она не выглядела удовлетворенной.

Вообще, это была не ее работа, искать потенциальных игроков. Хоть она иногда и просматривала ролики на YouTube, но это было больше для разнообразия, нежели для пополнения игроков. Но даже так, текущая ситуация ей очень не нравилась.

Она еще ничего не нашла. Поиск алмаза в груде камней того стоит, когда этот самый алмаз находится. Но перебирая лишь одни камни, трудно было сохранять в себе энтузиазм.

В ответ на жалобу Чой Суйлин ее секретарь, Парк Суджи, сразу подумала.

'Молодая мисс более раздражительна чем обычно. Видимо, она уже нашла кого-то, кто стал для нее определенным стандартом.'

Она работал ее секретарем уже 5 лет, так что Парк Суджи прекрасно понимала, что на уме у Чой Суйлин.

“Вы уже кого-то заприметили?”

На ее вопрос, Чой Суйлин нахмурила брови.

Заприметила ли она кого-нибудь? Ну да.

Были квалифицированные игроки, что приходили ей на ум, но все они уже принадлежат другим гильдиям.

Все они стремились лишь к одному, к хорошей жизни. И деньги не были проблемой. Но среди Топ-30 Гильдий было джентльменское соглашение. В нем говорилось и переманивание игроков. Все нормально, если обе стороны на это согласны, но одностороннее вмешательство означало войну.

Но кроме этих квалифицированных игроков, больше никого не было.

Никого…

‘Что это было?’

Она вспомнила лицо. Нет, трудно было назвать это 'лицом'. Ведь она никогда не видела его лица.

Она знала о нем только одну вещь.

"Хахве маска."

“Извините?”

Парк Суджи наклонила свою голову, в то время, как Чой Суйлин кажется поняла причину своего раздражения.

“Есть один парень, носящий хахве маску, он загружает видео на YouTube. Разыщи его. А от этого списка избавься.”

Хахве маска.

Этих слов было для нее достаточно, так что Парк Суджи кивнула.

“Да, мисс.”

“Кстати, помощники еще не ответили?”

“Нет, еще нет.”

“Что за удивительные ребята. Смелости у них… ну что ж, хорошо, свяжись с ними снова. И поинтересуйся когда они прибудут. У нас скоро рейд, так что получи ответ как можно скорее. Если они станут опаздывать, можешь воспользоваться моим именем.”

“Да, мисс.”

“Кроме того, я ухожу через 30 минут, скажи тренеру, чтобы подготовился. Я поем позже, каково меню?”

“Это - Корейский говяжий стейк и салат. Кофе - Jamaica Blue Mountain, то что вы и хотели.”

“Что-то еще?”

“Нет, это все.”

Это все.

После этого выражения лица Чой Суйлин изменилось. Оно стало серьезным, очень серьезным.

“Президент?”

“Он ничего не сказал.”

Ничего не сказал. Услышав эти слова, на ее серьезном лице появилась легкая улыбка.

“Похоже, после того как «Полководец» стал таким популярным, отец и мать перестали об этом беспокоиться. Помню, словно вчера, как они пытались выдать меня в брак, просто потому что я потратила немного денег на игру.”

После некоторой ностальгии, Чой Суйлин встала с своего места. Поскольку на ней была тонкая пижама, она не скрывала ее модельные формы. Видя ее фигуру, ее секретарь Парк Суджи почувствовала зависть.

'Жизнь ужасна несправедлива. Я не знаю, кто это будет, но уверена, что тот кто жениться на мисс, должно быть в прошлой жизни спас страну.'

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 29. Болото Рептилий (Часть 1)**

Всем игрокам нравится легкая охота богатая на опыт и хорошо выпадающие материалы.

Поэтому игроки стекались к охотничьим угодьям, где можно было поохотиться на подобных монстров. «Полководец» был более сложной игрой, нежели обычные игровые консоли и ПК игры. Взять тот же штраф при смерти, он был очень большим. Естественно игроки пытались найти более безопасные и легкие охотничьи угодья.

Но опытные игроки, что сталкивались в таких местах с ситуацией, когда игроков гораздо больше, чем монстров и часто вступали в конфликт с другими за очередного монстра, кое-что осознавали.

Вместо того, чтобы смотреть на кучу других игроков, легче было охотиться в менее популярных местах.

Конечно, часто реализация этой мысли оборачивалась плачевно.

“Блять! Я ведь говорил, что не стоило нам приходить сюда!”

“Вообще-то это ты предложил!”

Сейчас два игрока, что пересекали болото, оказались точно в такой же ситуации. Изначально их было не двое. Никто бы не стал идти в охотничье угодья только вдвоем. Скорее всего один или два их товарища погибли, и эти двое сейчас находились в бегах.

Потеряв своих товарищей, у них не получалось высказываться более вразумительно.

“Что это за охотничье угодье такое? Блять!”

“Ты можешь прекратить повторять слово 'Блять'? Или тебе обязательно вставлять его через каждое предложение?”

"Что? Ты на меня наезжаешь?!”

В ситуациях, когда даешь волю своим грязным речам, часто возникают конфликты.

Так что, подобные охотничьи угодья идеально подходят для групп, что хотят проверить свои отношения на прочность.

Болото Ящериц было охотничьим угодьем 30 уровня, здесь Зеленые Ящерицы откладывали икру. Однако, оценивали эту локацию, как для игроков конца 30-ых уровней, ближе к 40-му. На это было две причины.

Во-первых, Ящеролюди были трудны в охоте. Они очень отличались от привычных монстров, ведь они ходили на двух ногах и использовали оружие. Но они и не боролись как люди. Так что при первом столкновение ни у кого не будет опыта борьбы с их стилем сражения. Испытать себя в сражение с Ящеролюдьми можно было лишь в ВР играх вроде «Полководца».

Вторая причина, это окружающая болотистая местность. В болотах намного труднее сражаться или отступать. В ситуациях, когда сражение выходит из под контроля, становились намного труднее. Так что танкующие игроки чаще сталкивались со смертью в подобных местах.

Однако, если не брать во внимание эти два пункта, у Ящеролюдей были не очень высокие показатели защиты и выносливости, уж точно не выше среднего.

Так что, если бы у каждого игрока имелся опыт и навыки для борьбы с ними, то Болото Ящериц стало бы отличным охотничьим угодьем.

‘Так, следующая точка здесь, да?’

Хурокан проверил землю, проведя по ней ногой. Земля оставила маленький след, что доказывало ее твердость.

‘Хорошо, это точка C.’

Твердая земля.

Вся охота в болотистой местности кружилась вокруг этой концепции. Вместо того, чтобы продумывать план сражения, требовалось для начала избавиться от негативных эффектов этой локации. Потом, требовалось найти подходящие области для сражения. И только после определения подобных областей, игроки должны были спланировать свое сражения упираясь на них.

Это были основы охоты. Точно так же, как рыбаки знали, где ловить рыбу, игроки должны были знать, как лучше бороться в охотничьих угодьях. Нестись в локацию, заранее не подготовившись - самоубийство.

Игроки обязаны знать, как приманить монстров в определенных локациях. В «Полководце» это было жизненно необходимо. К танкам, умеющим превосходно удерживать монстров, группы и гильдии относились совсем по другому.

Вообще, все выше описанное, заманивание монстров или удержание агро, не было специальностью Хурокана. К счастью, Ящеролюди легко поддавались на провокации. Так что привлечь их внимание не составит труда.

'Какая жалость.'

Из-за этого Хурокан чувствовал себя очень разочарованным, когда он прибыл в Болото Ящериц.

'Если бы я заснял видео своей основной охоты здесь, то легко бы набрал 10.000 просмотров.'

Сражения будут проходить легко, на это было много намеков. Ящеролюдей было не много, и областей, что он мог использовать, было в достатке. Так что можно прямо говорить, что уровень сложности Болота Ящериц был преувеличен.

Были соблюдены все условия для хорошего видео.

Но даже так, Хурокан должен был себя ограничивать.

'Я не могу подвергать себя риску, из-за всяких уродов, о которых я даже ничего не знаю.'

Хурокан не мог себе позволить навлечь на себя врагов в лице известных или высокоуровневых игроков.

'Прекрасно.'

Так что он должен был себя сдерживать.

Конечно…

'Как только я поднимусь до Топа, вы все умрете.'

Хурокан не планировал всегда себя сдерживать. Он рос в быстром темпе. У него были возможности для роста, о которых в прошлой жизни он и не мечтал.

Как только он станет достаточно силен, все изменится.

Думая о будущем, Хурокан ухмыльнулся.

И в это время он достал и надел свою хахве маску.

★★★

Зелено-чешуйчатый Ящерочеловек щебетал своим языком, поскольку перед ним стоял враг. Перед его глазами стоял Скелет Воин с головой Ящерочеловека.

Эти двое просто уставились друг на друга, с мечами в руках на перевес. Они не проявляли признаков вражды.

И прервало все это…

\*Щелчок, щелчок!\*

Звуки двух поспешных щелчков.

Как только они прозвучали Скелет Воин пришел в движение. Он держал свой меч, пока легко и непринужденно бежал к Ящерочеловеку. Затем он нанес удар вниз.

\*Лязг!\*

Ящерочеловеку не составило труда парировать меч Скелета Воина.

Сразу после того, как их мечи разошлись, Ящерочеловек направил свое лезвие к груди Скелета Воина. Скелет Воин отклонился назад, чтобы избежать удара и начал отступать, увеличивая дистанцию с Ящерочеловеком.

Ящерочеловек не планировал давать ему уйти. Он последовал за отступающим Скелетом Воином и взмахнул мечом. Чтобы блокировать его удар, Скелет Воин в отвт взмахнул свои мечом.

\*Лязг!\*

В соприкосновение двух мечей, звучали звуки столкновения метала.

И среди всего этого шума…

"Активировать Шлем."

Была произнесены ключевые команды.

"Костяной Доспех."

Наблюдая за сражением, Хурокан прочел заклинания. Затем изо лба Скелета Воина выросло два рога. Его грудная клетка и позвоночник начали расширяться, и ранее пустые внутренности грудной клетки начали заполнятся. Скелет Воин преобразовался, смотрелось, словно он носил белую броневую пластину.

А глаза Скелета Воина обернулись красным пламенем.

Его аура тоже изменилась.

Он начал размахивать своим мечом и напирать на противника.

\*Лязг, лязг!\*

Ящерочеловек не смог избежать этих стремительных атак. И принялся орудовать своим оружием пытаясь их отбить.

Непрерывный металлический звон останавливался на миг, лишь для того, чтобы снова начать свой перезвон.

\*Клин!\*

Визг сцепленного металла начал заполнять окружающий воздух.

И в этот момент Хурокан начал действовать.

В мгновение ока Хурокан приблизился к Ящерочеловеку. И быстрым движением…

\*Удар!\*

Провел своим мечом по коже Ящерочеловека.

Украдкой подкравшись, его удар не нес в себе большой силы. Его меч лишь на дюйм проник через кожу. Учитывая размеры и толщину кожи самого Ящерочеловека, ему этот удар не нанес никакого урона.

Однако этого было достаточно.

Хурокан, под своей хахве маской сделал удовлетворительную улыбку.

Ящерочеловек отреагировал на нападение Хурокана. В своем безвыходном положение, он лишь уставился на Хурокана.

Но это все.

Хотя Ящерочеловек щебетал своим языком и злостно пилил его взглядом, но большего он сделать не мог. Он был не в том положение, чтобы свободно нападать на Хурокана.

Уже то, что он повернул свою голову было его ошибкой.

Меч Хурокана был наполнен проклятьем Метка Демона и его эффектом уже пришел в действие.

Характеристики Ящерочеловека уменьшились на 10%.

С 20% баффом от Шлема Безумия, Скелет Воин мог на равных сражаться с Ящерочеловеком. А после потери 10% характеристик, Ящерочеловек уже не мог за ним поспевать.

\*Клиин!\*

Меч Ящерочеловека стал потихоньку сдавать назад, и он поспешно снова повернулся к Скелету Воину.

\*Удар!\*

Хурокан еще раз нанес удар мечом в сторону Ящерочеловека.

\*Чинг!\*

В этот момент Скелет Воин парировал удар Ящерочеловека.

И он открылся.

\*Свист!\*

После этого Скелет Воин свободно нанес свой удар. Лезвие вонзилось в плечевой сустав Ящерочеловека, на ее месте появилась обильно кровоточащая глубокая рана.

А Хурокан продолжал свое дело.

\*Удар, удара!\*

Хурокан атаковал Ящерочеловека, нанося удар по одному и тому же месту, расширяя рану.

\*Крррр!\*

Ящерочеловек щебетал языком, корчась от боли. В этот момент Хурокан отступил, а Скелет Воин еще раз бросился на Ящерочеловека. После этого, Хурокан вызвал другого Скелета Воина. Затем сражение продолжилось.

Скелет Воин под эффектом Шлема Безумия продолжал свое сражение, а это время Хурокан и недавно призванный Скелет Воин многократно атаковали ящера с разных сторон.

Рвущаяся чешуя, плоть, скрежет костей и все это в одной гамме звуков. Это звучала приближающаяся смерть Ящерочеловека.

★★★

‘1 минута 22 секунды.’

Перед тающим трупом Ящерочеловека, Хурокан проверил, сколько времени ушло на сражение.

"Ничего себе."

‘Я удивителен, не правда ли?’

Время, что ушло у 20 уровневого Хурокана, на убийство 30 уровневого Ящерочеловека, не превысило 90 секунд.

Ящерочеловек не был монстр-боссом. У него не было высокой выносливости или защиты, и он не был монстром крупного типажа. Но это был монстр, которого хорошо скоординированная группа из 3 человек убивала за 3 минуты. Другими словами, текущие навыки Хурокана были сопоставимы с хорошо скоординированной группой из 3-ех человек.

Даже Хурокан был удивлен. Если бы он выбрал класс мечника как в прошлом, то ему бы потребовалось минимум 5 уников, чтобы достичь подобного результата. Еще и оружие тоже должно было быть Уникального ранга.

И это учитывая, что Хурокан вообще не подвергал себя никакому риску за все время сражения.

'Я не думал, что Шлем Безумия и Костяной Доспех будут так хорошо сочетаться вместе.'

Все это благодаря его Скелету Воину, хорошо сыгравшего роль танка.

На используемом лице, Шлем Безумия вызывал крайнюю агрессию. Отступление им не ведомо. Благодаря тренировкам Хурокана, Скелеты Воины демонстрировали высокие навыки уклонения в ближнем бою, что прямо влияло на их боеспособность.

Наконец, Скелеты Воины приобрели большую силу от защиты Костяного Доспеха. Благодаря этому Скелетам Воинам наносилось значительно меньше урона, следовательно, тратилось меньше маны. Хотя потребление маны Костяным Доспехом не маленькое, но выгода все равно присутствовала. Это было особенно полезно, при сражение с более сильными монстрами, чем Ящеролюди.

В любом случае, раньше позицию танка на удержание монстров занимал сам Хурокан.

‘Лучшее завершенное формирование.’

Именно этого добивался Хурокан.

Чувство, когда все идет по твоим планам, всем доставляло удовольствие.

Так же и для Хурокана.

‘Нет причин останавливаться на достигнутом.’

Иногда наступали такие деньки. Дни, когда охота шла хорошо! Это было не обычным явлением. Так что надо было брать все от таких дней.

'Хорошо, оставим поиски яйца на завтра. Не похоже, что сегодня я смогу что-нибудь с этим сделать.'

Хурокан. Охота на Болоте Ящериц началась на всю катушку.

И не заняло много времени, когда его сражения привлекли внимания окружающих.

★★★

“Я говорила тебе, не стоило нам сюда приходить.”

“Я так устала. Унни, давай просто вернемся.”

“Да, давайте уже вернемся.”

Эта группа из трех человек была довольна уникальна. Она состояла только из девушек игроков. Выглядели они потрепанными. Грязь на них показывала, что они испытывали большие трудности при прохождение болотистой местности. Но внешние данные у них были на высоте. Конечно, в «Полководце» внешность немного отличалась от реальности, но они были достаточно хороши, чтобы в обыденной жизни на прогулке поражать своей красотой прохожих. Они действительно были хороши собой.

“Подумайте, через какие лишения мы прошли, чтобы добраться сюда. Мы не можем вернуться после убийства всего 5 Ящеролюдей. Это будут слишком большими потерями!”

На жалобы этих двух, подняла голос третья, казалось, лидер в их группе.

“Ладно, выдвигаемся дальше. Вставайте.”

“Я устала.”

“Мы находимся в игре. Как ты могла устать? Вставай!”

Неохотно, эти две девушки встали, и продолжили идти. А потом они увидели нечто удивительное.

“Ничего себе! Посмотрите туда!”

“Кто он? Невероятно, откуда здесь появился подобный эксперт.”

Они удивленно стояли и наблюдали за шокирующим сражением игрока с Ящеролюдьми.

Смотря за его сражением, лидер их группы чарующе улыбнулась.

“Как на счет этого? Давайте встанем под его опеку.”

Словно эпидемия, улыбка лидера стремительно перешла к ее подругам.

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 30. Болото Рептилий (Часть 2)**

Встреча с другими игроками были не редкими случаями на охоте, конечно, если ты не в специальном подземелье.

То же и в «Полководце». Так как земли «Полководца» были огромны, охотничьи места являлись горами и другими обширными областями, то столкнуться с другими игроками было сложно. Но даже так можно было хотя бы несколько раз да встретить случайных игроков, даже в самых непопулярных локациях.

Встречая кого-нибудь, ты испытывал больше радости, нежели осторожность. После долгого пребывания в утомительной ситуации, вызванные непрерывными сражениями, игроки испытывали чувство родства при встрече с другими. В зависимости от ситуации, некоторые даже приняли решение вступить в группу и сотрудничать.

“И-извините!”

И в этом столь непопулярном охотничьем угодье, Хурокан столкнулся с группой игроков.

Чтобы быть точным, то они сами к нему подошли.

"Привет."

Хурокан на данный момент, только убил Ящерочеловека и ждал пока он растает. Услышав голос, Хурокан повернулся, чтобы поприветствовать девушку, с которой был уверен, он точно не знаком. Девушка была настоящей красавицей. Длинные, прямые и красивые черные волосы, что заставляли мужчин обратить на себя внимание. Хурокан оглядел ее сверху донизу.

Она носила блестящую, серебряную броню поверх платья. С ее прямыми темными волосами и хорошо сделанным полуторным мечом, снаряжение ей служило больше для дизайна, нежели защитой. Она экипирована, чтобы привлекать взгляды окружающих, а не монстров.

Хурокан переместил свой взгляд на девушек позади.

Позади красивой мечницы была маленькая, симпатичная жрица и высокая, коротко стриженная магесса, с лисьими глазами. Он мог точно сказать, что остальные две девушки тоже снарядились лишь ради стиля. Вдобавок к этому, их грязная одежда привлекла внимание Хурокана, оно говорило о том, что они испытывали некоторые трудности.

Заканчивая свои наблюдения, Хурокан пришел к выводу.

‘Какого черта?’

Так как Хурокан стал медленно возвращаться к своим делам…

“Ты охотишься здесь один?”

Девушка игрок сразу задала вопрос.

В любом случае, эти три красивые девушки с интересом подошли к Хурокану. Это было редким зрелищем. Нет, эта ситуация намного превзошла редкий случай, потому что в реальной жизни такого с ним не происходило. Конечно, были времена, когда одна очень интересная особа интересовалась им. И это был явно не очень хороший интерес.

'Что-то я внезапно вспомнил об этой суке, Чой Суйлин.'

Это было первым случаем, когда девушка интересовалось им, и этот интерес перевернул всю его жизнь. Ну, а после этого заинтересованность Хурокана к красавицам… сильно поостыла.

И так…

‘Чего ей надо?’

Сомнения, вот что было у него на уме.

Так, вариант с подошедшей краснеющей девушкой просящей его номера отпадает. Если бы она интересовалась им как человеком, то это было бы опасно. Дело не в его внешности. Пусть он не красавчик, но сейчас это никак не относилось к делу. В конце концов, он сейчас в хахве маске. Все дело в его стиле. Если бы она заинтересовалась его гротескной, ужасной манерой одеваться, то вероятно, ему не стоит с ней связываться.

Так что Хурокан ничего не ответил. Он просто смотрел на девушку через свою хахве маску. Их взгляды встретились, и девушка очаровательно улыбнулась.

“Я наблюдала за твоим сражением с Ящерочеловеком. Это было удивительно.”

Хурокан еще ничего не ответил, а девушка продолжала его восхвалять.

“Даже Топы позавидовали бы твоим навыкам. Я тоже чуть не попала под тво…”

“Чего тебе надо?”

В первый раз ответил ей Хурокан равнодушным тоном.

“Ах, мое имя - Илья.”

Представилась девушка, на заданный им вопрос.

“И?”

Прервал ее Хурокан. Это одна из форм отстранения. Он бы говорил все меньше, по мере продолжения ее диалога. Конечно, говорить меньше чем сейчас не получится. Так что, если бы Илья продолжала говорить, Хурокан просто проигнорировал бы ее.

“Мне жаль спрашивать вас о таком при первой же встрече…”

Она все таки решила перейти прямо к делу.

“Но, пожалуйста, помогите нам закончить наше задание.”

“Пожалуйста!”

Тоже поспешно добавила маленькая жрица вслед за Ильей. Они стояли с печальным выражением лица и щенячьими глазами, парни обычно легко велись на это.

Хурокан тоже человек, его сердцебиение ускорилось. Но это отличалось от заинтересованности в противоположном поле.

'Чего? Вы серьезно? Эти стервы просто хотят повиснуть у меня на шее словно пиявки.'

С такой ситуацией сталкивался каждый игрок в онлайн играх, хотя бы раз. Девушки, что просили помочь им, просто потому что они были симпатичными. Но для Хурокана нечто подобное было просто абсурдным. Если бы он желал играть с девушками в ВР мире, то выбрал бы игры симуляторы или что-нибудь другое с более взросло содержащим контентом.

‘Неужели выражение 'все хорошее когда-нибудь заканчивается' имеет здесь место быть? Эти дуры пытаются поиграть на моих нервишках?’

У Хурокана не было никакого желания выслушивать их просьбы. К тому же, из-за их абсурдных запросов у него испортилось настроение.

С того момента, как он столкнулся с неизвестным Топом в замке Бангз, он не мог загружать свои видео на YouTube и множество вещей находил для себя раздражающими. И вот, когда он наконец нашел время для охоты в столь замечательных денек, эта ситуация стала ведром холодной воды опрокинутой на его голову.

Так что Хурокан ответил им от всего сердца.

"Отьеб\*тесь."

Хурокан не склонен к романтике, а джентльменом он и подавно не был.

В ответ Хурокану, Илья сцепила руки, словно молясь и слегка поклонилась.

“Пожалуйста, просто выручите нас с этим заданием. Мы наверняка вас отблагодарим.”

Хурокан просто отвернулся. Он понял, что слова до них туго доходят. В подобных случаях лучше просто игнорировать. Он никогда не слышал, чтобы подобные ситуации завершались чем-то хорошим.

“Подожди!”

Илья схватила Хурокана за плечо. В этот момент Хурокан остановился и обернулся. Смотря на Хурокана лицом полным страданий…

“Всего 10… я прошу тебя. Мы не останемся в долгу. Пожалуйста, помоги нам.”

Илья еще раз взмолилась ему.

Если бы в игре можно было плакать, то с ее щек уже давно бы падали слезы. А рядом стоял бы Станиславский и кричал бы: "Верю!"

На мгновение тихо посмотрев на нее, Хурокан открыл, до этого плотно закрытые челюсти.

“… мне надо всего лишь помочь вам в убийстве десятерых Ящеролюдей?”

Услышав это, Илья счастливо улыбнулась.

“Да!”

“Тогда я убью ровно десятерых.”

★★★

Хурокан поклялся себе.

Что в этой жизни, он никогда и никому не доверится снова, и никогда не позволит себе снова присоединиться к другим.

И эта клятва не пустые слова, чтобы сбавить горечь в своем сердце. Со своими нынешними знаниями, реши он насладиться славой и богатством, то ему всего то стоило немного поумерить свою гордость. Но отказавшись от подобных поступков, он решил пройти свой тернистый путь.

‘Эти суки…’

Думаете, он отказался бы от своей клятвы перед парочкой красоток? Нет, это невозможно, по крайней мере не в данном случае.

Тогда, почему Хурокан решил им помочь?

'Они лебеди снаружи, и гиены внутри.'

В тот момент, когда она схватила его за плечо, он изменил свое решение. Когда Илья схватила его за плечо, он понял, что не может освободиться из ее хватки.

Это означало одно, она была сильнее Хурокана.

Конечно, у Хурокана было меньше сил нежели у мечников его уровня. К тому же она не относилась к танкующему типу, она мечник, что вложила все характеристики в силу.

Другими словами, Илья дамагер. Так что Хурокан прекрасно понимал чего они хотетели.

В группе из трех человек, танк жизненно необходим. Но их группа пришла в Болото Ящериц без танка?

Их самый большой промах, это обращение за помощь в задание, казалось столь важным, что они обещали ему компенсацию. Если бы задание было настолько важным, то они бы просто обратились за помощью в сетях, откликнулось бы достаточно хороших игроков. Конечно, это лишь в случае, если у запрашиваемой стороны имеются деньги… но так как они были теми еще красотками, то и деньги здесь не играли решающей роли. Нашлось бы достаточно игроков, что с радостью бы подскочили чтобы помочь группе красавиц.

И не смотря на все это, они попросили о помощи именно Хурокана? Это было откровенной ложью.

‘Они нацелились на мою левую руку?’

Их целью был Хурокан. Иначе не нужно было бы идти на подобные крайности.

Однако, они явно не хотели убивать его своими руками. Если бы их план заключался в простом убийстве, они бы не стали к нему приближаться. А просто бы напали, когда он ослабит бдительность.

В текущей ситуации, они скорее всего намерены специально подстроить опасную ситуацию, и дать монстрам убить его.

‘Эти суки еще хуже, чем те идиоты…’

Это была распространенная уловка. Некоторые пользовались радостью при встрече других игроков. Так что произойди какой-нибудь несчастный случай в сражение с монстрами, и это не будет считаться ПК. Это был действительно грязный метод. В конце концов, пойти на такие трудности чтобы просто прищурить всего одного игрока.

Ну, Хурокан в любом случае не намеревался отпускать эту группу хитрожопых интриганок.

Он был не в настроение.

'Будьте готовы расстаться со своими руками, будучи уличенными во лжи.'

Он планировал сам их обчистить.

“Давайте проясним ситуацию. У вас имеется опыт сражения с Ящеролюдьми?”

“Мы убили нескольких до этого.”

“Сколько?”

“Хм… двоих. После этого мы попали в болото. Так что все закончилось нашим бегством.”

“У вас есть жрица и маг. В чем проблема?”

“Дело в том… что я не могу действовать как танк, так что у них не было возможности, чтобы использовать магию, а мана жрицы тем временем продолжала заканчиваться. В конце концов мы ничего не могли сделать.”

'Ну конечно, ваше снаряжение ведь предназначено для охоты на людей, а не на монстров. Вы здесь, потому что - это самое лучшее место для осуществления вашей задумки и поэтому вы пришли сюда, но вы не встретили ни одного идиота, что клюнул бы на вашу приманку. Скорее всего именно в этот момент вы натолкнулись на меня. Из ваших уст не вышло не единой правды.'

Хурокану едва удавалось сдерживать гнев в своей сердце.

“Тогда вы знаете как заманить Ящеролюдей?”

“Да! Хотя бы это мы умеем.”

“Хорошо, тогда заманите их в указанные точки, а дальше я с ними разберусь. Сами не вмешивайтесь в мое сражение. Маг должна лишь обеспечить отступление, когда я отдам команду. Кстати, если жрица благословит моих скелетов, то вечеринка закончится. Ясно?”

Илья кивнула головой, а потом добавила еще пару слов.

“Спасибо, что согласился на нашу эгоистичную просьбу … огромное спасибо.”

“Спасибо, Оппа!”

Одна из двух выразила ему свою благодарность, пытаясь задобрить Хурокана назвав его "Оппой". Последняя девушка слегка наклонила голову. Любой парень улыбнулся бы благодарности трем красивым девушкам.

Хурокан тоже улыбнулся.

Он сделал это специально.

‘О, кажется эти стервы привыкли к этому. Думаю, это будет забавно. В любом случае, они дорого поплатятся за это.’

Хурокан знал их намерения, и ничего кроме холодного отношения, он к ним не испытывал. Любой, кто знакомился с такими вещами, глубоко в это затягивался. Это было похоже на азартную игру. Даже осознавая, что это губительные поступки это было забавно и вызывало азарт. Ведь они в ВР играх, а значит они не будут осуждены законом.

‘При их то внешности, неужели ни нашлось более достойных занятий? Зачем было начинать заниматься подобными вещами в «Полководце»…’

На этом моменте Хурокан остановился.

'Если задуматься над этим, то в «Полководце» едва ли наберется горстка адекватных красавиц.'

Вспоминая о всех тех красавицах, что он встречал в «Полководце», лишь малая их часть была нормальной. И Чой Суйлин, что была самой красивой девушкой из всех что встречал Хурокан, была еще большей…

'Блять.'

Вспоминая Чой Суйлин, настроение Хурокана резко погрузилось на дно. Он вспомнил об одном неприятном лице. Из-за своей красоты забыть ее было трудно. Она действительно является врагом всей его жизни.

“Тогда мы заманим их сюда. Подождите здесь.”

Хурокан не потрудился выслушивать то, что говорила Илья. Он просто помахал рукой.

После этого девочки направились вглубь болот.

Их план пришел в действие.

★★★

“Унни, ты хочешь повиснуть на нем как пиявка или ограбить его под чистую?”

На вопрос своей младшей сестра Илья незамедлительно ответила.

“Конечно мы ограбим его.”

“Но я не думаю, что он сильно богат. Не лучше было бы в начале позволить убить ему еще 10 Ящеролюдей? Если мы посильнее постараемся, то могли бы весь день висеть на его шее.”

Добавила своих мыслей маг.

“Некромант не тот класс, что может обойтись без денег. Ты ведь видела стиль его сражения? Для того, чтобы так поднять своих Скелетов Воинов, у него в распоряжение должно быть как минимум три или четыре Уникальных предмета.”

Илья добавила еще кое-что.

“Ты видел его ожерелья? Где ты видела ожерелье, с настолько большим драгоценным камнем?”

Маленькая жрица стала все обдумывать. Пусть она часто видела ожерелье с драгоценностями, но в самом «Полководце» она встречала их редко.

“Если задуматься, то я действительно не встречала еще подобных камней”.

“Только взгляни на его манеру одеваться. Его снаряжение на совсем другом уровне. Прибыль от его грабежа будет огромной.”

“Но какова будет расплата? Если он так богат, то за ним кто-то должен стоять.”

“Если бы все было так, то он бы не ходил здесь один. К тому же, мы ведь не собираемся убивать его сами.”

Илья многозначно улыбнулась.

“Просто произойдет небольшой несчастный случай. Из-за того, что мы случайно привлечем слишком много монстров.”

Другие две тоже улыбнулись наблюдая за ее улыбкой.

“Я всегда думала об этом, но унни наверное самая красивая стерва во всем «Полководце».”

Илья рассмеялась.

“А ты?”

“Я третья.”

“А ты не плоха собой, ты знаешь?”

Сейчас это трио смеялось. Но смех был короткий. Ибо один из Ящеролюдей уже заметил их и стал потихоньку приближаться.

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 31. Болото Рептилий (Часть 3)**

Заманить свою цель это настоящее искусство.

Привести свою цель к требуемому местоположению задача потруднее, нежели первоначальные представления об этом. К тому же, у каждого монстра в «Полководце» были свои особенности. Среди них были те, что посылали сигналы своим товарищам или возвращались, если отходили слишком далеко.

Даже самые обширная информация о конкретном монстре не помогала избежать несчастных случаев. Это неизменный фактор даже для Топ-30 Гильдий. На прямых трансляциях можно было часто увидеть, как вспыхивали сражение из-за неудавшегося приманивания. Это добавляло свою изюминку. Несчастные случаи, что шли вразрез с заранее подготовленными планами держали зрителей в напряжение.

Не говоря уже о том, что в Болоте Рептилий было намного труднее приманивать монстров. Ящеролюди были очень агрессивны. Другими словами, если ты бежишь с одним Ящерочеловеком к определенному месту, а рядом будет проходить еще один, то ты просто напросто приведешь к месту двух Ящеролюдей. В таких ситуациях это не рассматривалось как приманивание монстров. Это было преследованием.

То же относиться и к нынешнему моменту.

Девять.

В группе с тремя красавицами Хурокан одолел девять Ящеролюдей. До сих пор все обошлось без сучка без задоринки. Их группа испытала недостаток в танке, но Хурокан и его Скелет Воин, превосходно заполнили этот пробел.

В действительности Хурокан сам проделывал всю работу. Другие три девушки были столь неопытны, что смотрелись словно бабочки порхающие на ветру.

И тут!

“Помогите!”

Илья бежала с двумя Ящеролюдьми на хвосте. Подбегая к Хурокану, она попросила у него помощи. Хурокан щелкнул пальцами дважды, и Скелеты Воины, которые находились в состоянии боевой готовности, повернули головы к Ящеролюдям. Огонь в их глазах сверкал, когда они устремились к двум Ящеролюдям.

Илья пробежала мимо Скелетов Воинов оказавшись в безопасности.

Позади нее…

\*Лязг, лязг!\*

Слышались звуки сражения.

“Что произошло?”

Спросил ее Хурокан сквозь весь этот шум.

“Я-я столкнулась с проблемой.”

Продолжила Илья с запутанным и примирительным выражением.

“Я столкнулся с группой Ящеролюдей. В конце концов мы трое вынуждены были разделится…”

Хурокан попытался спросить у нее более подробных объяснений.

Однако...

“Извините, я очень сожалею.”

Попросила извинения Илья, не дав Хурокану вставить и слова. Она так и продолжала просить прощения. Она делала это с таким слезным выражением лица. Видя чего она добивалась, Хурокан решил ничего не говорить.

“Давай с начала разберемся с этой ситуацией. Я не смогу справиться с ними двумя в одиночку. Мне потребуется твоя поддержка.”

“Конечно!”

Илья наконец улыбнулась. Ее улыбка вместе со слезным выражением лица делало ее до жалости красивой. Словно распускающийся цветок после сильного дождя.

Глядя на ее лицо Хурокан не мог ничего сказать. И не только Хурокан, любой мужчина нашел бы для себя невозможным давить на нее в такой ситуации. Хурокан лишь молча посмотрел на нее с мечом на перевес. Он готовился к сражению с Ящеролюдьми. Смотря на спину Хурокана, улыбка Ильи скривилась.

‘Хех, он мой.’

Это была удовлетворительная улыбка.

‘Что и ожидалось от красавицы моего уровня.’

Ее улыбка, словно у рыбака поймавшего рыбку на крючок.

У нее были некоторые беспокойства. Навыки Хурокана были явно ненормальны. Пусть не выходили за рамки разумного, но его три Скелета Воина тоже были не обычны. Она чувствовала, что заманить Хурокана в ловушку с монстрами будет делом не легким.

Но ее беспокойства не продлились долго.

Для Ильи обман игроков приносил куда больше удовольствия нежели охота на монстров. Используя свою внешность и навыки она пробивается через стены, что парни-игроки поднимают в своих сердцах и заманивает в ловушку, чтобы монстры убили их. Ей приносило огромной удовольствие играть с мужчинами, при этом не беспокоясь об ответной реакции. Подобными забавами могли наслаждаться лишь девушки, и только в ВР игре.

Сначала это начиналось с шутки, легкого спора. ‘Кто первой сможет одолеть того парня-игрока?’ Вроде пари. И в мгновение ока все дошло до нынешнего момента. Это стало единственной причиной, для чего она играла в «Полководец».

Перед Хуроканом, что воздвиг вокруг себя неприступную крепость, эта забава усиливалась в разы. Его холодные и короткие ответы поджигали в ней чувство азарта. Илья хотела увидеть как он падет больше, чем его снаряжения.

И это не займет много времени. Скоро Хурокан падет.

‘Скоро они будут здесь.’

Остальные две девушки тоже приманили нескольких Ящеролюдей. Неважно насколько впечатляющим был Хурокан, но в одиночку справиться с четырьмя Ящеролюдьми ему не по силам. Иначе его бы здесь не было.

'К тому же, что же произойдет если Хурокана или одного из его Скелетов Воинов 'случайно' поразит сильная магия.'

Смотря в спину Хурокану, Илья облизнула свои губки словно истинная змея.

‘Ах!’

Воображая сцену, что должна была скоро произойти; Илья чувствовала как мурашки бегут по ее коже. Хотя такой функции не было в «Полководце», но она была уверена, что могла это почувствовать. В Реальном мире ее руки были покрыты в мурашках.

‘Как же я обожаю это чувство.’

Это чувство. Ради этих чувств она отдала «Полководцу» много денег. Это чувство эйфории не встретишь в реальном мире. Не говоря уже о том, что они переступили бы закон, но здесь его не было!

Конечно, работа еще не завершена. Работа рыбака не закончится, пока он не вскроет брюхо своей рыбе.

Илья уставилась на Хурокана и его вызванных Скелетов Воинов, пока они яростно сражались с Ящеролюдьми.

\*Удар!\*

Внезапно, тяжелые звуки поразили ее словно молния.

‘А?’

Перед ее глазами предстала сцена беспомощных Скелетов Воинов сражающихся с Ящеролюдьми.

‘Что случилось?’

Скелеты Воины, которых она видела до сих пор, не проигрывали Ящеролюдям даже в поединке один на один. Она все задалась вопросом, сколько же денег он должен был вложить в них, что бы так поднять своих Скелетов Воинов. Если бы у нее были деньги, она бы при возможности тоже была бы не прочь поиграть за Некроманта.

И вот внезапно Скелеты Воины стали проигрывать.

Они не просто проигрывали. Их просто уничтожали.

\*Крошится! Крошится!\*

Мечи Ящеролюдей легко ломали костяные щиты Скелетов Воинов.

\*Раскололся!\*

Под непрерывным градом атак Скелеты Воины ломались на части. Кроме того, Скелеты Воины даже не могли контратаковать. Все равно что мешки с песками.

Илья стала волноваться.

Все шло не по плану.

Хотя Ящеролюди должны были убить Хурокана, но это шло в разрез с ее планами.

Внезапно…

“У меня кончилась мана!”

Крикнул Илье Хурокан. Как будто этого было недостаточно, Хурокан подбежал к Илье и снова повторил.

“У меня не осталось маны. Пожалуйста, выиграй для меня немного времени, чтобы я успел ее восполнить.”

“Что ты будешь …”

“Просто выиграй мне немного времени. Мы в критической ситуации, так что пожалуйста, возьми на себя роль танка на некоторое время.”

Илья не могла отказаться от запроса Хурокана. Все знали, что Маг без маны в «Полководце» бесполезен.

В конце концов, Илья с неохотой быстро устремилась в сторону Ящерочеловека.

Наблюдая за тем, как Илья приближалась к Ящерочеловеку, Хурокан тихо ухмыльнулся.

‘Кого по вашему вы пытаетесь ударить в спину?’

До сих пор все произошедшее было в ожиданиях Хурокана. Хотя существовала вероятность, что они все-таки уйдут после убийства десяти Ящеролюдей, но Хурокан был готов поставить свою жизнь на то, что они попытаются ударить его в спину.

Это закон «Полководец». Здесь не существовало таких понятий, как начать все с чистого листа. Поговорка гласила, однажды вор - всегда вор. Те, кто наслаждался ПК, заполняли ПК свою жизнь и те, кто любил подставлять других, заполнял этим всю свою жизнь. В «Полководце» такие вещи не менялись. Для этого не было никаких оснований.

В момент когда Илья приманила за собой двух Ящеролюдей, Хурокан уже понял, что их план пришел в действие. Несомненно, другие две лишь приманили бы ему еще больше.

Ему не требовалось это видеть, чтобы точно знать об этом. Они приготовили 'бомбу', в виде Ящеролюдей, и когда Хурокан будет с ними сражаться они 'случайно' заденут его своим заклинанием. Они могли бы даже 'по ошибке' использовать Исцеление на его скелетах. Да неважно, они все равно бы потом лишь дружно посмеялись бы над смертью Хурокана. Память о сегодняшнем дне послужила бы им еще одним сокровищем в их коллекции.

И нет никаких вариантов, при которых Хурокан позволил бы подобному произойти.

Так что он…

‘Они идут.’

Кинул 'бомбу' обратно им в руки.

Это было просто. А если точнее, то он просто не стал забирать ее у них.

Хурокан щелкнул пальцами.

\*Щелчок, щелчок!\*

Один, два.

\*Щелчок!\*

Три!

Трижды щелкнув пальцами.

Скелеты Воины стали танцевать посреди сражения.

Зомби танец Майкла Джексона - Thriller показал себя на поле битвы.

★★★

♬♪’ Cause this is thrillerㅁ, thriller night ♪♬

Майкл Джексон - Thriller . Этот шедевр кулаком ударил по груди и барабанным перепонкам Хурокана. Только Хурокан мог слышать песню.

По сути, Илья видел лишь как Скелеты Воины что боролись на ее стороне, внезапно выпрямили свои две руки и начали качать ими из стороны в сторону.

Не говоря уже о том, что она ни разу не видела видео Майкла Джексона - Thriller .

‘Что?’

В этой смешной ситуации она запаниковала. Она не могла понять, что произошло.

Как раз в это время прибежали две ее подруги.

“На помощь!”

Как и ожидалось, эти две тоже привели по Ящерочловеку, и попросили о помощи. Но когда они увидели сцену перед ними, они тоже впали в панику.

Между этим Ящерочеловек легко избавлялись от танцующих Скелетов Воинов. Их головы слетали с плеч от взмахов меча, а после их тела просто падали. И так продолжалось пока наконец не упал последний Скелет Воин.

Ящерочеловек щебетал языком. Он еще не удовлетворен. Он жаждал больше крови. И сразу же переключился на Илью, которая уже была занята одним Ящерочеловеком.

\*Лязг!\*

Илья вслепую размахивала своим мечом лишь бы парировать меч Ящерочеловека.

Наблюдая за этой сценой две ее подруги нервно переглядывались.

‘Что происходит?’

‘Почему унни сражается?’

Их лидер находился в опасности.

С другой стороны, Хурокан, который предположительно должен был оказаться на ее месте, стоял у нее за спиной и пританцовывал.

Было не трудно понять что произошло.

‘… дерьмо.’

‘Он все понял?’

Наблюдая за сценой перед собой Хурокан ярко улыбался.

‘Боже, я обожаю некроманта.’

Он изменил режим защиты Скелетов Воинов с уклонения, на стандартный блок щитами. Поэтому то они и стали словно мешки с песками сражаясь против Ящеролюдей.

Всего лишь маленькая уловка.

А в последний момент он приказал им танцевать.

‘Клянусь, я должен залить это видео!’

Первоначально, он не не планировал приказывать им танцевать. Он хотел вернуть их в первоначальную форму ядра.

Однако его настроение не позволило ему это сделать.

Если бы эти девушки действовали прямо и просто решили отобрать у него монстров, то он действовал бы соответственно. Но они решили ударить его в спину. Они решили играть роль союзников, чтобы потом подставить его.

И тем самым вызвали гнев Короля.

После этого Хурокан перестал действовать. Находясь на приличной дистанции он заговорил с красавицами.

“Вокруг много болотистой местности, так что я бы порекомендовал вам сражаться, а не бежать.”

Девушки ничего не ответили. Ошеломленные тем, что их планы раскрылись они лишь продолжали молча стоять.

\*Лязг!\*

У Ильи вообще не было времени слушать Хурокана. Все ее внимание было сконцентрировано на сражение с Ящеролюдьми. Ее ноги по щиколотку были погружены в болото. А в болоте было очень трудно перемещаться. И еще труднее бежать. Может это бы и получилось у нее, будь она на некотором расстояние от них, но побег посреди сражения невозможен. Это все равно что специально подставить спину своему врагу.

К тому же она едва справлялась с одним Ящерочеловеком, а когда присоединился второй все стало совсем плохо. Она чувствовала как начинала сходить с ума.

Тоже касалось мага и жрицы. Теперь, когда они не могут сбросить гнавшихся за ними Ящеролюдей дела принимают скверный для оборот. Смогут ли они выиграть в поединке один на один? Может для мага это и возможно, но точно уж точно не жрице. Ей требовалась помощь. Однако единственным кто мог бы помочь им…

Был Хурокан.

У конечно он не собирался им помогать.

Вместо этого он просто дал им небольшой совет.

“Есть один мультфильм вышедший 30 лет назад под названием 'Правдивая история Красной Шапки'. В нем говорится о том, что случается с лгунами, посмотрите его.”

Это был действительно бесценный совет.

“П-подожди!”

На чьи-то оклики Хурокан лишь помахал рукой в ответ и пошел дальше по своим делам.

Видя, что он не обращает на них никакого внимания, все три одновременно выговорили.

“Черт!”

Это были их последние слова.

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 32. Камень Скверны (Часть 1)**

В Болоте Рептилий встретилось два игрока. Однако эти двое находились совсем в разных положениях.

Первый стоял прямо и гордо, в то время как второй припал коленями к земле. Руки последнего держали Скелеты Воины, поскольку его глаза были испещрены колотыми ранами.

“Ты, я клянусь, что отплачу тебе сполна…”

Стоя на коленях он с ненавистью процедил сквозь зубы напротив стоящему человеку. Стоявшим игроком был конечно Хурокан. Нося свою блестящую броню Хурокан искренне ухмылялся проклятьям стоящего на коленях игрока.

“Да, конечно. Если ты хочешь принести мне еще парочку дорогих снаряжений, то приходи. Я буду ждать. Увидимся через 48 часов. Спокойной ночи. Сладких снов~!”

После этого Хурокан посмотрел на трех Скелетов Воинов окруживших стоявшего на коленях игрока.

\*Щелчок, Щелчок!\*

Хурокан дважды щелкнул пальцами, два Скелета Воина покрепче схватили руки игрока. А оставшийся Скелет Воин занес меч над его головой.

\*Удар, удар!\*

Как будто одного раза было не достаточно, Скелет Воин нанес два последовательных удара. Хурокан же просто продолжал безучастно на это смотреть. Вместо бесчувственного, правильней было бы сказать, что Хурокан уже забыл об этом сражение. Он только запомнил его порядок.

‘Этот 15-ый.’

Две недели прошло, с того момента как Хурокан прибыл в Болото Рептилий. После событий первых двух дней, Хурокан сосредоточился на повышение уровня. Результат был впечатляющим, за это время он поднял 7 уровней. Учитывая, что среднестатистическому игроку требуется один месяц, чтобы подняться с 20 уровня по 30, то скорость прокачки Хурокана была… чуть быстрее Топов.

Однако охота, это не единственное чем он занимался.

‘Почти по одному каждый день.’

Он подвергался нападению. И не раз, а целых девять, в общей сложности 15 игроков.

‘Господи, это ведь даже не реал. И все лишь для того, чтобы повыделываться перед девушками в ВР мире? Если им так нравятся девушки, то почему бы не поиграть в симуляторы или игры свидания вслепую?’

“Хаа… я так полагаю, что в «Полководце» действительно трудно найти адекватных людей.”

Поводом для нападения была месть.

Три красавицы, что сблизились с Хуроканом чтобы его обмануть, сами были обведены вокруг пальца. И вместо того, чтобы подумать над своим поведением, они подговорили других парней отомстить ради них Хурокану.

‘Ну что за кучка гадюк. Ну, по крайней мере их навыки заманивания - просто высший класс.’

Конечно, Хурокан не капли не жалел о содеянном. В любом случае, он их даже физический не тронул. Просто во время охоты произошел 'несчастный случай', что вызвали эти же девушки, а не сам Хурокан. На самом деле Хурокан им очень помог, нежели навредил. В конце концов, он убил девятерых Ящеролюдей для них. В любом случае он должен был быть вознагражден.

К сожалению, в «Полководец» не было место логике. Если три красотки обвинили странного человека, носящего хахве маску и кожаную одежду в нападения на них, то обязательно бы нашлось несколько людей что поверили бы им.

Конечно, у большинства из них чувство справедливости вызывала не их совесть, а из маленький возбудившийся друг.

‘Их актерское мастерство действительно на высоте. Я бы не удивился, если бы в скором времени увидел их как новоиспеченных актрис.’

Конечно, Хурокан мог бы с легкостью оправдать себя, но он не стал этого делать.

‘Ну, если быть честным, то я очень благодарен им.’

Усмехнулся Хурокан смотря на запястье полегшего игрока.

Именно по этой причине.

Хурокан не должен был оправдывать себя, без вариантов.

‘Это обычный мусор, но если присмотреться к его снаряжению, то он должно быть в середины 30-ых уровней. Значит его снаряжение как минимум 30-ого уровня. Так что, если мне удастся заполучить Редкое снаряжение 30-ого уровня, то я... то сегодня вечером за ужином я смогу насладиться мясом.’

Почему он должен говорить "нет" ходячему фарму у своего порога ? Не говоря уже о том, что с них выпадало великолепное снаряжение.

Что еще важнее, Хурокан был силен сражаясь с монстрами, но он был чудовищно сильнее при сражениях с людьми. К тому же, с трудом ли найдутся хорошие игроки среди толпы идиотов пытающихся порисоваться перед группой красавиц.

Конечно, Хурокан не забывал напоминать себе.

‘Если они продолжат докучать мне еще недели две, не меньше, то они должны будут заплатить достойную этому цену. Если я поймаю их снова, то отсеку им голову и сыграю с ними в футбол.’

Хурокан желал преподать им урок при первой же возможности. Иначе они никогда не успокоятся.

В любом случае, по этим причинам Болото Рептилий, что считалось Адом среди остальных игроков, Хурокану приходилось чуть ли ни Раем.

Он быстро набирал уровни, к тому же к нему добровольно приходили люди, чтобы пожертвовать ему своим снаряжением. Лучшего охотничьего угодья просто не сыскать.

"Тц."

Спросите почему?

Хурокан снова почувствовал сожаления. Ведь скоро он должен был оставить Болото Рептилий. В конце концов, он не мог оставаться здесь вечно.

"Какая жалость."

Хурокан поднял свои часы и посмотрел на них. Он очень привык к этому месту, и решил посмотреть сколько ему осталось. Скоро ему пора уходить.

‘3 уровня до того как я покину это место... надеюсь я смогу побыть здесь еще хотя бы 5 часов, прежде чем подниму их.’

30 уровень.

Это было текущей целью Хурокана. Как только он достигнет 30 уровня, он планировал полностью обыскать Болото Рептилий, чтобы отыскать Яйцо в Гнезде. Если он не найдет его?

Тогда у него не будет выбора, кроме как двигаться к следующему месту. Он не мог долго топтаться на одном месте. Нет, он не был абсолютно уверен в области своего поиска. Однако, даже если Болото Рептилий не будет местом выполнения его задания, то он в любом случае не расстроится.

‘Если эта локация не является областью задания Яйцо в Гнезде… то я собираюсь залить все видео, что здесь наснимал.’

Если бы это место не было тренировочным тестом упомянутым Ахимбри, то значит не стоило бы беспокоится о тех подошедших к Хурокану игроках. В этом случае было бы неплохо залить в сеть все отснятые видео.

Хурокан извлек бы выгоды из обеих вариантов.

Думая об этом, уголки рта Хурокана поднялись в улыбке. После этого Хурокан потряс свой карман переполненный часами.

‘Это было давно. Почему бы мне не обналичить свой налик?’

★★★

\*Тссссссс!\*

Толстый кусок мяса упал на раскаленную сковородку и соблазнительный запах гари заполнил окружающий воздух. Можно легко предположить вкус горячего стейка по одному его запаху.

‘Боже, как же давно это было.’

Ан Джэюн не мог не улыбаться этому запаху.

‘Хух! Какая жалость, что я не могу заодно с этим выпить пивка.’

2.530.000 вон.

Именно такая сумма денег сегодня пополнило его банковский счет.

Он перевел все деньги, что имел до сегодняшнего дня на свой банковский счет. Пожертвования с YouTube и деньги от продажи материалов с Ящеролюдей. Конечно, все это лишь малая часть от его общей суммы. Все дело в выбитых часах.

‘Я не могу поверить, что смог заполучить оружие Редкого класса, к тому же 35-ого уровня.’

Оружие Редкого ранга 35-ого уровня было мечом. Один он стоил 800.000 вон.

‘Я не могу поверить, что это было все, что он смог сделать с подобным оружием… что за пустая трата оружия, все равно что раскидывать бисер перед свиньями.’

Именно благодаря этому оружию, сегодняшнее меню Хурокана сменилось с дешевого кофе и глюкозных леденцов на сочный, обжаренный стейк. После долгой белковой диеты, Ан Джэюн чувствовал себя особенно счастливым.

‘Нет, я им благодарен, честно. Благослови их Боже. Именно потому, что они потратили столько денег на игру, я сегодня в состояние так пообедать. Если увижу их в следующий раз, я даже поприветствую их. Возможно даже обниму.’

Улыбка на лице Хурокана казалось никогда не пропадет. Ан Джэюн был очень счастлив. Он чувствовал как воспарил прямо в небеса. После приготовления стейка, он поместил его в тарелку с макаронами и с салатом из картошки, которые купил в соседнем супермаркете.

\*Большой глоток!\*

Но лишь положив мясо в рот, он почувствовал себя на вершине счастья!

И в этот чудесный момент его счастья…

“Мм? Электронная почта?”

Все было разрушено, присланной ему электронным сообщением.

★★★

- Я глава отделения разведки Гильдии "Штормовые Охотники". Хахве маска Хурокан, я видел Ваши видео на YouTube. И был заворожен Вашими навыками и талантами. Поэтому мы, Гильдия "Штормовые Охотники", хотели бы пригласить Вас на официальную деловую встречу. Между 10:00 и 18:00 по Корейскому времени, не считая обеда с 13:00 к 14:00, скажите нам когда Вы будете свободны. Мы будем ждать Вашего ответа.

Что уж говорить, те, кто смог сделать себе имя загружая видео на YouTube получали очень много внимания от различных групп - компаний по созданию видеоконтента, управляющих компаний и гильдий «Полководца», и т.д. Получить приглашение от одной из такой разведочной группы «Полководца» было почетной медалью для ютубера.

Такое предложение кого угодно осчастливило бы.

Однако получив подобную почетную медаль, Ан Джэюн почувствовал лишь горечь.

‘Штормовые Охотники … опять это проклятое название.’

Приглашение от их разведывательной команды не было чем-то неожиданным. Он уже получал предложения от управляющих компаний и гильдий. Если ты не был слепым, то легко смог бы понять, что сражения Ан Джэюна выбивались за рамки обычных игроков. Хотя большинство предложений поступало от безымянных гильдий, но он также получал приглашения и от хорошо организованных гильдий среднего размера. Он даже получал вопросы о том, как прокачать некроманта силового типа.

В этом плане, это было действительно грандиозным событием. Хотя страничка Ан Джэюна на YouTube становилась популярной, но не до той степени, чтобы привлечь внимание одной из Топ-30 Гильдий. Топ-30 Гильдии были заняты переполкой сорняков среди полученных запросов. Они бы не стали сами отправлять кому-то запросы от своего имени. Даже захоти они это сделать, им помешала бы гордость. Именно из-за их гордости они бы с трудом пошли на подобный шаг.

Однако он впервые получил предложение от одной из Топ-30 Гильдии. Большая часть ютуберов «Полководца» немедленно бы с ними связались. И были бы на седьмом небе от счастья.

Однако Ан Джэюн помнил все так же ясно, как вчерашний день.

‘По крайней мере с этой сукой, я точно не буду идти рука в ручку.’

Почему он оказался здесь?

Все это произошло из-за "Штормовых Охотников" и Чой Суйлин. Просто вспоминая ее лицо заставляло его скрежетать зубами. Ненависть, боль и отчаянье, что принесли ему она и остальные все так же ясно отдавались в закоулках его сердца.

Так что можно и не говорить о том, что Ан Джэюн ни за что бы не принял их предложение.

‘Даже если вы представите нож к моему горлу… хотя не... я уже не раз бывал в этой ситуации.’

По сути, это предложение закинуло в мусорный контейнер его хорошее настроение, ни больше, не меньше.

‘Эта сучка. По крайней мере она знает толк в хороших игроках.’

Ан Джэюн немедленно удалил электронную почту. Затем он вернулся к еде. Однако он больше не наслаждался вкусом мяса. Он жевал ее словно пережевывал резину.

А в его глазах проглядывалась угроза.

Предложения "Штормовых Охотников" лишь подкинуло дров в пламя гнева Императора. Ан Джэюн помнил с чего все начиналось.

‘Действительно, сейчас не время сидеть и наслаждаться мясом. Ан Джэюн, не думай, что можешь спокойно рассиживать здесь, просто потому что получил немного денег.’

Ан Джэюн уставился на стейк нанизанный на его вилку. Действительно ли стоит сейчас сидеть и наслаждаться вкусом этого мяса?

‘Если я не удовлетворен тем, где я сейчас нахожусь, то в таком темпе это мой предел. Ан Джэюн, соберись тряпка!’

Нет.

Ан Джэюн. Его цель, это позиция номер один. Стать лучшим в «Полководце».

И чтобы стать лучшим, он должен был задвинуть все остальные за рамки. Жизнь полная богатства и славы могут подождать, пока он не достиг своих целей. А до этого момента… он должен быть голодающим хищником.

Ан Джэюн встал с места. И выкинул свой стейк с макаронами в мусорную корзину. Затем налил кипяченой воды и добавил горстку глюкозных леденцов в свой стакан.

\*Бииииип!\*

Лишь звуки чайника одиноко раздавались в этой тиши.

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 33. Камень Скверны. (часть 2)**

На 20-й день после прихода в Болото Рептилий Хурокан достиг своей цели - 30 уровня.

[Вы получили уровень.]

В момент получения уровня…

[Вы получили титул, ‘Охотник на Рептилий’.]

Он получил новый титул. Все потому что он убил сотню Ящеролюдей к моменту достижения 30 уровня.

Дальше.

[Ранг навыка Ядро Скелета увеличился до D.]

[Ранг навыка Метка Демона увеличился до E.]

[Ранг навыка Шлем Безумия увеличился до E.]

Три навыка одновременно увеличились в ранге. Титул "Охотник на Рептилий" и достижение 30 уровня значительно его усиливали.

Для Хурокана звуки этих оповещений были словно хором небес. С каждым новым оповещением он чувствовал как возвышался к небу.

Хурокан дрожа от волнения, плотно сжал свои руки.

‘Да, все правильно! Все для Великого Палача Хурокана!’

По правде говоря, даже Хурокан был удивлен своими текущими успехами.

‘Не могу поверить, что я побил свой прошлый рекорд на 4 дня.’

В прошлом, для того чтобы подняться с 20 уровня до 30 у него ушло 24 дня. В течение всех 24 дней он играл в «Полководец» словно ходячий мертвец, не говоря уже о том, что он был не один. Тогда он был с Ким Донгсу, своим самым доверенным другом.

Хотя они не считали так по началу, но после достижения 30 уровня они стали верить, что смогут добиться хорошей жизни благодаря «Полководцу». Любые сомнения, что они имели, превратились в уверенность.

И это было обосновано. Ведь для усердного игрока потребовалось бы 30 дней для того чтобы преодолеть рубеж с 20-ого по 30-ый уровень, но им удалось сделать это за 24 дня. Разница в 6 дней - это разница в 20%. Все равно что разница между бегунами пробегающими сто метровку за 10 и 8 секунд.

Но Хурокану удалось сократить это время еще на 4 дня.

20 дней!

‘Хотя это не новый рекорд, но по крайней мере этот результат выше текущих Топ-100.’

Он был очень этому рад. Ведь это доказывало верность его выбора, и означало, что он может работать гораздо быстрее Топов начавших 10 месяцев назад.

Хурокан обрел уверенность.

‘Все правильно, я красавчик.’

И одновременно ворчал.

‘Я ведь могу теперь поесть мяса, не так ли?’

Все из-за выброшенного дорогого стейка пару дней назад. Вообще, он сильно пожалел о содеянном, когда начал принимать свою протеиновую смесь. Но как всегда, для сожалений было слишком поздно.

'Эх, я такой идиот.'

Хурокан выбросил эти болезненные воспоминания из своей гоовы.

‘Мм?’

В это же время Хурокан заметил как где-то вдалеке что-то мелькнуло. Без колебания Хурокан вернул Скелетов Воинов в форму ядра и собрал их. А затем скрылся между деревьями.

“Найдите его!”

Именно в этот момент скрывавшиеся до этого игроки стали выбегать и направляться к тому месту, где стоял Хурокан.

“Мы должны найти его, и побыстрей!”

Игроки в спешке кричали. Сидевший на корточках позади дерева Хурокан наблюдал за кричавшим игроком. Это был его новый знакомый.

‘Снова этот умственно отсталый.’

Это был игрок, который пришел отомстить за трех красавиц, а после был раздавлен Хуроканом. На этот раз он пришел с двумя компаньонами.

‘Ох, подарочки для моего 30 уровня отрастили ножки!’

Эти гости не могли расстроить Хурокана. Так что Хурокан медленно показался.

“Я здесь! Спасибо, что снова пришли меня навестить!”

После выхода из укрытия, Хурокан помахал рукой, чтобы его заметили.

Он был абсолютно уверен.

В том, что он в одиночку сможет позаботится об этом трио. Нет, теперь Хурокан был не один. Сейчас с ним четыре подчиненных скелета заслуживающих абсолютного доверия. У него не было причин для беспокойств.

‘Если повезет, то сегодня я снова отведаю стейк. В этот раз я его не выброшу. Неважно, что произойдет… агх, не могу поверить, что сделал что-то настолько тупое.’

★★★

Сейчас на коленях в болоте стоял один парень. Его глаза были в полном беспорядке, словно после пыток. Находился он приблизительно в метре от Хурокана.

“Позволь мне спросить кое-что. Те шлюхи пообещали тебе поцелуй в реале, если ты меня поймаешь? Или вы подписали контракт на засос? Иначе я не могу понять, какого хрена ты снова здесь?”

На вопросы Хурокана слепец не ответил.

“Только не говори мне, что ты действительно рискуешь своей жизнью ради какого-то поцелуя. Серьезно? Я имею в виду, жизнь в «Полководце» конечно не так ценна как реальная, но все же она того не стоит. Так что поведай мне, тебе действительно больше нечем заняться?”

“… сукин ты сын, ты думаешь, что сможешь уйти после всего этого?”

На дразнящие вопросы Хурокана парень ответил ему лишь угрозами, приходя в ярость. Конечно, его угрозы ничего не значили для Хурокана. На его счету это уже не впервой.

Хурокан усмехнулся. После этого Хурокан показал указательным пальцем на его левое запястье. И затем Скелет Воин рубанул по ней мечом. Скелету не удалось отрубить ее за раз. В конце концов, он носил толстые, стальные перчатки.

\*Удар, удар!\*

Скелет Воин махал своим мечом слово рубил деревья. После нескольких ударов, испуская искры во все стороны, он все-таки отрубил тому руку.

Хурокан схватил отрубленную руку за запястье, снял часы, и положил их в карман.

“На этот раз я позволю тебе жить.”

После этого, Хурокан ушл не нанося последнего удара.

‘Пора уходить отсюда.’

В Болоте Рептилий он провел время с пользой. Так что подошло время закругляться.

Что более важно, здесь было еще множество тех, кто искал смерти Хурокану. Они даже сгруппировались против одного единственного игрока, и все лишь ради того чтобы повыделываться перед парочкой красавиц. Они относились к тем людям для которых методы не важны, лишь бы достичь желаемого.

Они преследовали бы его ради мести. И могли даже Топа нанять. В «Полководце» деньги многое решали. Поэтому Хурокану следовало закончить все свои дела и оставить Болото Рептилий. К тому же Болото Рептилий больше не выгодно для Хурокана. Пусть оно соответствовало его уровню, но с его способностями он мог охотится и на более высокоуровневых локациях.

Осталось всего одно незавершенное дело.

‘Если я не смогу найти яйцо за эти три дня, то мне придется отступить.’

Задание Яйцо в Гнезде.

Хурокан поставил 3 дня как крайний срок. В течение этих трех дней он бросит все свои силы на его поиске, и если у него ничего не получится, то он сдался бы и перешел бы к следующей локации. Если он не найдет его и там, то верным было бы вернутся обратно в Болото Рептилий.

Так же Хурокан собрал всю информацию касательно Яйца в Гнезде и провел ее анализ.

‘Оно называется Яйцо в Гнезде, но я уверен, что речь идет не совсем об обычном яйце.’

Хурокан предполагал, что искомое не являлось ни яйцом, ни гнездом.

Это задание является частью Оскверненного Графа. Значит все как-то связано со скверной.

‘Возможно ли, что яйцо подвержено Скверне? Тогда что означает Гнездо?’

Яйцо монстра подвержена воздействию силы Скверны.

Для заметки, яйца Ящеролюдей было очень трудно найти. Все потому, что они являлись отдельными обработанными деталями, а не монстрами, поэтому искать их следовало словно сокровища. Поэтому Хурокану еще нужно было их найти. К тому же, оно вряд ли относится к обычным яйцам в гнездах Ящеролюдей.

Как говорилось прежде, все было так или иначе связано со Скверной. Ахимбри не дал бы ему столь простое задание, как принести ему яйцо из обычного гнездышка. Хурокану было нужно специальное яйцо из специального гнезда.

‘Если бы мне только удалось обнаружить Оскверненного монстра…’

В данном случае ключевым моментом являются монстры с Титулом "Оскверненный".

С этим можно было гарантировать их причастие к заданию Оскверненного Графа.

Однако неважно сколько бы информации Хурокан не перерыл о Болоте Рептилий и замке Бангз, ему так и не удалось ничего обнаружить о мутировавших монстрах. Самой странной историей был сам Хурокан; очень странный некромант наводил беспорядки в Болоте Рептилий.

Даже если бы кто-то и нашел мутировавшего монстра в Болоте Рептилий, то маловероятно что он поделится этой информацией в сети. В конце концов, столь редкие монстры роняли и редкие материалы для крафта. Так что обнаруживший скорее всего сам попытается его убить. В ином случае он просто продаст информацию о своей находке.

Доверять информации на сайте фанатов для решения этой проблемы тоже было бессмысленно. Это ни чем не отличается от покупки лотерейного билета.

Так что на данный момент у него есть только один ответ.

‘Время делать ноги.’

★★★

'Дерьмо.'

Хурокан изо всех сил делал ноги, ведь позади него бежало десять игроков.

“Поймайте его!”

“Не позволяйте ему уйти снова!”

Слыша озлобленные голоса позади, Хурокан покрепче сжал зубы.

‘Боже прокляни этих имбицилов. Их не смущает страдать подобной херней из-за кучки девиц? Блять!’

Все они пришли за Хуроканом. Понимания, что в одиночку им с ним не справится, они решили объединится в группу. Конечно, маловероятно, что они сами пришли ко этому выводу. Скорее всего сучка Илья и другие две шлюхи помогли им в этом вопросе.

В любом случае, сейчас в их группе насчитывалось 10 человек.

Это слишком много даже для группы идиотов, чтобы быть обманутыми девушками. И это группа сформировала план по поимке Хурокана, и текущий момент - это его реализация.

Хурокан бежал.

Неважно насколько был силен Хурокан, ему не под силам справиться с группой из 10 человек равных или даже выше его по уровню. А Хурокан не желал умирать смертью храбрых в бою.

Единственный ответ - бежать!

К счастью было три фактора, что гарантировали спасение Хурокана. Во-первых Хурокан был некромантом силового типа. Во-вторых, он знал каждый закоулок Болота Рептилий. И в третьих…

“Ты гребанный ублюдок!”

В самых критических ситуациях…

‘Вызов Скелета Воина!’

Он мог призвать козла отпущения.

Вызванный Скелет Воин быстро заблокировал путь преследователям Хурокан. Как только Скелет Воин появился, мечники, что бежали за Хуроканом, замахнулись мечами в сторону скелета.

\*Взмах!\*

Хотя он избежал первого меча,

\*Раскол!\*

Меч второго мечника все-таки сломал ему лопатки.

\*Глухой удар!\*

Это он блокировал удар третьего мечника своим щитом.

\*Раскол!\*

Но следующий удар первого мечника сломал ему шею. Голова Скелета Воина упала на землю, и его отставшее тело послужило грушей для битья обозлившихся преследователей.

Глядя на убывающую ману, Хурокан произнес.

‘Вы посмели обойтись так с моим слугой…’

Хурокан прикусил свои губы. Смерть была нормой для Скелетов Воинов. Так что было бы странно так выражаться по этому поводу. В конце концов, Скелеты Воины были неживыми монстрами. Однако несмотря на все это Хурокан испытывал негативные чувства наблюдая за разрушением своих скелетов.

Скелеты Воины были его верными слугами. Они никогда не предавали его, и они счастливо жертвовали своими жизнями ради него. Хотя все это происходило из-за комплектации их ИИ и Хурокана, что испытал горький вкус предательства , поэтому он относился к ним как к верным слугам и своим товарищам. Так что кровь Хурокана была слишком горяча, чтобы не гневаться при их кончине.

‘Вы ублюдки, я запомнил ваши лица. Просто подождите. Скоро я приду собирать долги…’

Внезапно.

‘Ха?’

Хурокан вздрогнул.

‘Что это?’

Всему причиной послужила окружающая местность. Он никогда не видел подобного ландшафта прежде.

До сих пор Хурокан прогуливался по Болоту Рептилий как по своему заднему дворику. Так что здесь не было мест о которых он не знал. Не имей он представления об окружающей местности, он потерял бы свое преимущество.

Хурокан напрягся.

‘Сброс? Область события?’

Если эта местность была той о которой он знал, то вполне возможен перезапуск. В «Полководце» растения и прочая живность имела свои позиции. Игроки использовали эту функцию, чтобы срубать деревья и вспахивать землю. Поэтому области изменялись в зависимости от ситуации. Но если в соседних областях отсутствуют игроки, то через определенное время область возвращается к своему исходному состоянию.

Область события очень походила на такие изменения. Эти области изменялись для проведения определенного рода события. В этих случаях можно было встретить определенных монстров или инст подземелья.

В любом случае Хурокан сконцентрировался на окружающей среде.

Попав в новую область он не знал в каких местах болото было глубже, какая часть подходила для сражения, или откуда можно было пересекать болота.

Перед глазами Хурокана предстало черное болото. И в момент когда он увидел его, Хурокана окутало чувство опасности.

‘Если я подойду туда… то добром это не закончится.’

Хурокан бросил одно Ядро Скелета к Болоту. А затем трижды щелкнул пальцами.

После появления в черном болоте, Скелет Воин стал пытаться танцевать, ведь его ноги были погружены в болоте.

А Хурокан между этим скрылся.

★★★

“Какого черта?”

Видя Скелета Воина танцующего в черном болоте, привело преследователей в бешенство.

“Этот чертов некромант. Он играется с нами…”

Они уже были раздражены Хуроканом, но теперь их гнев достиг своего предела.

Конечно, мечники сразу направились к нему. Они вошли в болото и стали беспощадно крушить Скелета Воина. Затем кто-то высказался.

“Не убивайте его! Просто вредите ему так, чтобы чертов некромант лишился своей маны. Некроманты бесполезны без своей маны так или иначе.”

После этих слов трое мечников в болоте кивнули головами. А священники и маги вместе с остальной группой мечников стояло на страже. Их целью был странный некромант. Уже будучи убитыми им, они понимали, что нужно всегда находиться на чеку.

Внезапно.

“Хм?”

Священник, что полностью сосредоточился на черном болоте, моргнул глазами, словно что-то обнаружив.

‘Что это?’

Он что-то заметил. Очень быстро монстр 6 метров длинной переплывал черное болото.

\*Сссссссс!\*

Монстр высвободил душе пробирающий звук, и приближался к мечникам, что разбирались с танцующим Скелетом Воином.

“Осторож…!”

Прежде чем священник выкрикнул предупреждение…

\*Пуууш!\*

Огромная ящерица вырвалась из черного болота. И с широко разинутой пастью она…

\*Глубокий глоток!\*

Целиком заглотила одного из мечников и снова скрылась в болоте.

Один из них исчез в мгновение ока.

‘Ха?’

‘Что только что произошло?’

В этом неожиданном повороте событий все наблюдатели замерзли на месте. Только Скелет Воин продолжал танцевать. Единственный не запаниковавший скрывался неподалеку от них и наблюдал за всем происходящим.

Это конечно был Хурокан.

В момент когда он мельком увидел монстра, Хурокан не мог не нахмуриться.

‘Дракон Рептилоид. Не говорите мне, что 'гнездо' это логово Дракона Рептилоида?’

Дракон Рептилоид.

Как у монстр-босса 40-ого уровня, его защита, выносливость и атака в несколько раз превышала обычных монстров.

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 34. Камень Скверны (Часть 3)**

Характеристики монстр-боссов сильно превосходят обычных монстров.

Игроки формируют группы из трех и более человек охотясь на обычных монстров, а для охоты на монстр-боссов формируются более многочисленные группы. Именно это именуют рейдом.

Монстр-боссы появляются по разному. Есть те, кто появляются только на определенных территориях - Область События. После смерти босса, он возрождается через случайный промежуток времени.

Последний рейд на Дракона Рептилоида происходил одну неделю назад.

Так что его появление в Области События было обычным делом. Хотя было очень странно Хурокану и его десяти преследователям попасть сюда, это было удивительным совпадением.

Только одного Хурокан не мог понять.

‘Черное болото… оно всегда было таким?’

Все дело в черном болоте.

Так как он стремился добраться до 30-ого уровня именно в Болоте Рептилий, то Хурокан естественно знал о Драконе Рептилоиде. Он периодический проверял информацию о нем. Так же частенько давались объявления о начале рейда, где просили игроков воздержаться он вмешательств, чтобы не мешать набегу. Все время, что Хурокан провел в Болоте Рептилий, он тоже обходил рейд области на Дракона Рептилоида. Но он удостоверился, что собрал всю информацию о Драконе Рептилоиде, так же и о местностях в которых тот появлялся.

И черное болото там не фигурировало.

Другими словами, черное болото перед ним было особым случаем.

‘Может ли это быть?’

В его голове мгновенно пронеслось задание Ахимбри. Упомянутое Ахимбри Яйцо, вероятно, будет яйцом в логове Дракона Рептилоида.

Только подумав об этом, Хурокан уже было хотел выматерится в слух.

‘Не может быть.’

Это было просто слишком абсурдно.

‘Он ожидает, что я справлюсь с монстром, для убийства которого собирают рейд из 20-ти 40-уровневых игроков, и заберу яйцо из его логова?’

Трудность рейда на Дракона Рептилоида была не высокой. Он был относительно легким монстр-боссом.

Но даже так, осилить его в одиночку невозможно. Для начала, монстр-боссы не разрабатывались для убийства соло игроками или мелкими группами. Учитывая, что Ахимбри так просто выдал ему подобное задание, то это оправдывало жгучее желание Хурокана его проклясть

В любом случае, сейчас у Хурокана есть шанс.

Конечно, Хурокану будет очень тяжело его одолеть. Однако это возможно. Хурокан всегда сражался с монстр-боссами выше себя по уровню, и у него был большой опыт в сражениях с ними. Он имел больше навыков и опыта нежели у любого ветерана и про-игрока. Ну а поскольку Дракон Рептилоид был одним из наиболее легких монстр-боссов, то у Хурокана имелась возможность его убить.

Однако это все равно было невероятно опасно. Шанс на успех составлял менее 10%.

Так что ответ очевиден.

‘Да нахер оно мне надо...’

Это не стоило того, чтобы рисковать своей жизнью.

Вместо этого была другая возможность.

'Хм.'

Хурокан уставился на девяти стоящих в изумление игроков. Хотя они были потрясены пропажей одного из своих товарищей, унесенным Драконом Рептилоидом, но это не заняло много времени, прежде чем они отступили назад и приготовились. Вскоре, от изумления они перешли в состояние боевой готовности и концентрированности.

‘Ну, хоть какие-то основы в них заложены.’

Хотя они и были идиотами, что были обмануты кучкой девушек и потеряли свое время и снаряжение Хурокану, но они имели 30-ые уровни. Добираясь до этого уровня они неизбежно сталкивались со множествами опасностями и сражениями.

Даже не зная лучшего плана действий, они инстинктивно понимали, что нужно делать в первую очередь.

“Черт побери. Всем собраться!”

Один из них пришел в себя первым, организовал свои мысли и отдал приказ.

“Это - Дракон Рептилоид! Ты хочешь с ним сразится?”

Кто-то высказал свои сомнения. Вообще, это был глупый вопрос. Если бы он испытал себя в сражение, то подверг бы сомнению саму мысль о сражение.

“Даже если мы планируем отступать, нам все равно требуется собраться.”

“А почему бы нам не попробовать? Что если выложимся по полной, то у нас девятерых появится шанс?”

Один из участников высказал несколько сумасшедшее предложение. Хурокан ухмылялся услышав издалека их разговоры.

‘Идиоты. Вы меня то не можете поймать, а уже на Дракона Рептилоида замахиваетесь?’

В это же время два мечника, что стояли в болоте, повернулись и стали медленно выходить. Они понимали, что если подвергнуться нападению в болоте, то маловероятно, что они смогут хотя бы ответить, не то что уйти. Так что выбор был очевиден.

‘Ты мой.’

Наблюдая за всем этим, Хурокан не мог отпустить их так просто.

Хурокан дважды щелкнул пальцами. Взгляд в глазах танцующего скелета изменился. В них горело желание сражаться.

И к Скелету Воину…

«Шлем Безумия.»

Хурокан подлил побольше топлива, чтобы сильнее разгорелось его пламя.

«Костяной Доспех.»

А чтобы пламя горело подольше, он подкинул дров.

После заклинаний Хурокана наряду с алым блеском в глазах у Скелета Воина из головы выросло два рога. Его пустая грудная клетка начала заполняться, и на ее месте, подобно броне, выросли костяные пластины.

После этого Скелет Воин быстро устремился к двум игрокам, что повернулись к нему спиной.

Со всей своей агрессией, усиленной Шлемом Безумия, Скелет Воин стремительно приближался к двум игрокам.

“Осторожно!”

Увидев это, кто-то предупредил двух мечников. Два мечника тут же обернулись, чтобы узнать, что случилось.

“Дерьмо!”

Скелет Воин был уже на расстояние двух вздохов от них. Не имея выбора, один из мечников вынул свой меч и с горечью в голосе прокричал.

“Я возьму его!”

"Спасибо!"

Он решил пожертвовать собой, а другой от души отблагодарив его продолжил свой путь.

Семь оставшихся игроков внимательно за всем наблюдали.

“Давайте поможем.”

“Маги, подготовьте свои заклинания. Священники, приготовьтесь лечить!”

На данный момент они полностью сосредоточились на спасение своих союзников.

Видя это Хурокан усмехался.

‘Это должно быть их первый рейд-босс. Спасение этих парней наименьшее из ваших забот.’

Как будто отвечая на смешки Хурокана, Дракон Рептилоид появился с правого фланга от этой группы. Когда Хурокан заметил это, он быстро бросился в глубь болота.

★★★

Какова самое главное при набеге на монстр-босса?

На этот заданный вопрос, каждый ответил бы по разному. Некоторые ответили бы что присутствие хорошего мага, танка, что хорошо перетягивал бы агро, атакующие, что хорошо сражались бы на передовой или священники, что поддерживали остальных. Однако те, кто участвовал в бесчисленных рейдах на монстр-боссов не беспокоились о подобных пустяках. Они ответили бы по другому.

Устранение сторонних переменных!

Под переменными подразумевались любые агрессивные игроки или монстры не относящиеся к монстр-боссу.

Именно поэтому завлечение было очень важно. Прежде, чем начать охоту монстр-босса, квалифицированные гильдии или рейд группы сначала заманивали сторонних монстров подальше от босса.

Вспоминая абсолютно агрессивного Скелета Воина; он был самым большим и самым худшим переменным.

К тому же был он не обычным Скелетом Воином.

Скелет Воин находился под эффектом Шлема Безумия Е ранга. Скелеты Воины с такими характеристиками обычно вызывались некромантами на 40 уровне.

К тому же Скелеты Воины ежедневно проводили тренировки с Хуроканом один на один, что только ухудшало позиции врагов. Их способности к уклонению далеко превосходили те же возможности обычных Скелетов Воинов, средний мечник или ниже не справится с подобным.

‘Черт побери этого скелета!’

Мало того, что он легко уклонялся от любых нападений, но он так же контратаковал в ответ. Против таково противника, мечник пускал в ход каждое ругательное слово в своем арсенале.

А в это время Дракон Рептилоид продолжал приближаться к семи игрокам, сгруппировавшихся словно кегли для боулинга. Замечая Дракона Рептилоида у них не было выбора, кроме как разбежаться. Иначе при столкновение их бы всех разнесли.

К сожалению, все было не так просто. Все потому, что они слишком долго отвлекались Скелетом Воином.

В конце концов…

\*Большой глоток!\*

Одного из священников Дракон Рептилоид все-таки проглотил.

“Бляяять!”

Пока он исчезал во рту у Дракона Рептилоида, священник дико закричал. Это было в пределах нормы. Практический во всех рейдах присутствовала отборная брань самого разного рода.

Между этим Скелет Воин загнал своего противника в угол.

Получив приказ своего хозяина, он не показывал признаков отступления.

После наблюдения за Скелетом Воином, бежавший до этого мечник, что спася благодаря жертве своего товарища, остановился.

‘Черт побери!’

На суше семь его союзников вступили в схватку с Драконом Рептилоидом. В этом случае следовало бы пойти и спасти своего товарища самому. Думая об этом, мечник развернулся и побежал в обратном направление по грязному болоту.

Внезапно, в спину игрока, что сражался со Скелетом Воином прилетела шаровая молния. Мечник, что бежал спасать его, остановился в ошеломление.

“ТЫ че творишь?”

“И-извини, это моя ошибка!”

Маг, что попытался помочь, в итоге попал в своему же мечнику.

“Ты умственно отсталый идиот, смотри куда кидаешь свои закарючки!”

Мечник сердито начал орать на своего союзника. Типичная ситуация неудачи.

★★★

У монстров имелись разные способности в зависимости от их типа. Самыми сильными среди них были монстра драконьего вида.

Монстры драконьего вида создавали гнезда.

Так называемое логово.

В этом логове имелись сокровища. С самого начала там там располагались различные материалы, а после убийства игроков они собирали выпавшие с них материалы к себе в логово.

Поэтому находились игроки, что вместо сражения с монстром просто прокрадывались к нему в логово.

Так сказать уводили добычу из-под носа.

Подобное часто происходило в «Полководце». Учитывая низкий риск и высокую прибыль, этого можно было ожидать. Пусть это была очевидная кража, но наказания за этим все равно не последует. К тому же видео подобных краж имели свою аудиторию, хоть и не такую большую как у самих рейдов. В конце концов, приключения со спрятанными сокровищами часто использовались в качестве сюжета фильмов, Индиана Джонс тому яркий пример.

Хурокан тоже имел подобный опыт.

Поэтому Хурокан оставаясь на высоте, перепрыгивал с дерева на дерево словно обезьяна, ища логово Дракона Рептилоида. Двигаясь, Хурокан вызвал Скелета Воина и оставил его стоять в болоте. Он служил приманкой и предупредительным сигналом. Если бы на Скелета Воина напали, то мана Хурокана начнет исчерпываться и этот даст ему понять, что Дракон Рептилоид уже в пути.

Спустя приблизительно 15 минут после начала поисков, Хурокан…

'Отлично.'

Хурокан заметил нечто похожее на дамбу бобра. Большое гнездо составляло приблизительно 400 квадратных метров, что было сопоставимо с загородным домом. Хурокан словно скалолаз стал подниматься в гнездо. В гнезде нашлось несколько материалов, металлов и драгоценных камней.

Среди них…

‘Действительно ли это - яйцо?’

Кое что напоминало яйцо.

‘Разве это не камень?’

Однако оно было больше похоже на камень, нежели яйцо. Овальный камень, если быть точнее.

Даже Хурокан немного запутался. Он думал, что найдя его сможет изменить его в монеты и поместить их в карманы. Но так как он не мог изменить это 'яйцо' в монеты, он просто обернул его и закинул себе за спину. Затем он поспешил скрыться из логова.

В тот момент мана Хурокана начала исчезать. Это послужило сигналом к тому, что Скелета Воина, которого он оставил чтобы отвлечь 9 игроков, убили.

Хурокан плотно сжал свои челюсти.

У него все еще осталось незаконченное дело.

★★★

К тому моменты, когда Хурокан вернулся на поле битвы, оно находилось в полном хаосе.

Признаки сражения Дракона Рептилоида отразились по всей местности. от брошенных магами заклинаний всюду полыхал огонь. Среди этого огня Хурокан заметил отблеск часов.

Хурокан осмотрел весь этот хаос и заметил кое-что, что избежало глаз Дракона Рептилоида.

"Что произошло?"

Это был оставшийся в живых.

Он был единственным оставшимся в живых, потому что затерялся среди своих мертвых союзников. А так как Дракон Ретилоид внезапно отступил, он смог выжить. Это было вызвано входом Хурокана в логово Дракона Рептилоида.

В некотором смысле, Хурокан был его спасителем.

Конечно, об этом этот игрок знать не мог. А даже узнай он об этом, то все равно не стал бы смотреть на Хурокана как на своего спасителя.

В любом случае, этот игрок находился в шоковом состояние. И находил текущую ситуацию абсолютно… абсурдной.

Более десяти игроков собралось в группу ради мести. Подобные вещи были очень редки, даже в «Полководце». Поэтому он был уверен. Неважно, насколько удивительным был Хурокан, он не смог бы одолеть сразу десятерых.

Поэтому никогда бы он не подумал, что все примет такой оборот.

Он даже не мог рассердится.

Он был просто потрясен.

И молча уставился на Хурокана. С другой стороны Хурокан осмотрел его руку и цвет его лица.

‘Отравлен.’

Вероятно ядом Дракона Рептилоида, правая рука игрока стала черной словно уголь, а на лице проглядывались неблагоприятные очертания. Будь рядом священник, то он он бы мгновенно был бы исцелен, но таких рядом не было.

Если оставить все как есть, то он несомненно умрет.

Конечно, если он захочет сразиться, то у него мог бы появится шанс. В конце концов, загнанные в угол люди всегда самые опасные.

И несмотря на все это, Хурокан все же приблизился к нему.

“«Полководец» - словно настоящий Ад, ты так не думаешь? Он сводит с ума в самых неожиданных места.”

Умирающий игрок внимательно посмотрел на приблизившего к нему Хурокана. Выглядел он не очень.

С одной стороны он хотел ударить Хурокана, даже если это ускорит его смерть. С другой стороны он давно потерял надежду. Он чувствовал, что все, чего бы он не сделал будет напрасным.

“Ублюдок…”

В конце концов, это было все, что он сделал.

Наблюдая за игроком перед собой, Хурокан поднес указательный палец к своей маске.

“Давай воспользуемся данной возможностью, что бы хорошенько запомнить одно очень важно правило. Видишь эту маску? Запомни ее. И когда увидишь ее снова - БЕГИ. Ведь, если я увижу тебя первым… я заставлю тебя повторить, сказанные тобою слова.”

В этот момент игрок с яростью поднялся, и замахнулся кулаком в сторону Хурокана.

Однако…

\*Удар!\*

Хурокан избежал его кулака и вонзил клинок ему в глаз, который можно было заметить в прощелине между его шлемом. И не раз. Он был беспощаден и словно машина наносил один удар за другим.

\*Скрежет!\*

Вытаскивая свой клинок, Хурокан задевал шлем, заставляя метал издавать неприятный визг. Этот звук, что слышал только Хурокан, был ужасающ.

Игрок давно уже принудительно вышел из игры.

И даже зная это, Хурокан продолжал месить его.

В конце его труп растаял, оставляя за собой лишь его часы, которые Хурокан быстро забрал.

‘Если он продолжит донимать меня после этого, то это - война.’

Это было тем, чему Хурокан научился в прошлом, сражаясь с Гильдией "Штормовые Охотники" и "Хахве маской", предавшим его. Просто убить их - недостаточно. Он должен был заставить их забыть о «Полководце» навсегда.

Конечно, Хурокан пока этого не достиг. Он знал, что вскоре за ним придет другая группа.

‘В следующий раз, когда я тебя увижу - я снова убью тебя.’

Хурокан еще раз повторил о своей мести и их наказание, а затем обернулся и посмотрел на черное болото.

Он долгое время смотрел на него.

Вскоре он повернулся, и на максимальной скорости побежал в противоположной от нее сторону.

Пока он бежал, он начал искать гильдии или рейд группы около замка Бангз. Найдя их он связался с ними.

“Дракон Рептилоид повторно возродился в Болоте Рептилий. Я продаю его точное местонахождения за 100 долларов.”

Несколько минут спустя, он получил ответ.

- Номер счета?

Это было его последним делом в Болоте Рептилий.

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 35. Скелеты, охотящиеся на скелетов (Часть 1)**

В тот момент, когда Хурокан забрал яйцо, он начал без передышки бежать к замку Бангз.

‘Быстрее, еще быстрее!’

Как только он прибыл, Хурокан быстро переоделся и направился к Ассоциации Завоевателей замка Бангз. Затем он быстро направился к комнате Ахимбри.

‘Что это сейчас было?’

‘Только что кто-то побежал наверх?’

У гиен на обочине не было возможности даже шелохнуться.

Причина спешки Хурокана была проста.

‘Я должен прибыть быстрее, прежде чем они сядут мне на хвост.’

Тест Ахимбри проводился в Болоте Рептилий, и Хурокан прошел этот тест. Если подошедшие до этого игроки снова заметят Хурокана, то они начнут действовать. Поэтому Хурокан желал побыстрее закончить все дела с Ахимбри, прежде чем они начнут искать игрока, получившего задание Ахимбри.

Хурокан быстро прибыл на этаж Ахимбри, и быстро вбежал в его комнату. Хлопнув дверью, Хурокан поставил яйцо на стол Ахимбри и тут же успокоился.

Ахимбри просто спокойно за ним наблюдал. Только спустя какое-то время он начал говорить.

“Ты прибыл быстрее, чем я ожидал.”

Ахимбри проговорил это спокойным голосом, на что Хурокан склонил свою голову.

“Я старался изо всех сил.”

Пусть он и ответил так, но внутренне Хурокан посильнее сжал свои челюсти.

‘Быстрее, чем ожидал? Даже при том, что это заняло 20 дней?’

Хурокан направился в Болото Рептилий сразу же послу получения задание от Ахимбри и провел там следующие 20 дней. Хотя большую часть времени он потратил на получения уровней ради выполнения задание Ахимбри, но Хурокан несомненно, пробыл там 20 дней.

И Ахимбри сказал, что это было быстрее его ожиданий.

‘Что за сумасшедшая игра.’

Понятие невообразимой в любых других играх. Означало «Полководец».

Но Хуроан быстро навострил уши и затер все случайные мысли. Он не хотел пропустить ни единого слова сказанным Ахимбри. Он должен был это сделать. Не каждому давалась подобная возможность поучаствовать в основной сюжетной линии. Вообще этот тест не был тем, с чем Хурокан смог бы справится в одиночку. Даже найди он Дракона Рептилоида, у него не было бы возможности одолеть его в одиночку.

“Для начала, ты хорошо поработал.”

“Спасибо сэр”.

“Я хочу спросить тебя, знаешь ли ты что это такое?”

Словно читая мысли Хурокана, Ахимбри сразу перешел к делу.

“Нет.”

“Я называя его Камнем Скверны.”

‘Так вот что это было?’

Хурокан наконец-то понял, что он принес.

Камень Скверны!

Оно играло ключевую роль в основной сюжетной линии об Оскверненном Графе. Хотя он слышал истории о Камне Скверны, но видит он его впервые.

‘Кто бы мог подумать, что именно его мне предстояло найти.’

До своего возвращения в прошлое, он не мог даже понаблюдать за ходом выполнения заданий основных сюжетных линий об Оскверненном Графе или Аморальном Принце. В течение всего того времени он был занят поднятием своего уровня и записями своих видео.

‘Если все действительно так…’

Хурокана внезапно переполнили ожидания.

Причина, по которой он помнил о Камне Скверны являлось то, что это был специальный материал для создания Уникальной Хроники точно такой же, как Ожерелье Преследователя Скверны. Конечно, он не мог использовать его прямо сейчас, Хурокан просто не мог вспомнить всех деталей среди туманных закоулков памяти, он лишь помнил, что это был довольно сложный процесс. И сейчас у него не было возможности этого сделать.

В любом случае, если все сходится, то на его голову упало еще одно целое состояние. Точно такое же как и Ожерелье Преследователя Скверны.

И если Ахимбри отдаст Камень Скверны Хурокану… то позже он смог бы продать его за огромные деньжища.

\*Большой глоток!\*

Хурокан был немного напряжен. Словно он купил лотерейный билет стоимостью 100.000 вон и наблюдал за розыгрышем в прямом эфире.

Не зная обо всех мыслях Хурокана, Ахимбри продолжал говорить.

“Из-за подобных Камней Скверны, монстры подвергаются воздействию силы Скверны и начинают создавать проблемы окружающим.”

"Тогда мне нужно найти виновника и наказать его. Я непременно сделаю это. Возможно я не достаточно силен, но я обязательно выведу виновников на чистую воду!"

‘Поторопись и дай мне уже следующее задание!’

Умолял в своем уме Хурокан. А в это время…

“Ты недостаточно силен.”

Ахимбри вылил ведро холодной воды на голову Хурокана.

‘Что?’

А после этого …

“Но у тебя есть потенциал. Сейчас самое важное для тебя это не сражение с ними, а обретение силы.”

[Задание, ‘Учения Ахимбри (2)’, начинается.]

И сразу после этого, он вылил на него ведро кипяченной воды.

.

‘Ничего себе!’

Хурокану едва удавалось не закричать об этом вслух.

‘Учения Ахимбри? Очередная книга навыка?’

Но терпение Хурокана…

[Вы получили Титул, ‘Ученик Ахимбри’.]

“ЧТОООО!”

Быстро лопнуло, после очередного оповещения. Хурокан машинально подкинул руки вверх и выкрикнул. Казалось, словно он хотел обнять Ахимбри от счастья.

“Ммм?”

Наблюдая за действиями Хурокана, Ахимбри с серьезным лицом наклонил свою голову.

“Что это значит?”

Этот момент охладил пыл Хурокана и вернул его к действительности.

“Ах, это…”

Это было еще одним позорным моментом Хурокана в истории «Полководца».

★★★

[Учения Ахимбри (2)]

- Ранг: Уникальный

- Ограничение по уровню: Выше 30

- Описание: Посетите Ахимбри по достижению 40-ого уровня.

- Награда: Книга навыка, Кольцо Преследователя Скверны.

[Ученик Ахимбри]

- Увеличивает классовые характеристики на 3%.

После прочтения двух последних оповещений Хурокан дрожал от радости.

‘Боже мой, я действительно получил здесь титул Ученика Ахимбри?’

Об этом титуле мечтали все маги.

Ведь оно поднимало классовые характеристики в процентном соотношение.

Вместе с титулом Восходящей звезды, у Хурокана теперь имелось 6% увеличение классовых характеристик.

И это не все!

‘Это значит, что по достижению 40-ого уровня я получу еще одну книгу навыка?’

У него был шанс получить книгу навыка подобную Шлему Безумия.

‘И я всего-то должен достичь 40 уровня.’

Как только Хурокан достигнет 40-ого уровня, все это станет его. Мало того, что он сможет выучить призыв Голема, о котором он так давно мечтал, так он еще и Уникальный навык получит. К тому же у него появится возможность приступить к следующему заданию из основной сюжетной линии!

Лишь об одном он сейчас волновался.

В каком месте он сможет быстрее всего прокачаться с 30 по 40 уровень?

На верный ответ, у Хурокана ушла всего секунды размышлений.

‘Мертвая Роща.’

Мертвая Роща.

Это было устрашающее место, заполненное нежитью.

★★★

В Болоте Рептилий на данный момент было очень шумно. Деревья, что доставали до самых небес, были покрыты пламенем. Сцена, словно стояло целое море факелов освещающих черное болото, заставляя ее испускать зловещую ауру.

Посреди болота лежала огромная ящерица, которая напомнила дракона. Ее тело только начало таять, можно было легко определить что это был рейд-босс Болота Рептилий, Дракон Рептилоид.

“Наконец-то!”

Прозвучал громкий голос среди болота. Словно только ожидая его, со стороны послышались другие голоса.

“Хах! Неужели все закончилось!”

“Это заняло много времени.”

“Хорошо поработали ребят!”

“Мы наконец-то сорвали куш. Все отлично поработали!”

Это был голос игроков из рейд группы.

Они были гильдией специализирующей на рейдах, и были действовали у замка Бангз, Гильдии "Апом".

Это была группой игроков, что любила рейды, но назвать их талантливыми было сложно. Вместо заработка денег, они просто стремились наслаждаться самой большой особенностью «Полководца» - рейдами. Они словно университетский кружок.

“Огромное спасибо. Вы лучше, чем описывались в слухах. Мы думали, что по крайней мере пятеро из нас полягут здесь, но никто не умер.”

Как только сражение закончился, лидер рейд группы подошел к игроку и низко поклонился ему.

“Не стоит. Здесь все решали ваши общие навыки.”

Перед кланяющимся лидером рейд группы, стоял игрок одетый в белую кожаную броню. Было очевидно, что он являлся высокоуровневым игроком, у которого не было причин для участия в набеге на босса 40-ого уровня.

Он был Помощником.

Если более официально, то - Рейд Помощником. Рейды в «Полководце» занимали основную часть. Однако и трудности в их выполнение тоже были велики. Нужно было собрать игроков, создать стратегию для рейда и поддержать координацию между всеми членами группы во время набега. Для этого требовалось иметь квалификацию. Для тех, кто хотел пойти в рейд, но не имел для этого должных навыков или умений, не оставалось выбора, кроме как нанимать человека с уже имеющимся опытом к себе на помощь. В «Полководце» их именовали Помощниками.

Они отличались от низкоуровневых пиявок, которых требовалось прокачивать. Сами помощники не участвовали в прямой охоте на боссов. Они направляли рейд группу, и гарантировали клиентам хорошо скоординированный набег.

В любом случае, нанимая Помощников, работодатель рассчитывает на получение хорошей прибыли. Но часто случались и обратные случаи. Несмотря на это, спрос на высоко квалифицированных Помощников был всегда на высоте. В конце концов, лишь малая их часть действительно имело достаточный опыт в рейдах.

“Ах, точно. Хотя этого может быть мало, но все-таки, возьмите немного золота.”

После завершения рейда Помощники получали вознаграждение от своих работодателей.

“В этом нет необходимости. Я буду рад получить лишь то, о чем мы заранее договорились.”

Соискание хороших взаимоотношений тоже было общей практикой.

“Ну действительно, возьмите. Ведь это не так много, хотя бы на выпивку от нас да хватит.”

Обычно, после такого обмена шутками, обе группы заканчивали свои дела с улыбками.

"Мне жаль."

Но на этот раз Помощник был непреклонен. Лидер посмотрел на выражение лица Помощника, в котором виднелось явное нежелание что-либо принимать.

Лидер группы все тщательно обдумал и положил мешок обратно в карман.

‘Я так и думал - он не обычный помощник. Он слишком силен. Хотя предложенная сумма была не маленькой, но подобного явно будет недостаточно для найма Помощника его уровня…’

На данный момент лидер группы еще раз вспомнил свои подозрения по поводу Помощника, еще до начала рейда.

Обычно в рейдах, где принимали участия Помощника всегда вовлекались и брокеры. Брокеры узнавали местоположение босса и подготавливали нужного Помощника, а взамен брали за это комиссионные. С денежным круговоротом, что вертелось в «Полководце», зарплаты Брокеров и Помощников были выше ожиданий среднестатистического работяги.

Конечно, сколько заплатить работодателю решалось лишь навыками выбранного Помощника.

И в данном случае, игрок, что стоял перед лидером группы был явно очень дорогостоящим Помощником. Хотя бывали случаи, когда на запрашиваемую сумму прибывали менее квалифицированные помощники, но чтобы наоборот... это было неслыханно.

“К тому же, говоря о нашем уговоре, я заберу все снаряжение нашедшее в логове Дракона Рептилоида.”

К тому же в этот раз Помощник настоял на том, что бы собрать все снаряжение найденное в логове Дракона Рептилоида. Это тоже было неслыханным событием.

"Конечно."

Зачем он так рисует всего лишь ради логова какого-то Дракона Рептилоида? Хотя было общеизвестно, что в логовах монстров драконьего вида имелись множество дорогих материалов, но логова новорожденных драконов были пусты. Подобные рейд боссы стаскивали к себе в логово снаряжения убитых ими игроков. Так что для недавно возродившегося Дракона Рептилоида было маловероятно иметь множество сокровищ в своем логове.

И несмотря на все это, Помощник уделил особое внимание именно логову Дракона Рептилоида. Это было очень странным действием с его стороны.

“Давайте мы поможем вам найти логово.”

Конечно, лидеру группы не было никакого до этого дела. Просто учитывая насколько дешево для него обошелся подобный помощник, он не мог сказать ему «нет».

“Все хорошо. Я сам смогу об этом позаботится.”

После этого этот Помощник обернулся и уставился в черное болото.

‘Кто бы мог подумать, что я смогу обнаружить Камень Скверны в подобном месте.’

Все было именно так, как и подозревал лидер этой рейд группы, этот помощник не участвовал в подобных низкоуровневых рейдах.

Он был в совершенно другой категории.

Он являлся помощником Топ-30 Гильдий.

Для того, чтобы посетить это месту, у него была всего одна причина.

Черное болото. Здесь была вероятность найти Камень Скверны.

Другими словами, Камни Скверны были настолько важны, чтобы заставляли людей его уровня сделать ответный шаг.

‘Оскверненный Дракон Рептилоид появлялся лишь на момент прохождения Теста Ахимбри и на момент активного задания Оскверненного Графа в течение одной недели… кто же это мог быть?’

После этого он пошел на поиски логова Дракона Рептилоида.

Но несколько минут спустя…

“БЛЯТЬ!”

Его крик встряхнул все Болото Рептилий.

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 36. Скелеты, охотящиеся на скелетов (Часть 2)**

У Хурокана были хорошие воспоминания о нежити.

Прежде, чем возвратится в прошлое, Хурокан и Ким Донгсу блуждали по охотничьим угодьям, чтобы дойти до 40-ого уровня, хотя они редактировали и загружали видео своей охоты, но славы этим себе не сыскали.

‘Все должно быть потому, что наши уровни слишком низкие…’, хотя они множество раз повторяли себе это, но они не могли не задаваться вопросом, а не переоценили ли они себя.

Все сомнения сдуло после видео их охоты на нежить. Видео Хурокана и Ким Донгсу, пролетающих через леса заполненные нежитью, набрало около 100.000 просмотров за месяц и послужило хорошим началом для старта Гильдии «Хахве маска».

Хурокан еще раз планировал использовать нежить в качестве фундамента для своего рывка.

Но для начала Хурокан определил порядок своих действий.

‘Прежде всего мне нужно оружие.’

Теперь, находясь на 30-ом уровне, он должен был подобрать себе подобающую экипировку. И самым важным было оружие.

‘Для уничтожения скелетов лучше всего подходит тупое, дробящее оружие.’

Дробящее оружие всегда было гораздо эффективней против монстров типа нежити, нежели острое, это даже новички знали.

Но конечно, ни один маг не использовал тупое оружие в ближнем бою для убийства нежити.

Поэтому…

“Хм?”

В это время Хурокан просматривал аукцион снаряжений, и нашел дешевое подходящее для него оружие.

[Молот Мага]

\*Свойства

- Ранг: Редкий

- Магия +35

- Необходимый уровень: 30

- Необходимое условие: класс Мага

\*Разное

- Это оружие было создано только для Магов.

Молот Мага.

‘Что за идиот это сделал?’

Оно было просто смешным. Дробящее оружие, которое могли использовать лишь маги?

‘Что вертелось у него в голове, когда он создавал его?’

Проще говоря, оно было абсолютно бесполезным. Никто в здравом уме не будет создавать подобное.

О его цене тоже нечего было сказать.

‘Давай посмотрим… 550 золотых.’

550 золотых.

Приблизительно 550.000 вон. Это была довольно высокая цена для оружия всего лишь 30 уровня. Однако на данный момент в «Полководце» цена в 550.000 вон за редкое оружие 30-ого уровня было словно дешевой распродажей. То, что оно еще не было продано, лишний раз демонстрировало его бесполезность. К тому же он повышал магию, а не интеллект. Когда маги делали выбор между магией и интеллектом, они почти всегда выбирали интеллект.

‘Ну, не то чтобы я возражал.’

Вот еще одно новоприобретенное преимущество некроманта силового типа. Он мог носить абсолютно бесполезное для остальных снаряжение.

Хурокан немедленно приобрел его, теперь у него есть оружие в котором он так нуждался.

2000 золотых!

Столько стояли ядра, которые он себе заготовил. Если потребуется, то он купит и больше.

‘Рыночная цена слишком высока. Если заменять всю экипировку… то обойдется это по крайней мере в 4.000 золотых.’

Цена на снаряжения 30 уровня с хорошими характеристиками на магию и интеллект была очень высока. А Уникальные стоили десятки тысяч золотых.

В большинстве игр при повышение среднего уровня игроков, цена на более низкоуровневые предметы будет падать. Однако «Полководца» это не касалось. Из-за большого притока новых игроков цена только повышалась. Такой рост продолжится по крайней мере еще 3-4 года точно. В конце концов, сейчас в «Полководец» играло около миллиона человек, и число это абсолютно точно повысится до 10 миллионов.

Зная об этом, Хурокан не жаловался на цену.

Вот только он искал более дешевую экипировку.

И конечно Хурокан уже приметил парочку таковых.

“… Боже, кто создавал все эти вещи?’

★★★

Полосатая кепка с логотипом New York Yankees на ней, шипованная кожаная куртка, казалось, с концов прошлого века, обтягивающие цветочных шорты, резиновые сапоги, которые достигали самых колен и все это дополняла большая кувалда висящая у него на талии… Хурокану больше не придется выкалывать глаза, все и так будут слепнуть от одного его вида.

После проверки всей своей экипировки, Хурокан не мог не взорваться от стыда.

‘Это уже слишком.’

Хотя кожаный комплект Гоблина, который он носил на 20 уровнях и выглядел смешно, но ее хотя бы объединяло то, что оно было кожаным. Оно так и вызывало слова вроде :"у него очень странное чувство стиля!"

Но сейчас…

Даже комики не стали бы такое носить. Если раньше все это вызывало забаву и он мог выдать это за фишку. То сейчас… все было на совершенно другом уровне. Любой увидевший его просто передернется от шока.

Так как Хурокан весь акцент делал на экономии каждой копейки, то он вообще не рассматривал их сочетание.

А точнее, он не думал, что все будет так плохо.

‘Какого черта? Что это за шорты…’

К тому же, его обтягивающие цветочные шорты НИКТО в здравом уме бы точно не надел.

‘Оно должно быть тоже было сделано для игроков женского пола.’

Оно было сделано для милых и красивеньких девочек. Но взрослому носить такое…

'Ну, по крайней мере, не нужно будет волноваться о том, как нарваться на ПК-игроков.'

Один его вид вызовет для него неприятности.

Хурокан был абсолютно уверен. Что до того как он достигнет 40-го уровня, найдется хотя бы один игрок, что докопается до него, хотя бы из-за его внешнего вида.

‘Хааа, как только у меня появятся деньги, я тут же куплю себе утонченный комплект экипировки… ух.’

Его ворчание на этом закончились.

Хурокан сменил свою одежду на стандартную экипировку Ассоциации Завоевателей. Единственная разница, что теперь на его талии висел молот, а не меч. Он возвратился к своему бедному, слабо выглядящему виду.

‘Вот теперь все готово.’

Хурокан закончил менять свое снаряжение.

Он так же выбрал себе навык в Башне Классов.

[Призыв Скелета Мага]

- Ранг: F

- Количество Скелетов Магов для призыва: 1

- Вы можете вызвать Скелета Мага вместо Скелета Воина.

- Призвать Скелета Мага вы можете при помощи ядра.

Скелет Маг.

Проще говоря, из текущих 4 скелетов, что призывались при помощи навыка Ядро Скелета, один мог стать Скелетом Магом.

После повышения навыка Призыв Скелета Мага, Хурокан сможет призывать больше Скелетов Магов. Вместе с этим повысится и количество призываемых Скелетов Воинов.

Самое главное, что этот навык был ключевым при изучения Призыва Голема.

‘На сколько хватит моей маны?’

Количество маны, требуемой для призыва Скелета Мага, было в полтора раза больше чем для призыва Скелетов Воинов. К тому же, Скелет Маг при использование магии тоже тратил ману Хурокана.

Пусть до сих пор все было в порядке, но Хурокан задавался вопросом, что он будет делать с Големом по достижению 40-го уровня. С нынешним ходом вещей, он был уверен, что его успехи сведутся на нет из-за отсутствия маны. В конце концов ему требовались снаряжения. Но с ростом уровня Хурокана, цены на снаряжения тоже будут расти. А чтобы компенсировать свой пробел, ему потребуются снаряжения, которые даже в «Полководце» считали уникальными.

Иначе его путь одиночки так и останется недостижимой мечтой.

Все это лишний раз показывает насколько путь Хурокана был переполнен трудностями.

Но конечно, путь, заполненный трудностями, тоже путь.

Со вздохом Хурокан потянулся к своей талии и взял в руки молоток. Благодаря вложению всех своих свободных очков характеристик в силу, молот ощущался словно перышко.

‘Я уже зашел слишком далеко. Если такого пути нет, то я просто создам его сам.’

★★★

Это был Скелет Воин с головой быка. Два рога, выходящие из его вытянутого черепа, внушали страх. Любой знающий хотя бы основы «Полководца» мог сказать, что этот Скелет Воин был создан из редкого монстра 40-го уровня, Молотоглавой Коровы.

Возможно, потому что он был создан из Молотоглавой Коровы, Скелет Воин с чрезвычайной ловкостью и мастерством обращался со своим молотом. Используя свой молот, Скелет Воин ловко увернулся от нападения человеко подобного скелета перед собой, а затем контратаковал пока он был открыт.

\*Удар!\*

Наблюдая как голова скелета улетела всего с одного удара, Хурокан прокричал.

“Ох! Хороший выстрел!”

Вместе с этим, Хурокан дважды щелкнул пальцами. Словно меся из риса муку, другие Скелеты Воины тоже начали крушить безголового скелета. Вскоре, упав на землю, тело скелета было полностью разрушено. Не успел скелет войти в бой, как его тело разрушено валялось на земле.

Наблюдая за развернувшейся сценой, Хурокан улыбнулся.

'Великолепно.'

Каждое ядро Молотоглавой Коровы для скелетов обошелся в 200.000 вон. Кости Молотоглавой Коровы были тверды, и как материал имел довольно высокий спрос. Но не смотря на затраченные деньги, Хурокан чувствовал, что поступил правильно.

‘Угу, все так и надо, сносите им головы.’

Пока Хурокан в восхищение на них засматривался, к нему приближался скелет с клинком в руке. Он приблизился к нему со спины.

Когда он достиг Хурокана, то стремительно занес над ним меч.

\*Свист!\*

Хурокан развернулся телом и уклонился от нападения. Словно это было так же просто как и дышать. А после этого он с молотом на перевес…

\*Удар!\*

Запустил голову скелета в полет. Его голова ударившись об соседнее дерево, прилетело обратно к Хурокану и своему телу. Безголовый скелет так же спокойно замахнулся мечом в сторону Хурокана.

В этом была особенность нежити. Потеря отдельных конечностей для них ничего не стоила. Даже без головы они спокойно видели свое окружение.

На деле же от этого их тела становились легче и маневренней…

\*Свист, свист!\*

А их атаки быстрей.

Но это все. Подобного недостаточно, чтобы застать Хурокана врасплох.

Хурокан нырнув вниз, легко избежал меча скелета. А после схватил лежащую на земле голову. Затем приблизив молот к голове, он начал наносить по ней удары.

\*Треск, треск, треск!\*

Он был словно буддистский монах, бивший по колоколу.

‘Хороший звук.’

В этом из заключалась суть охоты на монстров типа скелетов.

Чтобы убить нежить, требовалось нанести как можно больше урона, чтобы довести их значение жизни максимально близко к нулю. И очень важно было непрерывно наносить урон. Иначе они продолжили бы двигаться, даже если сломать им голову или бедро.

Поэтому и существовала такая фишка.

Непрерывно нанося урон по черепу, он атаковал скелета.

Это можно было делать даже на бегу. Главное чтобы череп тебя не укусил...

Хурокан посмотрел на него.

‘Ух, они похожи на стаю диких собак.’

Сейчас он сражался с двумя скелетами. Но ему рано было расслабляться.

Ведь они нападали группами.

Еще 10 скелетов вошли в поле зрения Хурокана.

Именно по этой причине на них было трудно охотится. Хотя каждый мог убить одного скелета, но все скелеты в определенной области спешили друг другу на помощь. Сделай они это и вы быстро обнаружите себя окруженным.

А быть окруженным скелетами вызывало некоторую головную боль.

Поэтому не стоило ожидать, что после одного сражения все закончится. Нанеся достаточно урона по скелетам из одной области, следовало передвигаться другую. Конечно, если передвигаться куда попало, то вы просто соберете еще больше скелетов. Поэтому при перемещение было очень важно правильно использовать свою голову, иначе вас окружат.

Для Хурокана же это было так же естественно словно дышать.

\*Щелчок, щелчок!\*

Хурокан продолжал бить голову скелета, пока переходил к следующей области. Скелеты Воины тоже последовали его примеру.

В этот же момент Хурокану и его Скелетам Воинам заблокировал путь огромный скелет. Этот монстр был совершенно других габаритов, нежели те, с кем Хурокан сталкивался до этого.

‘О, Скелет Воин?’

Высотой 3 метров, он носил шлем и нагрудник достаточно большой, чтобы покрыть всю его верхнюю часть тела. К тому же у него был щит и длинный меч, что соответствовали его размеру.

Это был Скелет Воин.

Это был редкий монстр, подобно Воинам Ящеролюдей. Его сила несравнима относительно обычных скелетов.

‘Он только недавно возродился?’

Это было первое столкновение Хурокана со Скелетом Воином, с момента вхождения в Мертвую Рощу.

Скелет Воин заблокировал путь Хурокану.

Хурокан сразу же принялся анализировать Скелета Воина стоявшего перед ним.

‘Его голова слишком прочна.’

Из-за его высоты было невозможно выбить ему голову.

Пока Хурокан проводил вычисления в своей голове, расстояние между ним и Скелетом Воином продолжало сокращаться.

Скелет Воин первый нанес свой удар.

\*Свист!\*

Он взмахнул мечом по горизонтали, явно намереваясь убить Хурокана с одного удара. И тяжелый приближающийся звук, давал Хурокану понять, что это вполне возможно.

В любом случае. Хурокан пригнувшись всем телом избежал удара.

И в этот же момент…

\*Удар!\*

Он обошел Скелета Воина с левого фланга, и ударил своим молотом по его коленной чашечке.

‘Еще раз.’

После этого Хурокан обошел его со спины.

И пока Скелет Воин падал на свое колено, Хурокан еще раз ударил своим молотом.

\*Удар!\*

На этот раз сзади его правой коленной чашечки. Потеряв равновесия, Скелет Воин полностью упал вперед.

\*Схватили, схватили!\*

Как будто так и дожидавшись этого момента, его Скелеты Воины быстро схватили свои молоты. Затем словно молнии, они на всех скоростях устремились к телу гиганта.

\*Прыжок!\*

Двое из них даже подпрыгнуло в воздух, чтобы побыстрее добраться к телу. Их ловкость, была в дефиците у обычных Скелетов Воинов. И после этого их нападение продолжилось. Четыре Скелета Воина начали бить своими молотами, словно шахтеры работавшие киркой. Гигант не мог поднять своего тела, потому что Скелеты Воины раз за разом разрушали его.

Наблюдая за всем этим, Хурокан удовлетворительно улыбнулся.

‘Я не знаю, кто вас всех поднял, но он проделал адскую работу!’

Конечно, Скелет Воин от такого бы не умер. Даже сейчас он быстро регенерировался. А между этим, группа скелетов, что преследовала Хурокана наконец-то его нагнала.

Хурокан обернулся и проверил их число.

‘Семь? Трое отсутствует. В таком случае…’

Хурокан быстро закончил вычисления своего сражения. Он быстро засунул руку в карман и достав оттуда маленькое ядро, выбросил вперед.

После этого из нее вырос маленький Скелет Маг с черными костями.

“Огненный Взрыв!”

Хурокан выкрикнул заклинание для применения.

Скелет Маг поднял в высь свои руки.

\*Потрескивание!\*

Темно-красный огненный шар появился между его худыми руками.

Хурокан начал жестикулировать словно бросает шар. А Скелет Маг словно Атом из фильма Живая сталь стал копировать его движения.

\*Свист!\*

Огненный шар быстро полетел в сторону группы скелетов.

\*Взрыв!\*

Коснувшись тела скелета, оно взорвалось.

Взрыв нанес не особо много урона. Хотя оно взорвалось с телом скелета, но казалось, что он придет в себя в любую минуту. Остальная часть скелетов отделались лишь малыми травмами.

Однако взрыв вызвал беспорядки в их переднем крае, разбросав их.

Хурокан дважды щелкнул пальцами.

Затем четыре Скелета Воина Хурокана перестали крушить гиганта и повернули свои головы к группе скелетов. И быстро направились в их направление.

Семь разбросанных скелетов, против четырех хорошо скоординированных Скелетов Воинов.

“Я покажу вам реальную черепно-мозговую боль!”

Затем Скелеты Воины уже были перед Хуроканом!

В этом плане, победа была уже предрешена. Если бы это был реальный бой, то скелеты тут же сдались бы.

К сожалению для них, у них не было подобной возможности. Скелеты просто устремились на Хурокана и его четырех Скелетов Воинов. Не возвращаясь в общий строй, они просто двинулись к ним, каждый со своей позиции.

И обе стороны столкнулись.

Как результат - абсолютная победа Хурокана.

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 37. Скелеты, охотящиеся на скелетов (часть 3)**

Огромное телосложение, толстая броня, ужасающий меч и сверкающие в шлеме, огненные глаза.
Все это особенности Скелетов Воинов. Они считались смертью с косой для игроков охотящихся в Мертвой Роще.
Однако тело Скелета Воина, лежащее на земле, совсем не выказывало подобных признаков. Его плечи и колени были сломаны, броня разрушена, словно отогрели его ни раз и ни два и меч его был сломан на две части. А его череп в шлеме, с горящими в них глазами…
\*Треск, треск, треск!\*
Находился в подмышке у человека, носящего кожаную куртку, который раз за разом продолжал его колотить.
Это было ужасно, а описать это было трудно. Если бы Скелет Воин обладал человеческими эмоциями, то он несомненно кричал бы от ужаса. Конечно, виновником этой сцены был Хурокан.
И казалось, он находился в плохом расположение духа.
‘Эта проклятая мана.’
Всего минуту назад он пребывал на седьмом небе. С самого начала сражения он чувствовал себя превосходно. Он был в еще лучших условиях нежели в Болоте Рептилий. И это не просто потому, что Хурокан хорошо знал это место. Его Скелеты Воины стали двигаться гораздо лучше. И их боевой опыт, что они накопили в сражениях, наконец-то стал проявляться.
Поэтому Хурокан решил.
‘Снимем видео в стиле Формула-1!’
Он поставил себе высокую планку.
Убить 100 скелетов за 100 минут!
Конечно, Хурокан лучше всех понимал, что это невозможно. Но даже так, нет ничего плохого в том, чтобы ставить себе большие цели. В самом начале он убивал просто в удивительно быстром темпе. Он даже задавался вопросом, может ему действительно по силам достичь своей цели.
Однако его счастье, быстро превратилось в разочарование из-за хронического недостатка маны.
‘Я знаю, что я некромант силового типа, но моя магия все-таки не так низка, относительно остальных магов моего уровня…’
Дефицит маны.
Особенно истощали ее масштабные сражения. Когда он использовал Скелета Мага, чтобы ускорить свой темп, его мана улетучивалась в мгновение ока.
В результате он вынужден был распустить призванных Скелетов Воинов, поэтому Хурокан остался стоять один.
После уничтожения Скелета Воина, Хурокан быстро проверил свое окно характеристик. Оно ознаменовало конец его сражения.
[Хурокан]
- Уровень: 33
- Класс: Маг
- Титулов: 9
- Характеристики: Сила (190) / Выносливость (30) / Интеллект (101) / Магия (141)
141.
Это значения магии Хурокана на данный момент.
Большинство некромантов распределяло свои очки к магии в соотношение 1 к 4. Если игнорировать прирост от снаряжений, то оставалось бы 150 очков магии в чистом виде. Если учесть прибавку от титулов и снаряжений, то выходило приблизительно 200 очков. И конечно, если игрок будет увешан Униками, то это значение превысило бы отметку в 300 или 400 очков.
В сравнении со всем этим, по значениям магия Хурокана действительно отставала. Но оно оставалось вполне удовлетворительным, если учитывать то, что Хурокан некромант силового типа. Поэтому не было ничего удивительного в том, что он столкнулся с некоторыми трудностями.
И это.
‘Получается у меня не будет проблем, если я буду двигаться в умеренном темпе, но если перейти в режим нон-стоп, то количество моей маны резко сводится на нет.’
С такой проблемой мог столкнуться только Хурокан.
Его выступления были исключительными. Если сравнить с автомобилями, то Хурокан был бы Ломборджини. Поэтому нет ничего удивительного в том, что он столкнется с проблемами залив в свой бак обычное топливо, вместо премиумного.
'Tц.'
А вообще это была общая проблема. Никто не мог постоянно действовать на пределе своих возможностей. Большинство людей, что зарабатывало на «Полководце», поддерживали умеренный, но постоянный темп. Только в некоторых периодах они позволяли себе выкладываться на полную. Ведь «Полководец» является марафоном, а не спринтом.
И все-таки, ему претило чувство, что он не мог на максимум использовать все свои возможности.
И самое главное.
‘По достижению 40 уровня, это станет серьезной проблемой.’
По достижению этой планки, у него возникнут проблемы с призывом Голема. Нет, все дело не в самом Призыве. Просто по достижению 40 уровня, его навык Ядро Скелета обязательно поднимется и у него появится возможность для призыва еще одного Скелета Воина.
И он знал решение этой проблемы.
‘Черт, если бы у меня только были деньги.’
Деньги!
Все решилось бы само собой, если бы у него имелось нужное снаряжение.
Это было простое и очевидное решение, но у Хурокана на данный момент не имелось подобной возможности.
Тогда что ему делать?
Все дело в эффективности.
Он должен был воздержаться от напрасной растраты своей энергии. И должен был уделить весь свой акцент на увеличение эффективности. Даже сражаясь смело, настойчиво, и решительно, он должен был убедиться, что в своих сражениях он использует ману по минимуму. И чтобы сделать это, он должен был кое-что поменять, а именно…
‘Мои навыки хороши, но не так же как в прошлом.’
Снова ступить на передовую.
Из-за выступления Скелетов Воинов на переднем плане, он отступил от своей прошлой тактики. А ведь между приложением максимума усилий и быть лучшим, существует огромная разница.
Хурокан закрыл окно характеристик.
‘Я не могу перекладывать всю свою работу на своих скелетов; мне следует взять дела в свои руки.’
★★★
Романи сейчас просто распирало от волнения.
“Невероятно!”
Из-за огромного количества скучных и неинтересных работ он сходил с ума от того, что заставлял себя над ними работать. Но после долгого периода ожиданий, он наконец-то заполучил клиента, который срывал ему голову.
Хахве маска Хурокан.
Он прислал ему огромное количество видео своих сражений, поэтому Романи просто выбрал наугад одно из них. Всего одно. И не смотря на это, он просидел целый час пересматривая этот ролик от начала до конца.
Оно было великолепным.
‘Он просто несравним. Все это совершенно другой уровень!’
Он пропускал через себя бесчисленное количество видеороликов самых разных людей. Хотя, пожалуй каждый верил, что их поединки лучшие среди лучших, но Романи прикладывал огромное количество усилий, просто чтобы сделать эти видео хотя бы приемлемого уровня.
Однако видео Хурокана заставляли его дрожать от страха. Как ему сделать все еще лучше? Они сами по себе были великолепны!
‘О боже.’
Каждое его движение было словно искусство. Все остальные играли слишком грубо, словно рубились в приставку, но Хурокан был искусен, уклонялся от каждого выпада противника, а когда приходило время нападения или контратаки, то он становился словно машина. Наблюдая за всеми его уловками, волосы становились дыбом.
И самым удивительным…
‘Они учатся у своего хозяина? Как они могут так сражаться?’
Были Скелеты Воины Хурокана, которые сражались не хуже него.
Можно и в одиночку красиво танцевать, но в тандеме это выглядит еще лучше!
И выбор противника тоже был великолепен.
Скелеты против скелетов!
Просто задумываясь о названии этого ролика он начинал волноваться.
И само собой, видео было очень завораживающим. Сколько гротескности, и сколько в ней очарования. Наблюдая за всем этим, Романи чувствовал как учащалось его сердцебиение.
Была всего одна проблема.
‘Что с его снаряжением? Он специально это носит? Или у него проблемы с этим?’
Его стиль.
“Кто подбирал для него одежду? Или он сам все это выбирал?’
В любом случая, работа Романи заключалась в том, чтобы показать зрителю все его очарование. И он уже закончил свой сценарий.
И даже кое-что придумал.
“Черепа для клоуна.”
Название к этому видео.
★★★
Бейсбол, футбол, баскетбол, и т.д. Неважно что за вид спорта это был, существовало два фактора что больше всего волновало зрителей. Первый, это победа любимой команды. Второй… явление сверхновой. Подобные новички подогревали интерес не только отдельных фанатов, но и всю спортивную аудиторию в целом.
То же относилось и к «Полководцу». Оставалось всего два месяца до ее годовщины. Из-за недавних появлений сверхновых, аудитория «Полководца» была накалена до предела.
- Радиоактивный осадок - Ранг 10, Рони Джексон присоединяется к Гильдии «Гидра»!
- Машина - Ранг 3, Уго Санчес присоединяется к "Красным Буйволам"!
Недавно, именитые игроки из других ВР игр стали подключаться к «Полководцу», поэтому везде можно было заметить подобные заголовки, видео и их интервью.
И как обычно, никто не интересовался красной ковровой дорожкой, но драгоценными алмазами, что взбирались по ней до самой вершины.
И больше всего привлекало.
Черепа для клоуна!
15-минутное видео сражения Хурокана со скелетами в Мертвой Роще достигло 150.000 просмотров всего за 3 дня после загрузки. Это демонстрировало его безграничный потенциал и ознаменовало появление еще одной сверхновой. Поэтому было естественным, что в интернете стали появляться истории о Хурокане.
- Я видел, как этот парень в одиночку охотился в Болоте Рептилий. Это было удивительно.
- Я тоже это видел. Он всегда охотится один. Он единый постановщик в своей пьесе. Его праздник никогда не закончится.
- После увиденного я собираюсь создать себе некроманта.
- Что с его одеждой? Разве это не слишком?
- Скорее всего он делает это специально. Ну какой нормальный человек надел бы это? Вероятно этим он пытается привлечь побольше внимания.
Получая столько различных отзывов, находились и те, кто был о нем не лучшего мнения.
‘Что это?’
Чой Суйлин совсем позабыла о Хурокане, пока ее секретарь, Парк Суджи, не напомнила ей об этом.
Смотря его новый видеоролик она была поражена до глубины души.
Однако с окончанием видео, ее изумление обернулось подозрением. Она попросила Парк Суджи пригласить его и зная Парк Суджи, можно было гарантировать, что она это сделала. Однако спросив ее о результате, та ответила, что он даже не удосужился ответить им.
Поэтому подозрения были оправданы.
Предложение о встрече пришло не от кого-нибудь, а от самих "Штормовых охотников". Чем бы он ни был там занят, но имей он хоть каплю манер, то должен был хотя бы ответить им. И было предельно ясно, что дело не в его манерах, он сделал это нарочно.
Тогда получается?
‘Он игнорирует нас?’
Не беря в голову его отказ. Высока вероятность того, что он игнорировал их. То, что от него не было весточки и появление его новых видео показывало, что он не отличал гильдию "Штормовых Охотников" от остальных мелкокалиберных гильдий.
При этом Чой Суйлин даже не задумывалась о том, что Хурокан мог с высока смотреть на "Штормовых охотников". И тем более, что у него имелись на них какие-то обиды.
В конце концов, это было невозможно.
Согласно ее пониманию, игроку «Полководца» было несвойственно подобное поведение.
Поэтому она искала на это различные ответы.
‘Он часть другой гильдии? Если он скрытая козырная карта одной из других гильдий, тогда отсутствие его ответа имеет смысл.’
Хурокан был частью другой гильдии и скрывал свою личность! Это и было ее ответом. Другие варианты для нее просто не существовали. Поэтому она считала это единственным верным ответом.
"Хмф."
И это лишь еще больше ее раззадоривало. Сокровища с владельцем или без него. Не имей сокровище владельца, оно бы потеряло определенную ценность, но в ином случае, оно придавало чувство азарта и возбуждение, при попытке его украсть.
‘Когда он вырастет, то сможет стать тузом "Штормовых охотников". У него имеется такой же… нет, даже больший потенциал, чем у меня.’
После этого Чой Суйлин еще раз включила видео "Черепа для клоуна".

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 38. Золотой скелет (Часть 1)**

‘2 минуты и 30 секунд.’

Рассматривая результаты по тесту Восхождения, Ан Джэюн лишь покачал головой.

‘Все еще не дотягивает до моих прошлых результатов.’

Недавно, Ан Джэюн еще раз прошел тест по Восхождению. В первый раз было при покупке V-Gear модели в Peach Store. На второй раз результат составлял 2 минуты 41 секунду.

Но Ан Джэюн не был этому удивлен. Лишь небольшой горестный осадок. Почему? Просто он ожидал подобного.

Это было очевидно. Уже долгое время Ан Джэюн не сражался ставя на кон свою жизнь. После предательства Гильдии «Хахве маска» он был вынужден покинуть «Полководец».

Затем был длительный период отдыха.

Даже после возвращения в прошлое, Ан Джэюн сменил свою тактику - в первую очередь своя безопасность. Хотя он рисковал при необходимости, но в любых других ситуациях он избегал излишнего риска.

Рост происходит посредством преодоления своих пределов. Чтобы пробежать 100 метровку за 9 секунд, в начале вы бесчисленное количество раз пробежите ее за 10 секунд.

В любом случае, после этого Ан Джэюн решил совершить толчок в «Полководце». Он стал работать усерднее, четче, и отчаяннее. Он проходил тест Восхождения каждый день, чтобы следить за своим продвижением. В результате не ушло много времени, чтобы вернуться к первому результату в 2 минуты 30 секунд.

Но не смотря на это…

‘Я все еще отстаю на 10 секунд. Должно быть в те времена я сильно двинулся головой. Иначе как я это сделал?’

Ему было еще далеко до своего старого результата. Только сейчас Ан Джэюн начал осознавать каким он был монстром.

‘И все-таки я лучший.’

В то же время он четко понимал - не важно кто бросит ему вызов, нет ничего, что Ан Джэюн не смог бы преодолеть. Это не было преувеличением. Лишь неоспоримая истина.

Однако, он совсем позабыл об этом плоть до недавнего времени. Он так сосредоточился на обучение скелетов, что совсем позабыл о себе.

‘Модификация тела.’

До недавнего момента он совсем забыл и о своих собственных возможностях.

Призыв, проклятия и модификация тела!

Ан Джэюн стремился к этим трем пунктам. Без всего этого он не сможет достичь поставленных целей. Убрать даже один из пунктов и весь проделанный труд канет в лету. И не смотря на все это, Ан Джэюн даже не коснулся ветки Модификации Тела.

‘Черт побери эти проблемы с деньгами.’

Все та же проблема с деньгами.

‘У меня на руках всего 3 млн. вон.’

Для человека вечно жаловавшегося на отсутствие денег, он накопил достаточно много. На данный момент он мог получить 3 млн. вон, что считалось довольно приличной суммой. Если он продаст все снаряжение в своем наличие, то сможет заработать еще больше. Если взять сумму денег, что потребовалась бы остальным, для того чтобы стать столь же сильными как Хурокан, то получалось, что Хурокан потратил на себя впечатляющую сумму. Не говоря уже о том, что начинал он с без гроша в кармане. Если он создаст свою автобиографию, то оно станет бестселлером.

‘При нынешних деньгах, я смогу купить проклятье Замедления и навык Пошив Кожи, но…’

Если бы Хурокан пожелал, то он смогу бы купить себе проклятье Замедления, которая была более высоко ранговым нежели Метка демона, и навык Пошив Кожи, который открывал ветку Модификации Тела. Проблема в их цене!

‘Неважно как я на это посмотрю, но тратить более 1000 золотых на их приобретение сродни вытиранию задницы своими же деньгами.’

Проклятье Замедления стоил 1000 золотых, а Пошив Кожи 800. В итоге 1.800.000 вон.

Для низкоуровневых навыков цена была очень высокой. Конечно, для этого были свои причины. Проклятье Замедления и Метка Демона были навыками, которые всегда использовались Проклинателями. И не только они приобретали их, любой Черный Маг пользовался этими двумя навыками.

В случае с навыком Пошива Кожи все немного отличалось. Все потому, что этот навык открывал ветку Модификации Тела. Начинающие навыки всегда были дороги в цене, независимо от класса. К счастью, эта книга навыка не была столь дорогой, как все остальные.

И даже так, сумма выходила очень впечатляющей. Из-за недавней рекламы о событиях ведущих к годовщине «Полководца», в нее стало подключаться все больше игроков. Так что цены на низкоуровневые книги сильно поднялись.

‘Так как сейчас есть возможность, то я купил бы ее, но… сейчас придется довольствоваться ее покупкой лишь в своих снах.’

После этого Ан Джэюн упал на свою кровать. Пришло время спать.

‘Ааргх, если бы только ролики Романи побыстрее набирали популярность. Получи я миллион просмотров, то не стоило бы беспокоится об этом. Я бы немедленно ее приобрел бы, и возможно… даже переоделся бы...’

Ан Джэюн загадал маленькое желание смотря в потолок.

Конечно…

‘Если только…’

Ан Джэюн посмеялся над этим абсурдным желанием. Неважно что он об этом думал, но желание все равно было смешное.

Так что Ан Джэюн уснул.

★★★

Как только Ан Джэюн начал игру, он решил закончить все свои незавершенные дела. Он знал, что отойди он от графика, и вернуться в прежнее русло будет тяжело. А если он заболеет, или еще что-нибудь в этом роде, то все усложниться гораздо сильнее. Одна неделя. Всего одна неделя бездействия, и расстояние между ним и Топами снова станет больше. То же относилось и к Топам. Поэтому говорилось, что отстающие не были врагами Топов.

А тем временем.

“Что?”

Ан Джэюн вышел из игры даже не выполнив своей нормы. Сняв шлем, на его лице стояло удивление. Для Ан Джэюна, который не вздрогнул бы даже при пожаре собственного дома, это было очень странным.

Это пояснит вам, насколько редким явлением было удавление для Ан джэюна.

Ан Джэюн перепроверил свой счет и не мог поверить своим глазам.

‘1.000 долларов? Не 1.000 вон, а 1.000 долларов?’

На YouTube было три способа заработать.

Первый, это платные видео. Самый прибыльный способ.

Второе, это пассивная реклама на бесплатных роликах. Даже бесплатные видео могут принести достаточно денег, если есть множество просмотров. Если видео спонсировалось, то прибыль будет еще больше.

И третье, это пожертвования. Пожертвования делались фанатами, и их нельзя было назвать незначительными. Популярные ютуберы получали миллионы, а то и десятки миллионов вон на одних только пожертвованиях.

Количество пожертвований можно было проверить в любое время суток, даже в «Полководце». Наблюдать за пожертвованиями было довольно забавным делом. 1.000 вон, 1 доллар, 100 иен, 1 евро… видя, что пожертвования приходят с совершенно разных стран, многие игроки приходили в возбуждение. А пожертвования в 10 или 50 долларов, оставят игрока в хорошем настроение на целый день.

И сегодняшнее событие очень отличалось.

Сейчас произошел настоящий взрыв среди его пожертвований. Со временем средняя сумма пожертвований будет увеличиваться. Но среди всего этого, было пожертвование в 1.000 долларов. Ан Джэюн просто не мог спокойно сесть обратно и снова продолжить играть.

Только сейчас до Ан Джэюна полностью дошло все происходящее.

“Да!”

До его авторизации, у Черепа для Клоуна было всего 5 тысяч просмотров. И всего за каких-то 4 часа оно взлетело до 40.000. Все росло в геометрической прогрессии!

“Да! Наконец-то пришла приливная волна!”

Ан Джэюн был уверен, что кто-то из известных фан сайтов «Полководца» поделился его видео роликом.

Иначе трудно было представить такой взрывной рост в его просмотрах.

От части, Ан Джэюн ожидал подобного. Смотря присланный Романи готовый видео ролик, Ан Джэюн не мог не напечатлится. По крайней мере, он точно знал, что за каких-то пару недель он точно соберет больше 100.000 просмотров.

Однако, при подобном темпе Черепа для Клоуна соберет больше 100.000 просмотров меньше чем за неделю.

‘100 000… он преодолел лимит.’

Был определенный лимит.

Определенный порог в количестве просмотров. И как только видео ролик преодолевает этот порог, оно становится «вирусным», и его количество просмотров будет неуклонно расти вверх. Но если ролик не сможет преодолеть этот порог, то волна уляжется так же быстро как и поднялась.

‘Сможет ли он дойти до миллиона?’

Сейчас видео ролик Черепа для Клоуна преодолело это лимит.

Быстро набирающиеся просмотры и огромные пожертвования были тому прямым доказательством.

К тому же, если ролик наберет 1 млн просмотров, то Ан Джэюн будет уже недалеко от 10 млн. вон.

Все видео «Полководца», собирало примерно по 3 вону за каждый просмотр. Видео ролик с миллионом просмотров приносило 3 млн. вон, и это исключая пожертвования. К тому же, набирая миллион просмотров, к тебе обязательно подключатся все возможные спонсоры. Подобные вещи Ан Джэюн знал наизусть.

В ролике присутствует 5 игроков и он набрал миллион просмотров, в месяц в общем плане выйдет около десяти миллионов вон. В большинстве случаев, игрок не стал бы забирать все эти деньги себе. Так как все игроки в «Полководце» были частью гильдий или иных групп, то все эти деньги пришлось бы поделить на пятерых или более человек.

Но с Ан Джэюном все было по другому.

Одиночка, забирает все.

’10.000.000 вон за миллион просмотров.’

В глазах Ан Джэюна загорелся огонь

“Давай сделаем это.”

★★★

[Пошив Кожи]

- Ранг: F

- Вы можете перешить на себя кожу монстров, тем самым повысив свою прочность.

[Проклятье Замедления]

- Ранг: F

- Это проклятье замедляет врага. Проклятье потребляет большое количество маны, время действия зависит от скорости, размера и силы противника.

Хурокан посмотрел на описание двух его новых навыков. Хотя Хурокан пыхтел как проклятый ради получения этих навыков, но счастливым он не казался. Даже наоборот.

‘Черт побери. Кто бы мог подумать, что они будут стоить 1900 золотых… я знаю, что спрос превышает предложение, но господи, это слишком дорого! Они вообще смотрят на свои цены?’

1900 золотых.

Без ролика Черепа для Клоуна, быстро набирающего просмотры, Хурокан ни за что не стал бы их покупать.

С другой стороны, если бы Черепа для Клоуна не ожидал большой скачок, то инвестиции Хурокана потерпели бы крах, что прямо отразилось бы на его пропитание. Возможно, ему пришлось бы красть для себя кофе с соседнего офиса. О мясе можно было вообще позабыть

В любом случае, эти два навыка были очень необходимы Хурокану.

‘Не то чтобы я был чем-то недоволен.’

Во-первых, Пошив Кожи, пассивно увеличивал его защиту. Оно было схожа с навыком мечников, Бронированная Кожа. Было всего одно различие. Бронированная кожа укреплял непосредственно кожу владельца, здесь же все немного отличалось. Суммарная защита отличалась в зависимости от кожи монстра. Это было очень большим плюсом, т.к. Пошив Кожи мог превысить уровень защиты Бронированной Кожи. С другой стороны игрок должен был платить за это кожей монстров. А когда кожа приходила в негодность, ее требовалось возобновлять. Это одна из причин, почему Некромантов назвали деньго-пожирающими гиппопотамом.

Для Проклятия Замедления не требовалось много объяснений. Это был основной навык, которым пользовались все Маги Проклинатели. Оно замедляло скорость передвижения своей цели, ее эффективность был общепризнан всем «Полководцем».

Теперь у Хурокана под рукой были эти два незаменимых навыка.

Пришло время для их использования.

‘С этим, мои возможности сильно возрастают, я снова могу совершить нечто невероятное и у меня будет тандем.’

Черепа для Клоуна превзошел ожидания Хурокана. Поэтому нужно было выпустить еще одно подобное видео. С двумя подобными видео роликами, в совместном тандеме они смогут как минимум удвоить доход Хурокана.

‘Получи я еще один миллион просмотров, то смогу навсегда распрощаться со своими долгами.’

При получение еще одного видео миллионника, Хурокан сможет навсегда позабыть о проблеме с деньгами из-за его долга. И прекратит волноваться о цене при покупке своего V-Gear.

К тому же…

‘Я смогу нормально одеться.’

Он смог бы попрощаться со своим ужасным стилем.

Это еще больше подогревало желание Хурокана.

★★★

“Блять! Что с вами не так?”

Мертвая Роща.

В столь жутком месте один игрок кричал на двух других.

“Не твое дело. Вини себя и свою группу за то что зашли туда, куда не стоило.”

“Ты гребанный ублюдок… думаешь сможешь вот так безнаказанно уйти после нападения на нас? Я заснял все это на видео!”

На эти заявления два игрока лишь посмеялись.

“Вообще пофиг. В любом случае ты не видел наших реальных лиц.”

После этого один из двух нападающих создал ледяное копье и бросил его в игрока.

Game over.

Подтвердив его смерть, два игрока посмотрели друг на друга.

“Черт побери. Не упусти мы того Золотого Скелета, нам не пришлось бы столько возиться со всем этим. Как же раздражает!”

“Я что ли позволил ему уйти? Че на меня бочку катишь? Все из-за гребанных настроек в его поведение.”

“Не говори. Что за монстр имеет лимит времени на свое убийство… из-за этого вынуждены теперь устраивать охоту на игроков.”

“Нужно поскорее его убить. Мы не можем больше убивать игроков ради препятствия распространению информации. Завтра или послезавтра крайний срок… это все что мы имеем.”

Эти двое тихо развернулись и пошли. Но получив голосовое сообщение, они ускорились

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 39. Золотой скелет (Часть 2)**

Скелеты охотились на скелетов.

Хурокан сидел на скале и смотрел видео, прямо посреди сражения, если это можно так назвать. В видео один из Скелетов Воинов Хурокана взмахнув своим молотом словно бейсбольной битой и отправил черепушку другого скелета в полет. Наблюдая за этим Хурокан покачал головой.

‘Вышло довольно забавно, но мне все равно не нравится.’

10 дней прошло с момента загрузки Черепа для Клоуна на YouTube.

‘Немного забавы не помешает, но получается слишком легко… получится два одинаковых видео…’

Все шло по плану Хурокана. Черепа для Клоунов набрал больше 100.000 просмотров всего за 4 дня, а на данный момент подошел к отметке в 310.000.

Прибыль тоже получилась неплохой. Доход от рекламы увеличился, а пожертвования удвоились. Хотя никто еще не связывался с ним в качестве спонсора, но после достижения 30.000 подписчиков на YouTube вероятность этого прилично увеличилась.

Все шло превосходно!

Однако Хурокан все еще волновался.

Причиной его беспокойства стало следующее видео. После Черепа для Клоуна он снял еще множество видео своей охоты, но так и не нашел тех, которые ему понравились бы.

Хурокан снял свою хахве маску, чтобы помассировать свое лицо.

‘Я ничего не ощущаю.’

Не то чтобы он стал хуже сражаться.

Наоборот, его навыки сражения после Черепа для Клоуна неуклонно росли вверх.

Благодаря навыку Пошива Кожи Хурокан стал демонстрировать больше возможностей в сражение. Он стал действовать более агрессивно.

С другой стороны, помимо того что он стал сильнее с момента снятия Черепа для Клоунов, в остальном ничего не изменилось. Ведь противниками оставались все те же скелеты. Все равно, что смотреть на одинаковые машины с разницей лишь в небольшом увеличение лошадиных сил.

‘Этого недостаточно.’

Хурокан понимал тенденции людей смотрящих «Полководца». Подписчики знали, когда ютуберы выпускали видео только ради увеличения просмотров. В таких ситуациях заинтересованность быстро оборачивается недовольством.

Хурокану нужно было что-то новое.

Неважно как он сражался, ведь его видео будут выходить только в пределах Мертвой Рощи.

Хурокан больше не испытывал затруднений при убийстве Скелетов Воинов и обычных скелетов. Будь сражение трудным, то это стоило бы показать, но сейчас Хурокан слишком легко со всем расправлялся. Он мог спокойно оставить все на своих скелетов, а сам спокойно расслабится. Именно поэтому в нынешних видео получалось создавать довольно забавные трюки.

‘Мда, сражаться слишком хорошо тоже иногда выходит боком.’

Поэтому Хурокан пребывал в смятение.

‘Никогда бы не подумал, что это станет проблемой.’

Из-за легких побед все стало слишком скучным! И он не мог в это поверить.

‘Это лучшее место, для поднятия уровня, но…’

Он должен был принять решение о смене локации. Ему нужно было сменить оппонентов.

Но на данный момент Мертвая Роща все равно оставалась для него лучшим охотничьим угодьем. Даже будь места и получше, то они находились слишком далеко. Уйдет день на то чтобы добраться до нужного места, а как только доберется, то требовалось бы снова изучать область и обучать Скелетов Воинов новым тактикам. Он не был ленив, просто это было слишком неэффективно.

‘Поубивай я их чутка больше и смогу получить титул Разрушителя Скелетов.’

К тому же на кону стоял Титул.

После уничтожения определенного количества скелетов, игрок получал титул ‘Разрушителя Скелетов’ повышающий на 3 очка магию и выносливость.

"Тск."

Хурокан цыкнул языком. А его Скелеты Воины тем временем уничтожали соседних скелетов, до состояния когда они не могли восстановиться. Неминуемая погибель.

[Вы получили уровень.]

Он добил свою шкалу опыта, для получение нового уровня. Слыша оповещение, Хурокан улыбнулся.

‘Ох, просто превосходно.’

Нет ничего лучше оповещения о получения уровня. Хурокану нравилась текущая ситуация все больше. Подобное счастье могли ощутить лишь некроманты.

‘Теперь я понимаю, почему Богатый Лич вбухал столько денег.’

Посмотрев количество просмотров и комментариев под Черепа для Клоуна, Хурокан еще раз улыбнулся.

‘Хм?’

Сейчас его внимание привлек новый комментарий. Он был личным, так что лишь Хурокан мог его видеть. После прочтения, выражения Хурокана изменилось.

‘Что это?’

★★★

Видео на YouTube почти все были с комментариями, так что было в них и куча всякого шлака. Маты, спамы, возмутители спокойствия, просто странные комментарии, некоторые даже денег просили.

Хурокан на такие вещи не обращал внимания.

Даже до становления Великим Палачом он был готов к таким вещам. Его мишенями всегда были Топы с кучей фанатов. Даже когда он справедливо мстил им за свою смерть, на него все равно вываливалось множество негатива. Было даже время, когда люди критиковали каждое его действие.

Ненависть во всей своей красе.

Кто-то выливал на него воду прямо на улице, просто проклинал или весили на него ложные ярлыки без всяких на то причин.

Поэтому Хурокан никогда не обращал внимания на подобный шлак и цинизм.

Естественно привлекший его внимание комментарий был не из этой категории.

- Привет, я игрок по имени Бледж из Англии. Я пишу вам, т.к. кажется, что вы до сих пор охотитесь в Мертвых Рощах. Меня недавно убили в этой области, так что я прошу о мести.

Запрос мести.

В этом не было ничего необычного. В «Полководце» царило беззаконье, так что многие искали опытных игроков, чтобы те отомстили за них.

И не смотря на все это, Хурокана очень заинтересовал этот запрос.

‘Запрос мести…’

В «Полководце» случайные убийства были редким явлением. И Хурокан уже был мишенью некоторых ПКшеров. Можно смело сказать, что Хурокан родился под неудачной звездой.

В любом случая, Хурокан приветствовал этот запрос с распростертыми объятьями.

‘Пойти и вырезать этих идиотов?’

В момент, когда ему требовался новый материал для своего видео, запрос на убийство ПК было лучшим решением. И это не учитывая, что он мог бы забрать с них хорошее снаряжение!

Он принял запрос.

Конечно, если они окажутся слишком сильны, он всегда мог убежать. Он не был поборником справедливости.

‘Пошли посмотрим на них.’

Хурокан быстро встал.

★★★

К счастью, после прибытия Хурокана к описанному месту, он смог застать момент этих ПК в действие.

2 против 1.

Остался лишь один игрок и он пребывал в отчаянном положение, а двое других продолжали непрерывное нападение. Все завершилось быстро. Жертва под конец успел лишь выругаться. Убийцы действовали стремительно и тихо.

‘Хм?’

Хурокан сразу заподозрил что-то.

‘Что это?’

ПК никогда просто так не вырезали случайных игроков. Обычно перед смертью они играли со своими жертвами. Именно ради этого вообще и занимались ПК. Это не значит, что игроки не занимались ПК ради снаряжения, но это было крайне редко.

Они действовали очень слажено. Они убивали своих противников в максимально быстром темпе. Не было место каким-то разговорам или сомнениям.

‘Эти парни явно не относятся ко всяким имбицилам ПКашерам.’

Они не занимались ПК из удовольствия или от делать нечего.

Пригнувшись, Хурокан стал внимательнее наблюдать за их движениями.

Убив свою жертву, они быстро снимали часы и уходили. Хурокан мог точно сказать, что уходили они в определенном направление. Возможно, рядом находились их союзники.

Чувство Хурокана обострились.

‘Они что-то обнаружили и убивают игроков, чтобы об этом никто не узнал?’

Они убивали, чтобы устранить свидетелей и лишние переменные.

‘Похоже они обнаружили Золотого Скелета.’

Хурокан быстро пришел к некоторым выводам.

Золотой скелет!

Это был монстр-босс, который появился в Мертвой Роще, точно так же, как Дракон Рептилоид в Болоте Рептилий. Однако Золотой Скелет был в разы ценнее.

‘На данный момент рыночная цена за кости Золотого Скелета составлялют 5.000.000 вон.’

Его трудно убить, а на перерождения уходит 10 дней. К тому же он ускользнет, если не убить его в течение определенного срока. А если уйдет, то появится лишь на следующий день.

К тому же, его золотые кости являлись материалом для создания редкого снаряжения 70-го уровня. Пусть они и не являются главным компонентом, но учитывая стоимость редкого снаряжения 70-го уровня, его цена была оправданной. И так понятно ради чего они шли на ПК других игроков.

Вероятно, они упустили свой первый шанс на убийство Золотого Скелета и теперь убивали других игроков, чтобы скрыть информацию.

‘Если за дело возьмусь я, то все пройдет просто.’

Не обошлось и без высказываний Хурокана о том, что у него все получилось бы без сучка без задоринки. И выследить их будет просто.

Хурокан посмеялся вслух.

Неважно, как его оценивали все остальные, но он оставался и остается Великим Палачем. Его специализация - это убийство.

★★★

В «Полководце» гильдии делились на два типа.

Те, кто зарабатывал деньги, и те кто эти самые деньги тратил.

Гильдия Синий Кот.

В их состав входило 100 игроков, были они малоизвестны, и играли они ради заработка. Конечно, им еще не приходилось иметь дело с большими деньгами. Учитывая их затраты, получаемая ими прибыль расценивалась лишь как карманные расходы.

В Гильдии Синий Кот все было просто. Все ее участники делали все в свое удовольствие и собирались лишь по необходимости. Такими являлись большинство гильдий. Не все гильдии были словно Топ-30, работающие словно звенья одного механизма.

Охотясь в Мертвой Роще семь игроков этой гильдии обнаружили этого Золотого Скелета.

Конечно, их выбор был очевиден.

“Давайте сами его заберем.”

Ведь сообщи они об этом гильдии, то им бы достался лишь кукиш с маслом.

Но не сообщить о таком было нарушением правил, грозивший им исключением.

И не смотря на все это, никто не высказал никаких возражений. В большинстве малых и средних гильдий игроки в подобных случаях просто решили бы покинуть свои гильдии. Для большинства игроков это вообще не было проблемой.

Проблема в их неудаче. Они целый день ни чем не занимались дожидаясь возрождения Золотого Скелета. Но они потерпели провал и во второй раз. Именно тогда все и пошло на перекосяк.

Они были очень злы и поклялись, что убьют Золотого Скелета, чего бы им этого не стоило!

Поэтому они избавились от сторонних переменных, которые смоли бы помешать их рейду. Хотя они колебались после первых ПК, но дальше все пошло как по маслу. Они понимали, что поступают не верно, но жадность затмила им разум.

Сейчас была их третья попытка.

“Поблизости ошивается парень охотящийся на скелетов. Что нам с ним делать?”

“Один? Он отстал от группы?”

“Просто избавьтесь от него. Мы и так зашли уже слишком далеко, так что будем идти до конца.”

Они как раз заскучали, так что одинокая добыча была лишь им в радость.

“Вас двоих хватит?”

"Конечно."

“Поспешите и возвращайтесь. В этот раз выкладываемся на полную против Золотого Скелета. 4-ой попытки у нас уже не будет.”

“Мы позаботимся о нем в течение 3-ех минут.”

Два игрока стремительно направились к своей цели.

Мечник Совместный, и маг Дуэт. Вместе они именовались Совместным Дуэтом. Они были опытными игроками, и были известны еще до присоединению к Синему Коту. Они сами решили заняться этим, так что все завершилось бы быстро. Зная это, остальные 5 игроков решило сосредоточиться на тактике убийства Золотого Скелета.

Совместный Дуэт пригнувшись, наблюдал за игроком сражавшимся со скелетом с молотом.

‘Я не видел раньше таких скелетов.’

‘Может он редкий?’

Хотя они не видели раньше подобных скелетов, но большого внимания этому не уделили. Самым важным для них было быстрое убийство игрока, чтобы тот даже не понял, что произошло.

В момент когда он открылся, Совместный Дуэт рванул в атаку.

Первым делом маг Дуэт бросил в игрока Ледяной шар. Ледяной шар пролетев изогнутую догу приближался к игроку. Приземлившись на земли во всю сторону разлетелись ледяные осколки.

“Aaaгх!”

Игрок едва избежал ледяных осколков, когда мечник Совместный начал быстро сокращать дистанцию и чтобы нанести последний удар. Именно тогда игрок закричал.

“Что происходит? Что вы творите!?”

Дистанция между Совместным и игроком сокращалась. В момент когда игрок вошел в диапазон атаки Совместного, он без колебаний взмахнул своим мечом.

\*Вших!\*

В последний момент игрок избежал атаки, заставив Совместного вздрогнуть.

‘С этим парнем шутки плохи.’

Опытный игрок.

Совместный мгновенно напрягся.

А игрок тем временем шокировано уставился на Совместного и закричал.

“Вы хотите убить меня? Да вы знаете кто я? Вы очень дорого поплатитесь, если убьете меня!”

На его слова Совместный лишь усмехнулся.

Забавно.'

Угроза от того, кто даже скелета вынести не мог, звучали смехотворно.

“И что если так? Что же ты нам сделаешь?”

После этого Совместный еще раз напал на игрока. Хотя он был опытным игроком, но Совместный полагал, что тому еще не хватает навыков. Если он выиграет время, то Дуэт сможет запустить в него еще одно заклинание. Совместный мог бы даже убить его к тому моменту. Одно он знал наверняка, их взаимодействие было на высоте. И они были сильны. Число убитых ими игроков было тому прямым подтверждением.

А в этот момент…

‘Что я буду делать? Конечно же поблагодарю вас.’

Их противником был Хурокан, который только что закончил свои приготовления.

Совместному Дуэту не повезло. Они уже попали в ловушку Хурокана.

До того как совместный смог добраться до Хурокана, Скелет Воин с которым тот сражался, бросился в его сторону.

‘Что!’

Совместный очень удивился Скелеты Воину помогающему игроку. Он ведь принимал Скелета Воина за монстра, а не призванное существо.

В этот же момент Хурокан дважды щелкнул пальцами и из укрытий выбежало еще два Скелета Воина. Они устремились к читающему заклинание магу. Зная, что его противниками будет маг и мечник, Хурокан уже подготовился к сражению.

‘Благодарю за угощение.’

Хурокан еще раз выразил благодарность «Полководцу» за предоставленный ему ужин.

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 40. Золотой скелет (Часть 3)**

Игроки класса мечника специализирующиеся на ПК, распределяли очки между выносивостью и силой. Никогда не бывало такого, чтобы в одной из характеристик имелся явный перевес. Однако это не значило, что распределяли их вровень. Сделай они это, и их персонажи сгодились бы только для ПК.

Как правило игроки выбирали одну основную характеристику, либо силу, либо выносливость и вкладывали все свободные очки в нее, а вторую восполняли с помощью снаряжением.

В случае Совместного, основной характеристикой он выбрал выносливость, а снаряжение у него было на силу.

На данный момент его значение выносливости равнялось 149 единицам.

Этого было достаточно, чтобы предсказать результаты текущего значения.

\*Удар!\*

С гулким звоном молот Хурокана приземлился по шлему Совместного. Он пошатнулся, а затем в него влетел молот Скелета Воина. От удара он отлетел и с глухим звуком упал на землю.

'Дерьмо.'

Совместный медленно поднялся с земли. Он чувствовал как тело наливалось свинцом.

‘В его арсенала даже проклятья присутствуют.’

Метка Демона и Проклятье Замедления.

Сейчас на Совместном висело два этих проклятья. Он чувствовал, словно на руках и ногах его висели кандалы.

‘Кто он?’

Не говоря о том, что маг предположительно прикрывавший его, был давно мертв. У мага Дуэт не было возможности сбежать от напавших на него Скелетов Воинов, так что смерть была неизбежной. Хотя он был сильным магом. Заклинанием он успел нанести урон одному из Скелетов Воинов, но во время нападения он открылся и другой скелет не пропустил этот маневр. Всего за каких то пару мгновений игры была закончена. После того как его маг умер, у него не доставало бы выносливости чтобы выдержать эти бесконечные нападения.

Но даже в такой ситуации Совместный не отчаялся, а еще раз переоценил своего противника.

‘Некромант с 4 скелетами. Он повышал свою силу, а так же является Проклинателем.’

Он осознавал свое положение. У него не было возможности скрыться от сюда живым. Его союзники уже начали сражение с Золотым Скелетом. В первую очередь ему следовало обо всем уведомить их.

Он замахнулся своим мечом.

Видя это Хурокан устремился к Совместному.

Прежде чем Хурокан добежал до него, Совместный поставил свой меч в горизонтальном положение и рубанул.

А до этого…

“Ускорение!”

Он использовал умение.

В этот момент его меч достиг невероятной скорости, словно к его рукоятке был прикреплен ускоритель.

\*Свист!\*

Но несмотря на это меч Совместного прорезал лишь воздух перед собой. Хурокан к тому моменту уже пригнулся и увернулся от нападения. А затем немедленно взмахнул молотом в сторону колена Совместного.

\*Хруст!\*

Его колена издало неприятный звук, а затем он провернулся всем телом и оказался на земле.

Смотря на небо, он чувствовал как идет кругом его голова…

\*Удар!\*

Молот устремился к его лицу.

\*Удар! Удар!\*

И полились удары бесконечным дождем.

★★★

- Нас уделали.

Когда пришло сообщение от Совместного Дуэта, их охотничья команда уже во всю сражалась с Золотым Скелетом.

У них не было выбора.

Двое священников уже использовали свои благословения, а их маг уже закончил читать свое самое сильное заклинание. Сейчас самым важным был Золотой Скелет перед ними.

Отказаться от него и отступить… было для них непозволительной роскошью.

Впереди стояло два мечника, в то время как маг прикрывал их со спины. А один из священников в это время общался с почившим Совместным Дуэтом через голосовой чат.

- Он не нормален. Даже при том, что он - некромант, и он и его призванные существа слишком сильны. Кажется мы угодили прямиком в его ловушку.

“Ловушку?”

- Да, иначе для чего столь сильный игрок строил бы из себя слабака? Тот скелет с которым он боролся не был монстром, это был его призванный скелет.

"Mм."

Ловушка.

Священник не был удивлен. Он понимал что это когда-нибудь должно было произойти.

‘Все-таки это случилось.’

Мертвая Роща были охотничьим угодьем для игроков 30+ уровня. И все игроки выше 30 уровня потратили на игру огромное количество денег и времени. И никто не собирался стоять в сторонке и наблюдаться за тем как их вырезают. Они гарантировано отомстили бы. Поэтому ПК было хорошей возможностью только на 10-ых и 20-ых уровнях. На уровнях выше это было неоправданным риском. Если вы не находили в ПК огромной радости, то выбрали бы путь ПвП - дуэли 1 на 1.

Конечно, их команда все ясно осознавала. Именно поэтому они поставили такие сжатые крайние сроки. Чем быстрее они со все закончат, тем меньше риск ответного нападения. Никто не видел их лиц, а экипировку они всегда могли сменить. Здесь нет камер видеонаблюдения для слежения и никто не стал бы искать их по отпечаткам пальцев.

Но видимо у одной из их жертв была хорошая поддержка. Они не ожидали что за ними так быстро явится один из ветеранов.

“Вы уверены что он был один?”

- Уверен. Он определенно был один.

“Один человек…”

С другой стороны оказалось, что за такой короткий срок жертва смогла отыскать всего одного игрока.

Этот факт ставил священника в неуверенное положение.

‘Если он всего один, то мы еще можем с ним справится.’

Если бы за ними пришла группа, то у них не осталось бы выбора кроме отступления. Но один игрок, это совсем другая история.

Но мнение Совместного очень отличалось.

- Я говорю вам, он не нормален. Прежде чем разобраться с Золотым Скелетом, вы должны разобраться с ним.

Но священник отклонил его предложение.

“Если мы снова упустим Золотого Скелета, то следующий шанс появится только завтра. К тому моменту за нами придет еще больше людей.”

Сейчас была единственная возможность убить Золотого Скелета. Они и так задержались уже достаточно долго. Затягивать еще больше было слишком рискованно.

- Но…

Совместный тоже это понимал.

“Просто скажи как он выглядит.”

- Хорошо.

Он решил не настаивать на своем. Он уже умер, так что у него не было выбора, кроме как надеяться на успех своих товарищей.

Остальные тоже с этим согласились.

“У нас нет выбора, мы должны покончить со всем этим сейчас.”

“Вы сказали, что он был всего один, правильно? Даже если он заявится сюда, я смогу задержать агро на себе, пока вы не закончите с ним. Это не займет много времени.”

“Верно, давайте поспешим.”

Если они не покончат с Золотым Скелетом сегодня, то завтра им придется оставить Мертвую Рощу.

Так что рейд на Золотого Скелета продолжился, словно два их почивших товарища были вовсе и не обязательны здесь.

Все участники были максимально сконцентрированы, они уже имело дело с Золотым Скелетом. Поэтому у них хорошо получалось скоординировать свои действия.

На данный момент игрок так и не прибыл. Даже обычные скелеты и Скелеты Воины не обнаружились вокруг. Так что их команда могла полностью сосредоточится на Золотом Скелета.

В результате…

“Подготовитесь к преследованию!”

“Это фаза 2!”

Они быстро сократили жизнь Золотого Скелета до половины.

Как только его здоровье опускалось до половины, он не входил в агрессию, а просто на максимально быстро убегал.

“Поймайте его!”

“Не позволяйте ему сбежать и на этот раз!”

Именно по этой причине на него было очень трудно охотится. Как только Золотой Скелет сбегал с поля зрения игроков, система засчитывала его побег. После этого игрокам требовалось дождаться следующего дня до его появления.

Их команда уже дважды потерпела неудачу. И провалится в третий раз они не хотели. Наберясь опыта после двух поражений, они перестали бежать за ним вслепую. Они скоординировали свои действия и перестроившись начали преследование.

Мечники, маг, священники, все начали преследование.

Вся команда двигалась как одно целое.

И…

‘Наконец началось. Они добились больших успехов, чем я ожидал.’

Скрывавшийся до этого Хурокан, пришел в движение.

★★★

“Я здесь, чтобы получить извинение.”

Когда их команда успешно догнала Золотого Скелета, они не могли не пребывать в волнение.

Как только Золотого Скелета догоняли, он прекращал свой побег и начинал сражаться. В этом плане, его уничтожение было лишь вопросом времени.

Однако в этот момент перед ними появился странный игрок в странной одежде, носящий странную маску, и говорящий странные вещи. Охотничья команда на Золотого Скелета была мягко говоря обескуражена.

“Что?”

Они уже получили отчет.

Совместный Дуэт рассказал им об особенностях Хурокана, и они не забыли о нем. Сразу после этого они составили план о его уничтожение.

Однако слова Хурокана все равно сбивали их с толку.

Стоя позади священников Хурокан еще раз повторился.

“Ваши невежественные действия не остались незамеченными. Множество игроков пало от ваших рук. Я здесь, чтобы получить извинение.”

И он продолжал.

“Я не хочу вызывать лишние беспокойства. Так что все, чего я хочу, это ваши искренние извинения. Так же я хочу, чтобы вы вернули часы всех убитых вами игроков. Это все.”

Вежливые и искренние слова Хурокана были очень уместны и справедливы. Он сказал им извиниться и вернуть часы убитых ими игроков! В этом не было ничего несправедливого.

Однако для услышавших его…

‘Какого х\*я он несет?’

‘Он это нам говорит?’

Звучало все это как полная чушь.

Все это было столь нагло и абсурдно, что на их лице так и застыло чувство смятения.

Когда Хурокан закончил говорить, они отступили назад. И стали готовиться к ответным действиям.

“Сколько времени ты можешь продержаться один?”

“Около 2 или 3 минут.”

"Удачи."

“Поспешите. И огребите того парня.”

Чтобы убить его, потребовалось оставить одного мечника. Да он был один, но он был некромантом. Одними священниками и магами его не убить.

Поэтому один из мечников повернулся в сторону Хурокана.

А другой резко напал на Золотого Скелета, чтобы перетянуть его агро.

Мечник высоко поднял свой меч и бросился на Золотого Скелет.

“Удар!”

Выкрикнув этого, его меч осветился.

Святой удар.

На встречу ему, Золотой Скелет тоже взмахнул своим мечом и их мечи столкнулись.

\*Бум!\*

Вместо скрежета метала, послушались звуки взрыва.

После этого Золотой Скелет стал наблюдать лишь за этим мечником.

“Я перетянул его агро!”

Взяв на себя агро, мечник поспешил уведомить об этом остальных. После этого два священника поспешили отдалится от Хурокана. В первую очередь защита священников, это основы основ.

Другой мечник тем временем стал между священниками и Хуроканом. Затем он быстро взмахнул своим мечом. Горизонтально, вертикально, по диагонали… он наносил удар за ударом.

\*Свист, свист!\*

Звук разрезаемого воздуха продолжал звучать в ушах Хурокана.

“Хорошо, просто выиграйте время. Скоро я закончу заклинание.”

Конечно же маг тем временем читал заклинание. Оно не было особо сильным, но за то было самым быстро применимым. Если понадобиться, он рискнул бы задеть и мечника, но главное одолеть Хурокана. В конце концов Хурокан был один, а в их команде было целых два священника.

После этого Хурокан решил сделать последнее предупреждение.

“Мне просто нужны извинения. Если вы не сделаете этого, то я приму ответные меры.”

Конечно, его слова не нашли отгласов в их головах. Потому что в этом не было никакой потребности.

А в это же время…

‘Откуда у него такие навыки уклонения?’

Мечник лишь дивился, наблюдая за тем как Хурокан избегал каждой его атаке используя минимум движения. Он даже позволял себе говорить во время всего этого.

“Я готов.”

Услышав мага, мечник поспешил выбрать подходящий момент.

“Ускорение!”

Затем он использовал свой ускоряющий навык.

\*Свист!\*

Тяжелые звуки летящего меча стали острыми. В это же время маг запустил в противника шаровую молнию. Перед броском, он тщательно измерил расстояние.

В этот момент…

\*Треск, треск!\*

Прямо на мага словно разъяренный буйвол летел рогатый Скелет Воин облаченный в Костяную Броню.

Увидев это, один из священников указал на мага и протянул свои руки.

“Святой Щит!”

Небольшой барьер окружил мага. И молот Скелета Воина полетел к нему навстречу.

Одновременно с этим…

\*Свист!\*

Маг бросил шаровую молнию в Хурокана не смотря на своего союзника поблизости. Шаровая молния пролетела по кривой дуге и начала приближаться к спине Хурокана. Тогда…

\*Взрыв!\*

Шаровая молния взорвалась и огненные осколки полетели во все стороны.

“Дерьмо!”

Послышался крик.

“Помогите мне!”

“Что?”

“Что произошло?”

Это кричал мечник державший до этого агро Золотого Скелета.

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 41. Золотой скелет (Часть 4)**

План Хурокана состоял в том, чтобы заставить команду отступить или приостановить свой рейд на Золотого Скелета. Но продолжи они охоту, им пришлось бы оставить одного из своих членов сдерживать босса.

И этот оставленный член команды и был изначальной целью Хурокана.

Он оставил двух Скелетов Воинов и одного Скелета Мага восточнее от их места охоты. А сам Хурокан зашел с западной стороны, чтобы взять весь огонь на себя. Где враг слабей — туда и бей.

Дважды щелкнув, Хурокан начал сражение.

Пока Хурокан отвлекал четырех членов их рейд команды, два его Скелета Воина и Скелет Маг, атаковали мечника сдерживающего натиск Золотого Скелета.

Началом сражения стал огненный взрыв, используемый Скелетом Магом. Огненный взрыв упал между Золотым Скелетом и мечником, а два Скелета Воина тем временем с молотами на перевес устремились к голове мечника.

Хотя атаки двух Скелетов Воинов не были легки, но самый сокрушительный удар нанесен все-таки Золотой Скелет. Имея высоту в 4 метра, он взмахнул своей длинной рукой с мечом словно хлыстом.

\*Удар!\*

Толстый наплечник на левом плече мечника разрезало словно кусок бумаги. Броня была уничтожена, и удар Золотого Скелета казалось обладал достаточной силой, что бы оставить того без руки.

“Дерьмо!”

Мечник на мгновение почувствовал острую боль на своем плече. В «Полководце» такой уровень боли показал серьезную сумму повреждения.

“Помогите мне!”

И это было лишь началом. Как монстр-босс, Золотой Скелет не стал бы упускать открытого врага, потому стал наносить бесконечные удары. Неспособный использовать свое левое плечо, мечник не мог поддерживать свой щит. В результате пять ударов Золотого Скелета пришлись по его броне и шлему. Сейчас был самый подходящий момент для атаки, ведь он был полностью сокрушен.

К тому же.

\*Удар, удар!\*

Словно продолжая ему досаждать, на него продолжали сыпаться удары Скелетов Воинов, не давая ему прийти в себя. Как только на него посыпался град ударов, он был больше не в состоянии контролировать ситуацию.

Он был в критическом положение.

Однако у его союзников тоже не было возможности ему помочь.

“Мы влипли!”

“Я должен отменить щит?”

На данный момент два священника и маг стояли под барьером 30 уровня. В общей сложности 3 человека.

К тому же их щит…

\*Удар, удар, удар!\*

Находился под натиском Скелета Воина находившемся под эффектом Шлема Безумия. Скелет Воин наносил удары молотом словно работал с наковальней.

В данной ситуации, чтобы выйти им требовалось отменить действие щита. Пока щит активен, единственное что может через него пройти это заклинания.

И маг в данный момент находился в затруднительном положение. Если отменить щит… то по крайней мере один из них точно будет убит Скелетом Воином.

Поэтому находясь в такой патовой ситуации они не могли прийти к верному решению.

А Хурокан тем временем думал над следующим шагом.

'Пока все идет неплохо.'

К настоящему моменту все шло строго по его плану. Он понимал, что в одиночку одолеть их будет трудно. В конце концов они были достаточно сильны, чтобы удостоится чести присутствовать на его обеденном столе. Даже сейчас Хурокан испытывал затруднения. Заклинания используемые магом были очень сильны. В теории, просто бросить заклинание в игрока и подождать пока оно взорвется было легко, но на деле без практического опыта это было трудно. Хотя Костяная Броня улучшало положения снижая повреждения, но урон все равно был колоссальным. Почти половина его жизней уже ушло.

С объемом маны все было еще хуже.

Он вызвал трех Скелетов Воинов и одного Скелета Мага. Один из них находился под эффектом Шлема Безумия, к тому же он вынужден был на себе использовал Костяную Броню. И его Скелет Маг продолжал использовать заклинания.

Откровенно говоря, по мане он уже был на мели.

Хурокан посмотрел вперед. Мечник перед ним стоял в прострации, кажется, не осознавая даже что происходит.

Поэтому Хурокан быстро развернулся к нему спиной.

А после…

‘Время делать ноги.’

Побежал, что лишь пятки его сверкали вдали.

★★★

В момент когда Хурокан убежал, все его скелеты остановились и последовали его примеру.

Наблюдавшие за этим четыре игрока могли лишь молча наблюдать за проиходящим.

‘Что?’

После этой чудной сцены у них пропал дар речи.

А между тем…

“Я ГОВОРЮ ПОМОГИТЕ МНЕ!”

Все оставшиеся силы мечник потратил на то, чтобы снова позвать на помощь.

Лишь после этого его товарищи смогли прийти в себя.

“Отменить Щит!”

После отмены щита маг поспешно побежал к Золотому Скелету. Как только он достиг определенного расстояния он остановился. А затем медленно бросил шаровую молний в сторону Золотого Скелета. Словно гигантская стрела огня она устремилась к голове Золотого Скелета.

Золотой Скелет повернул головой и остановился на мага. Созерцание того, как его пылающая от заклинания голова медленно поворачивается, внушала ужас.

Мечник, который до этого боролся с Хуроканом сразу же устремился к Золотому Скелету. Два священника тоже пришли в движение.

Священники придерживались мечника.

“Для начала спасите Канга! Я выиграю время!”

Прежде чем решить, отступить или продолжить сражение им требовалось отдышаться. Преследовать Золотого Скелета было трудно, но убегать от него было тоже не легко. Даже если они захотят отступить, все это требовало тщательной подготовки.

Им требовалось как минимум 5 минут, чтобы снова восстановить свой строй.

Священники использовали Исцеление, обильно тратя свою ману, а маг и мечники пустили в ход свои заклинания и навыки чтобы выиграть время. К счастью никто не умер.

“Я думал, что умру. Вы знали? Мой уровень жизни упал до однозначного числа.”

Вздохнул исцеленный игрок, которого едва вытащили из лап смерти священники.

“Что теперь делать? Продолжим сражение? Или все-таки отступим?”

“Что относительно того умалишенного? Разве он не сбежал?”

В момент пока их команда обсуждала план борьбы или отступления…

“Я здесь, чтобы получить извинение.”

Вновь объявился Хурокан.

На этот раз он был один. Он был в той же одежде и Костяной Броне. Но даже это выглядело очень смешно. Кепка, Костяная Броня и хахве маска… неважно как на это посмотреть, но выглядело это странно.

Увидь они подобное в обыденной ситуации, просто подавились бы от смеха.

Однако подобная манера появления прямо посреди сражения… сейчас было очень жутким.

‘Что не так с этим парнем?’

Видя Хурокана вместо гнева, по их коже пробежали мурашки.

Вмешательства со стороны, во время рейда на боссов было обычным делом. Тем более когда о рейде не уведомляли заранее, обычно со всей округи слетались ПКшеры.

И не смотря на это, нынешняя ситуация была исключительной в своем роде. Действия Хурокана были несомненно жестоки. Конечно для стороннего наблюдателя это было забавно. Если бы это раскрылось широкой публике, то вызвало бы массовую истерию.

Однако для игроков столкнувшимся с этим, это было словно проклятьем.

Хурокан был силен. Его Скелеты Воины не шли ни в какое сравнения с обычными скелетами в Мертвой Роще. Не говоря уже о том, что у него был Скелет Маг!

Поэтому...

“Ты ублюдок! Да ты хоть знаешь кто мы? А?!”

Ответ был очень эмоциональным.

“Эй!”

“Черт…”

“Ты в своем уме?”

"И-извини."

Когда священник вырвался в гневе, его быстро утихомирил маг.

Вы знаете, кто мы?

Возможно, это была наиболее часто используемая фраза во всем «Полководце». Для мира, где каждый вступал в те или иные группы и гильдии, демонстрация своим внушительным фоном, было обыденным делом.

Но в данном случае в этом и заключалась проблема.

Эти пятеро и еще двое мертвых игроков устроили интрижку и решили умять этого Золотого Скелета в одиночку. Если бы их действия стали известны их гильдии, они были бы наказаны, а их имущество было бы конфисковано.

Хвастаться своим фоном?

Глупо.

К их счастью, его вовремя остановили.

Однако…

“Ах, так получается, вы парни состоите в гильдии. Пожалуйста, не могли бы вы сказать мне в какой именно. Я официально попрошу у нее прощения.”

И Хурокан не позволит ускользнуть подобной возможности. Слова Хурокана словно струя холодной воды пробежалась по их позвоночникам.

‘Если он все узнает - мы трупы.’

Если Хурокан узнает их гильдии и общее положение дел, то дальнейшие последствия страшно было представить.

Их ум пребывал в заторможенности. Они не могли сейчас пойти на его провокации. Иначе уже давно бы так и сделали бы.

“Давайте просто убьем его.”

“Да, позвольте просто разобраться уже со всем этим и грохнуть его.”

Они в любой момент могли сорваться и атаковать Хурокана.

Однако…

“Успокойтесь. Жизнь Золотого Скелета уже на 30%.”

Из-за Золотого Скелета перед ними им сложно было решится на это.

Они спасли своего союзника и продолжили сражение пока снова не сформировали строй. Маг произносил заклинания, пока мечники продолжали опускать его ХП. И они уже достаточно протаранили Золотого Скелета.

В его запасе осталась лишь одна треть от его полной шкалы жизни.

Они были уже у финишной прямой.

К тому же Золотой Скелет был несравнимо ценнее всех аналогичных монстр-боссов.

‘Золотая Кость…’

‘Если с него выпадет этот крафтовый материал, дела пойдут в гору.’

Они и так получат по крайней мере 5.000.000 вон. Это большая сумма. Всего два десятилетия назад, если бы кто-нибудь сказал, что они сможет заработать подобные деньжища просто убив какого-то монстра в игре, их назвали бы сумасшедшими. Не говоря о том, что это минимум 5 миллионов. Присутствовала возможность, что с него выпадет крафтовый материал. В таком случае их прибыль превысит все возможные пределы. 10 миллионов вон, это значило бы, что каждому из них достанется минимум по миллиону.

Отступить?

“Если он придет снова, мы просто повторим все по той же схеме. Один держит на себе агр, пока другие будут разбираться с ним. В любом случае он всего лишь одиночка.”

Невозможно.

Тем более Хурокан не был обмазан униками, так что у объема его маны был определенный предел. В отсутствие популярности Некроманта так же играло присутствие определенное ограничение его потенциала.

И в этот раз ему не удалось заставить их врасплох.

Они уже знали как будут действовать.

“Сразись с нами или проваливай!”

Один из священников взял на себя инициативу, чтобы спровоцировать Хурокана. Услышав это, Хурокан бросился наутек и быстро скрылся с их поля зрения. Видя это, игроки вздохнули с облегчением.

‘Все-таки для одиночки это непосильная задача.’

‘Пожалуйста, никогда больше не возвращайся.’

Они очень хотели, чтобы Хурокан сдался и отступил.

К сожалению их желания не нашли отклика в его голове. 3 минуты. Спустя ровно 3 минуты, Хурокан снова объявился. Он пришел со скелетами, и в этот раз не только со своими.

“Мне больше не нужны ваши извинения.”

Хурокан вместе со своими скелетами привел еще одного Скелета Воина.

После этого последовал Хаос.

★★★

После того как пришло 3 Скелета, 1 Скелет Воин и еще один псих в маске, сражение превратилось в месиво. Конечно же первым кто поляг в этом сражение был священник.

Скелет Воин, быстро направился к одному из священников. Умирая он выкрикнул всего одно слово.

“СУКА!”

Оно прекрасно описывало все с ним произошедшее за сегодняшний день.

В момент когда он умер, все было предрешено. Одного священника не хватит чтобы поддержать двух мечников и одного мага. В конце концов священник принял решение укрыть себя и мага священным щитом. Это все что он мог сделать в данной ситуации. Сейчас он мог поддержать мага, но остальные два мечника остались отрезаны.

Мечники были не в самой лучшей форме. Благословения священников уже закончились, а одному из них Золотой Скелет сильно повредил броню. Для полуизбитого мечника было невозможным продержаться против Золотого Скелета без поддержки священника.

Их уничтожали одного за другим.

Когда один из мечников был убит Скелетом Воин, остальные трое быстро пришли к нужному решению.

Все было кончено.

“Бежим!”

“Черт побери…”

Священник, мечник и маг.

Все трое побежали в рассыпную. Оставшиеся Скелет, Скелет Воин и Золотой Скелет не стали стоять в стороне. Скелет преследовал мага, а Скелет Воин преследовал священника.

А в это время…

\*Удар!\*

Молот Хурокана приземлился по шлему мечника, парировавшего атаки Золотого Скелета.

“Ты гребанный уебок!”

Конечно мечник негодовал.

Хурокан не стал ему отвечать и быстро продолжил свои действия. После удара по голове, заставивший потерять мечника равновесие, он провел сильнейшую атаку по его ноге, заставившую его упасть. Затем он быстро отступил на пять шагов назад.

После этого, как будто так и дожидаясь этого момента, Золотой Скелет опустил свой меч по упавшему мечнику.

\*Удар!\*

Его меч разрубил его надвое.

Он был мертв, вне всяких сомнений.

Естественно агро Золотого Скелета перешло на Хурокана.

"Воу."

Наблюдая за блеском в глазах Золотого Скелета, Хурокан сделал самую широкую улыбку из всех возможных.

‘Не думал, что все пройдет так гладко.’

После этого Хурокан щелкнув дважды пальцами, и устремился прямиком к Золотому Скелету.

★★★

Хахве маска Хурокан, который обрел большую известность благодаря загруженному Черепа для Клоуна, выложи еще одно видео на YouTube. Подписчики не успевший отойти от прошлых впечатлений, быстро устремились к новому ролику.

Именовалось оно, Мститель.

- Это очередное видео его сражение?

- Он снова будет бороться со скелетами? Если да, то это будет уже скучно.

Но название так и говорило о том, что видео будет об очень волнующем и впечатлительном сражение.

Но содержание ролика полностью не оправдало ожиданий зрителей. Видео начиналось с комментария на YouTube. С комментария в котором Хахве маску Хурокана просили о мести.

“Я не человек справедливости, но ради одного из своих фанатов я отомщу за него.”

Именно так и начиналось видео.

- Что за веселый парнишка. Я думал, что он хорошо лишь в своих сражениях. Что за безумец.

- “Я здесь, чтобы получить извинение”. ЛОЛ.

- В третий раз он привел с собой монстров! Удивительно. Надо бы тоже когда-нибудь так попробовать.

Это была настоящая комедия.

Он просил извинений за их ПК, а затем используя себя в качестве приманки, напал на одинокого мечника со спины. Затем он снова потребовал извинений, но отказав ему в третий раз, он вернулся и уже с монстрами.

- Я обожаю этого парня. Это превзошло видео его обычных сражений.

- Ох, я не моргал все 10 минут от начала и до самого конца сражения!

- Так вот он каков. Он нравится мне все больше и больше.

- Как же давно я не смотрел чего-то стоящего.

Хурокан в этот раз не был Богом Сражений как в своих обыденных видео, в этот раз все получилось очень смешно.

- Разве это не слишком?

- Немного трудно смотреть. Он слишком хитрый.

- Да, я разочарован.

Были и те кому это не нравилось.

- Меня тоже убили там. Глядя на это я чувствую себя удовлетворенным.

- Это я написал тот комментарий. Благодарю тебя.

- В чем проблема? Это ведь они ПК всех подряд. Не вижу ничего зазорного в его действиях и уловках.

- Да, для ПКшеров открыта дорога в ад, в независимости от обстоятельства их смерти.

Однако никто не подвергал критике саму месть Хурокана.

- Я имею в виду, он ведь сражался с 7 игроками. Если хитрость это слишком, то что ему нужно было сделать?

Но суть в том, что Хурокан осуществил месть, будучи одним против семерых. Хотя было множество видео о мести, но ролик игрока в одиночку выступающим против целой группы найти было трудно.

На деле мелкие стычки в комментариях лишь увеличивало его популярность, и видео Мстителя достигло 20.000 просмотров всего за один день. Количество просмотра росло быстрее чем видео Черепа для Клоуна, и количество пожертвований было сопоставимо с ним.

Обычно Ан Джэюн в такие моменты просто танцевал бы от счастья.

Однако Ан Джэюн сейчас этого не делал. В очках и с очень серьезным выражением лица, он что-то неистово печатал в своем планшетном ПК, на калькуляторе.

‘С деньгами от продажи часов, деньгами заработанных на Золотом Скелете и той суммой, что я располагаю на данный момент…’

Закончив свои вычисления, Ан Джэюн снял свои очки и облегчительно вздохнул.

‘Хватает чтобы закрыть свой долг.’

Это был момент истины, когда с ног Ан Джэюна спали кандалы.

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 42. Поиски Миджи (Часть 1)**

“Начальные 10,000,000 вон плюс проценты. Оплата подтверждена.”

После слов частного ростовщика Парк Вуйонга, Ан Джэюн посмотрел на него пристальным взглядом. Хотя взгляд его казалось ничего не выражал кроме определенной таинственности, но Парк Вуйонг кажется о чем-то догадавшись, лишь слегка улыбнулся.

“У вас имеются некоторые подозрения на счет того, что все прошло так гладко и чисто?”

“Ну…”

Ан Джэюн отвернулся и избежал его глаз. Хотя ему не понравилась, что его так открыто прочитали, но все было именно так как и сказал Парк Вуйонг. Ан Джэюну было трудно предположить, что его частный займ закроется так легко, словно банковский перевод с лицевого счета. Частные займы предназначались для обывателей, простых людей.

Поэтому Ан Джэюн решил, что они подшутят над ним или попросят дополнительных денег. Он даже подготовил пару ответных мер, перед тем как прибыть сюда.

Парк Вуйонг вполне привык к отношению, подобной Ан Джэюну.

“Это не та работа, где можно выжить будучи чистеньким и хорошеньким, но так же и не то место, в котором проводят всякие махинации с добросовестными клиентами.”

‘Но я тоже не полагал, что вы будете в состояние все вернуть.’

Парк Вуйонга интересовало еще кое-что.

Когда Ан Джэюн сначала вошел, чтобы занять деньги, Парк Вуйонг был уверен, что тот спустя какое-то время прибежит снова и припав к нему на коленки будет просить его о помощи. Конечно, у Парк Вуйонга не было подобных намерений. Сделай он так и ему бы пришлось продать себя, чтобы заручится за Ан Джэюна и то, что он вернет все деньги в срок.

Однако Ан Джэюн заплатил деньги намного раньше предположенного срока.

Именно это привлекло внимание Парк Вуйонга. Поэтому он украдкой сменил тему разговора.

“Я знаю, что в «Полководце» можно заработать хорошие деньги и вы должно быть очень умелый игрок, чтобы заработать такое количество денег за такой короткий срок.”

Но Ан Джэюн вместо того чтобы ответить, задал встречный вопрос.

“Я могу идти?”

Парк Вуйонг тоже ничего не ответил, он уже сказал все что хотел. Он вынул свой кошелек и дал Ан Джэюну свою визитную карточку. Ан Джэюн внимательно посмотрел на нее.

“Я буду краток. Если вы будете обеспокоены различными переводами или их налогами, то не стесняйтесь связаться со мной. Я позабочусь обо всем этом по более разумной цене.”

Только после этого Ан Джэюна взял его визитную карточку.

‘Он принимает меня за лоха?’

Глумился про себя Ан Джэюн взяв его карточку.

Он пришел к Парк Вуйонгу не случайно, он узнал о нем все вдоль и поперек. Хотя многие частные заемщики использовали V-Gear в качестве бизнеса, но не все они зарабатывали свои деньги только на этом.

Прежде, чем возвратиться к прошлому, Ан Джэюн работал в мастерской «Полководца», и он видел как начальник многократно разговаривал с Парк Вуйонгом. Одновременно работая с частными займами, он также зарабатывал деньги на незаконных денежных манипуляциях и торговле.

В этом бизнесе не было ничего особенного.

Чтобы превратить игровую валюты в реальные деньги, должна была быть внесена комиссионная. Поскольку с игрового заработка так же снимался подоходный налог, то многие люди искали способы обойти комиссионные или налоговую ставку.

Конечно, у Ан Джэюна не было намерений поддерживать деловые отношения с Парк Вуйонгом.

Это было очевидно.

Частный ростовщик добруша? Где то в этой вселенной - возможно, но это точно не Парк Вуйонг.

Это лишь приманка. Как только Ан Джэюн начнет поддерживать с Парк Вуйонгом деловые отношения, уменьшив комиссионные или избежав налога, неважно, в тот самый момент когда это произойдет Парк Вуйонг схватится за слабость Ан Джэюна. А что происходит с теми слабаками за которых уцепились ростовщики было и так ясно.

Ан Джэюн встал с места.

“Я свяжусь с вами, если появится возможность.”

Это были последние слова Ан Джэюна для Парк Вуйонга.

★★★

\*Чвак!\*

С интересным звуком лопающегося арбуза, голова Скелета полетела к Хурокану.

"Вуууу."

Поймав голову скелета, Хурокан сделал кислую мину на лице.

“Эй, эй, полегче. Не надо швырятся тут всякими тыквами.”

Хурокан положил голову Скелета под руку и начал колотить по ней молотом. Тем временем Скелетные Воины подняли свои молоты, а затем опустили их по телу скелета лежащего на земле.

Смотреть вблизи было бы устрашающе, но если присмотреться издалека, то выглядело это довольно забавно. Конечно, подобные сцены для Хурокана были обыденностью. Так что он вообще не выражал эмоций по этому поводу.

‘Пора заканчивать с этим.’

Хурокан в настоящее время имел 39 уровень. Для достижения 40 уровня оставалось заполнить лишь 11% шкалы опыта.

С 30 по 40 уровни он охотился только на Скелетов и Скелетов Воинов. На данный момент он уничтожил свыше тысячи скелетов. Он уже давно получил связанный с ними титул. Теперь он не охотился на скелетов, теперь он был просто комбайном по их переработке.

Конечно, результат был более, чем удовлетворительным. Даже Хурокан был удивлен скоростью своего роста. Доходы его тоже увеличивались. Хотя скелеты не давали много прибыли, но по копейке можно и миллион заработать.

Однако его счастье не продлилось долго.

‘Ну и что, что я поднакопил немного денег? Снаряжения 40 уровня все равно слишком дорогое.’

Если бы он мог, то продал бы свои текущие вещи и на оставшиеся деньги купил бы лучше редкое снаряжение 40 уровня. Однако на свои 3.000 золотых и деньги от пожертвований у него были другие планы.

Деньги от пожертвований он потратит на месячный кредит V-Gear и ежемесячную оплату «Полководца». Что касается остальных 3.000 золотых, то он потратит их на приобретение Магического Комплекта Активатор, набор снаряжений для магов 30+ уровней.

С маной у Хурокана уже сейчас были проблемы. Но по достижению 40 уровня и изучению навыка Призыв Голема, дефицит маны проявит себя во всей красе. Он не мог отказаться от Голема. Големы меняли всю тактику сражения некромантов. Существование крепкого танка было весомой заменой хрупким скелетам.

В любом случае, достижения Хурокана уже были удивительны. Обычно, было невозможно купить себе снаряжение только за деньгах заработанных в игре. Большинство игроков тратило на это свои сбережения.

И не смотря на все это, единственное что ощущал Хурокан, это печаль от утраты заработанных тяжелым трудом денег. В этом не было ничего удивительного.

“Тск!”

Цыкнув языком Хурокан со злостью выпнул державший до этого в руках череп.

Скелеты Воины побежали за черепком словно котята за новым клубком, а затем словно гвозди стали забивать его своими молотами. Наблюдая за этим, Хурокан освободил легкий вздох.

‘Выкидываем из головы говядину. Какое-то время даже свинина будет большой роскошью.’

Голодуха.

Единственной вещью, которая могла бы насытить его голод, был Ахмибри в замке Бангз ждущей его 40 уровня.

★★★

Войди в офис Ахмибри, вместо приветствий тот начертил в воздухе символ. После появления символа, она взлетела к груде книг, лежащих словно груда мусора. А затем из нее снова вылетела книга и попорхала к Хурокану словно бабочка.

Его награда.

Согласно "Учение Ахимбри (2)", Хурокан по достижению 40 уровня получил бы два вознаграждения.

Книгу навыка и Кольцо Преследователя Скверны.

Очевидно, что летящая к нему книга была первой наградой. Хурокан быстро схватил книгу с воздуха, и стал тихонько читать ее название.

‘Познание Скелета.’

Хурокан усомнился в правоте своих глаз.

‘Не может быть.’

Хурокан прочитал название еще раз. Но на ней ясно красовалась надпись Познание Скелета.

Выражение Хурокана напряглось.

‘Мать твою, этого не может быть.’

Познание Скелета.

Это был один из самых желанных навыков для всех некромантов использующих Призыв Скелетов. Хотя этот навык был Редкого ранга, но по эффективности он был сопоставим с Уникальными.

Его эффект был прост. Это пассивный навык, который увеличивал характеристики всех призванных скелетов, к тому же уменьшал потребление маны.

‘Я все-таки заполучил его… но не никак не ожидал, что смогу заполучить его здесь.’

Хурокан узнал об этом навыке от Хелгена. Когда Хелген говорил о самых полезных навыках некроманта, он оценил его на 4 балла из пяти. К тому же он объяснил, что одной из причин его успеха заключалась в том, что он смог заполучить этот навык. После этого он добавил, что заплатил за информацию, чтобы получить этот навык.

‘В начале Шлем Безумия, теперь это. Как и ожидается от одного из семи учеников Великого Мудреца. Все, что он дает, просто фантастика.’

Это превышало его самые смелые ожидания.

Так или иначе в один прекрасный день он получил бы этот навык. Хотя он знал, что смог бы заполучить его имей он при себе деньги, но никак не ожидал что оно достанется ему здесь, в качестве награды за выполнение задания.

Но было еще кое-что.

“Подойди.”

Ахимбри позвал Хурокана к столу. Быстро подойдя, Ахимбри что-то из него достал.

Кольцо.

Это было обычное кольцо, но вместе драгоценного камня в нем стоял маленький камюшек.

‘Так это и есть Кольцо Преследователя Скверны.’

Кольцо Преследователя Скверны.

Хотя он не знал его точных характеристиках, но прекрасно понимал, что оно будет подобно его Ожерелью Преследователя Скверны. Хотя у ожерелий показатели были выше колец, но оно все равно оставалось кольцом ранга Уникальной Хроники.

К тому же аксессуары в игре сами по себе были труднодоступными.

“Это кольцо было использовано на основе Камня Скверны, который вы принесли. Оно использует силу Скверны. Так как именно вы принесли этот камень, то вы имеете полное право обладать этим кольцом.”

В этот момент внутри Хурокана сверкала улыбка до самых ушей.

‘После всего того что я прошел, чтобы заполучить этот камень, то конечно.’

Хурокан потянулся к кольцу. Он желал как можно скорее одеть его на палец.

Но в этот момент.

\*Свист!\*

Ахимбри схватил его за руку тянущуюся к кольцу. Хурокан замер.

"Какого черта?"

Словно прочитав его мысли, Ахимбри медленно ответил.

“Вы имеете право носить его, но на вас взвалиться тяжкий груз ответственности.”

“Конечно, я ко всему готов.”

Хурокан ответил без колебания. Прямо сейчас он готов был прыгнуть хоть в сердце раскаленного вулкана, пусть Ахимбри только скажет. Он был рад примерно до этого уровня.

“Я потерял контакт с агентом по имени Миджи, который исследовал истоки Скверны. Его последнее сообщение пришло из замка Чуру. Ступай и разыщи его следы. Затем, тебе будет поручено закончить его миссию.”

[Вы получили задание, ‘Поиски Миджи’.]

У Хурокана не было причины отказываться от задания Ахимбри.

“Я все сделаю, будьте уверены.”

‘Я могу даже сказать вам кто такой Граф Скверны. А вы мне тут всяких придурков искать посылаете!’

В момент когда он это произнес, Ахимбри отпустил его руку, и Хурокан поспешил забрать свое кольцо.

‘Это… моя… прее~лесть.’

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 43. Поиск Миджи (Часть 2)**

[Кольцо Преследователя Скверны]

\*Основные свойства

- Ранг: Уникальный

- Увеличивает классовые характеристики пропорционально уровню владельца

- +9 ко всем характеристикам

- Необходимый уровень: Отсутствует

- Необходимое условия: Титул ‘Преследователь Скверны’

\*Подсвойства

- +21 ко всем характеристикам, при ношение Ожерелья Преследователя Скверны

- Это снаряжение привязано к владельцу.

После того как Хурокан взял у Ахимбри Кольцо Преследователя Скверны, у него на лице сияла широчайшая улыбка. Если не знать обстоятельств, то его легко можно было спутать с Голумом.

‘Похуже конечно, но это все еще аксессуар Уникальной Хроники. К тому же из комплекта!’

Одна характеристика магии увеличилась на 50 очков. 30 очков за дополнительные свойства, включая очки за комплект. Другие 20 очков были классовыми характеристиками, которые были равны половине суммы уровней персонажа. Как только он купит набор Магического Активатора, он получит по крайней мере еще 50 очков.

Буквально через день прирост его характеристики будет равняться 100 очкам. Так как он получил 6%-е повышение от титула Восходящей Звезды и Ученика Ахимбри, то это будет уже 106 очков.

‘Если добавить к этому Познание Скелета…’

Хурокан отложил кольцо, и проверил новообретенный навык.

[Познание Скелета]

- Ранг: F

- Увеличивает характеристики всех скелетов на 5%.

- Уменьшается потребление маны на призыв скелетов на 10%.

- Уменьшается потребление маны на поддержание скелетов на 10%.

- Увеличивает число призываемых скелетов на 1.

‘Этого более чем достаточно.’

С прибавкой в более 100 очков и навыком Познание Скелета, у него больше не будет проблем с призывом скелетов.

А дополнительно оставшаяся мана дарует ему больше возможностей.

‘А сейчас …’

Голем.

★★★

В высоту он был 3 метра.

С виду голем был неопрятен и был похож на гориллу. Однако столкнувшись с тем комфортом когда стоишь за его широкой спиной на поле боя, то вы бы поняли, почему его называют цветком некромантов.

К Хурокану это тоже относилось.

'Бомба.'

После изучения Призыва Голема в Башне Класса он быстро направился в пустынное охотничье угодье, чтобы посмотреть на него. Даже учитывая, что в начале он был полностью упитан маной, после призыва у него осталось лишь три четверти от общего объема. Хотя Хурокан все равно купит набор Магического Активатора, но даже сейчас осле обретения Кольца Преследователя Скверны его объем маны сильно увеличился, и даже так у него осталось только три четверти, Хурокан понял почему Голема прозвали мано-пожирающим гиппопотамом.

Однако он все равно был очень рад. Голем будет всю свою жизнь будет охранять его и ни чем не поскупится, лишь бы защитить его жизнь.

‘Наконец-то сражения пойдут должным образом.’

Роль танка была очень важна.

К тому же защитные способности Голема были гораздо выше ожиданий обычных обывателей.

Хотя на данный момент они не известны, но в будущем у Голема появятся пассивные навыки способные менять его атрибут. С их помощью некроманты могли изменять его свойства, чтобы уменьшить урон при столкновение с определенными монстрами. Так как обычные танки тратили не дюжие деньги на различную экипировку с сопротивлениями к различным атрибутам, то Голем в этом плане показывал себя с очень выгодной стороны.

Помимо его оборонительных способностей, у Голема было еще две невероятные особенности.

Для начала способы передвижения. Некроманты могли путешествовать, ездя на его спине. Пока некромант будет двигаться от одного замка к другому, ему ничего не надо будет делать, за него все сделает гравитационная система. На данный момент в «Полководце» у игроков было мало транспортных средств. Поэтому эта особенность вызывало лютую зависть среди других классов.

Второй его особенностью были свойства копирования. Эта особенность позволяла Голему двигаться аналогично призывателю.

‘Я всегда хотел это попробовать.’

Именно эта его особенность приводила Хурокана в восторг.

Давным давно Хурокан видел фильм "Живая Сталь", в главной роли которой выступал Хью Джекман. Это был фильм о сражениях роботов. И в этом фильме была сцена в которой робот копировал движения главного героя.

После увиденной сцены, Хурокан всегда мечтал сделать нечто подобное. К сожаления эра виртуальной реальности опередила эру сражающихся роботов.

“Режим копирования.”

После команды Хурокана Голем принял его позу. Хурокан покачал головой из стороны в сторону, Голем тоже покачал головой из стороны в сторону. Хурокан поднял руки, Голем так же поднял свои руки. Хурокан сжал кулак, и Голем вслед за ним.

Тогда.

\*Шух!\*

Хурокан сделал удар.

\*Свист!\*

Голем повторил.

После стольких ожиданий, лицо Хурокана немного напряглось. Затем он нанес еще несколько последовательных ударов.

\*Джеб, джеб, хук!\*

Хотя Голем следовал движениям Хурокана, темп его отставал. Другими словами, это было медленно.

‘Он оказался медленнее чем я полагал.’

Хурокан не ожидал, что Голем будет двигаться и наносить удары столь же быстро как герои из его фильма, но он все равно ожидал большего.

‘Моя ошибка. Нельзя быть слишком жадным.’

Хурокан опустил свою руки и покачал головой.

Голем тоже опустил свои руки и покачал головой. Хурокан не мог не посмеяться наблюдая за этой комичной сценой.

Вообще-то он не был разочарован. Во-первых сама это функция уже большой плюс. И реальная ее ценность заключалась в подавление врага. Скрутить врага или задержать, уже было хорошим подспорьем в бою.

“Закончить режим копирования.”

После команды Хурокана Голем вернулся к своему пригнувшемуся положению. После этого Хурокан вскарабкался к нему на плечо. Теперь посмотрим насколько это удобно.

“Режим путешествия. Место назначения, Замок Бангз.”

После команды, Голем пошел вперед.

3 минуты спустя…

“Вот дерьмо.”

Хомяк в Хурокане рвал и месил.

“Что за херня Голем? Ты же чертова черепаха!”

★★★

Благодаря вирт. реальности люди могли встретится в любое время. Эти пять человек смогли встретится как раз благодаря этой причине.

Пять человек сидело за круглым столом. Один был стариком, другой молодой девушкой, молодым человеком, мужчиной средних лет, или маленькой лоли.

Внешне все они отличались, но и было между ними нечто схожее.

Все они являлись игроками «Полководца», все они были членами Топ-30 гильдий, участниками Топ-100 лучших игроков, и каждый из них являлся гильдмастером соответствующих гильдий.

“Сразу пятеро, что за напасть.”

Главы Топ-30 Гильдий «Полководца» собрались в одном месте.

Как минимум, это было очень редким зрелищем.

Все Топ-30 Гильдий являлись конкурентами. Чтобы увеличить количество зрителей или увеличить рейтинг своих телестанций, они шли на любые меры.

Хотя бывали случаи сотрудничества двух или трех гильдий, но чтобы сразу пять. Это было невиданным делом.

Так же, это было невероятно опасно. Если остальные гильдии об этом прознают, то они попадут под подозрения, а это в свою очередь привело бы к ответной встрече с их стороны. И если это произойдет, то столкновения не миновать.

“Мы все - занятые люди. Давайте пропустим приветствия и перейдем к главной теме.”

Каждый прекрасно понимал все это, так что никто не посмел разбавлять накаленную атмосферу шутками.

Все были кротко и лаконично.

“Как вы уж могли догадаться, вероятно, что Гильдия "Гидра" узнала личность Графа Скверны."

Именно это послужило причиной встречи.

“Хотя мы не можем быть уверены на все 100%, но кажется день D настанет 10-го марта. Похоже они стремятся соответствовать годовщине «Полководца».”

Граф Скверны.

В настоящее время это была самая горячая тема «Полководца».

Сейчас основная сюжетная линия Графа Скверны подходила к концу. Большинство Топ-30 Гильдий завершило цепочку приблизительно на 80%.

Проблема заключалась в том, что Гидра сильно опережала остальных. И не просто опережала. Гильдия Гидры уже узнала, кем является Граф Скверны и уже начала подготовку к рейду. Другие же гильдии были еще далеки от этого и это сводило их с ума.

“Это само собой разумеется. И мы не можем это так просто допустить.”

Отступи они, и доходы Гидры вырастут в колоссальном объеме.

Во-первых, они получили больше Уникальной Хроники связанной с Графом Скверны. И они снабдили ими многих ветеранов первого дивизиона. Если учитывая ценность Уникальной Хроники, то у Гильдии "Гидра" уже был припрятан хороший туз в рукаве.

К тому же, они получили множество титулов.

Самое важное - это общая оценка.

“Если Гильдия "Гидра" сможет одолеть Графа Скверны, то я вам гарантирую, что в следующем сезоне они займут большую часть рейтингов.”

В телерадиовещании - тенденции были абсолютными. Если Гильдия "Гидра" одолеет Графа Скверны, то большинство зрителей переключатся на их телевещательную станцию, и без этого большой разрыв станет еще больше. Это привело бы к их непосредственному укреплению.

Это хорошая возможность для Гидры, и абсолютно неприемлемо для остальных.

Если бы они просто игрались, то могли просто пропустить это мимо ушей.

Однако для Топ-30 гильдий это была не просто игра. Они занимались бизнесом. Десятки тысяч людей работали над раскруткой их бренда, и у них имелось десятки миллионов клиентов. Они не могли позволить произойти такому кризису.

Ответ был лишь один.

“Все пять гильдий собрались, чтобы остановить Гидру.”

Они должны были точно удостоверится, чтобы подобного кризиса не произойдет.

Поэтому все пять гильдий решили временно объединится. Чтобы не дать "Гидре" одолеть Графа Скверны, они пойдут на все.

“Для начала объявим рамки мирного соглашения. До 31-го марта, все собранные здесь гильдии оставят все конфликты позади. Все согласны?”

Никто не возразил.

“Мирное соглашение заключается в следующем. Мы должны поделится всей имеющейся у нас информацией относительно Графа Скверны. В любом случае, если "Гидре" удастся одолеть Графа Скверны, вся информация все равно станет бесполезной. Хотя многим это можем не понравится, но лучше использовать ее до того, как она станет хламом. У кого-нибудь есть возражения?”

И снова никто не возразил.

“На этом все. Я пришлю вам все подготовленные документы по электронной почте.”

★★★

Снимая свой V-Gear, Чой Суйлин слегка убрала свои волосы в сторону. Затем закрыла глаза и задумалась.

‘Все-таки все пришло к этому.’

Граф Скверны.

Думая об этих словах, Чой Суйлин покрепче сжала зубы. Словно этого было недостаточно для подавление гнева, она начала яростно дрожать.

“Грррр, как же раздражает!’

Она была уверена. Абсолютно уверена, что именно ее гильдия первой сможет закончить цепочку Графа Скверны и уделать остальные гильдии.

Однако реальность была жестока. Она была возмущена до предела тем, что ей пришлось взяться за ручки с другими гильдиями, чтобы остановить "Гидру".

'Хмпф.'

Поэтому она стала размышлять как все до этого дошло.

Но ответ был очень очевиден.

Просто она и ее Гильдия "Штормовых Охотников" были не так хороши как гильдия "Гидра". Никак иначе. Результаты действий и операций "Штормовых Охотников" оказались слабее, чем у "Гидры".

Другими словами…

‘Это недостаточно. В первую очередь мне нужно заполучить больше квалифицированных игроков.’

Если она не восполнит этот пробел, то "Гидра" и в следующий раз сможет утереть им нос. И Чой Суйлин со своей гильдией станут для них не больше подпевал.

И это было фактом, который Чой Суйлин принять не могла.

‘Лучший игрок. С непревзойденным талантом и способностями, бесценный алмаз.’

Она слегка нервничала.

В ее голове всплыл образ определенного человека.

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 44. Поиск Миджи (Часть 3)**

[Хурокан]

- Уровень: 40

- Класс: Маг

- Титулов: 14

- Характеристика: Сила (277) / Выносливость (83) / Интеллект (183) / Магия (240)

‘Я наконец увеличил магию до 240 очков.’

Наблюдая за увеличением своих характеристик, Хурокан покрепче сжал свои кулаки от счастья. Его руки были одеты в перчатки с золотистым мехом, так что смотрелись они как клубок шерсти.

‘Набор Магического Активатора 40 уровня, стоимость 3.200 золотых.’

Отвернувшись от окна характеристик, волосы на голове льва стали развиваться по воздуху, а развернувшись всем телом, за Хуроканом последовал хвост

Костюм Льва.

Этот костюм с Хэллоуина шел в сочетание с набором Магического Активатора.

3.200 золотых!

Это было относительно дешево для набора 40 уровня, повышающего очки магии. Подобный набор обычно стоил 4.000 золотых.

Конечно у его дешевизны была своя причина. Стоит посмотреть на Хурокана и причина становилась понятной.

‘Конечно дешево, но…’

Хурокан медленно взглянул на свои ноги. Наблюдая за своими большими, набитыми мехом ногами, Хурокан скривился.

‘но в некотором плане... это очень даже не дешево.’

Чудно.

Это случилось приблизительно 8 месяцев назад, когда игроки 40+ уровня были вершиной игры, Топами был снят вирусный ролик. В нем маги 40+ уровней носили костюмы животных, и привело к быстро растущей тенденции. Это был результат погони за рейтингами.

Однако, как и обычно это бывает, тенденции не длятся вечно.

Впоследствии, какое-то время спустя, люди стали сторонится подобных костюмов. Как результат подобные наборы уходили за меньшие цены, чем аналогичные наборы без костюмов. И так, передаваясь из рук в руки, этот набор попал к Хурокана.

‘Все-таки в «Полководце» слишком много людей со странными вкусами. В те времена нечто подобное стоило больше 10.000.000 вон. Какая жалость.’

К тому же, все дело было в обычной тенденции понижения цен. Когда были созданы костюмы, цены на набор Магического Активатора и так были очень высоки. В конце концов, в те времена ими пользовались лишь Топы и богатеи не жалевшие денег на игры.

"Дерьмо."

В любом случае, это не очень хорошие вести для Хурокана.

Неважно насколько хорошей вышла цена, но охотится в подобном костюме было постыдно.

Однако Хурокан огорчился не по этой причине. Его огорчил тот факт, что даже этот ужасный костюм животного был гораздо лучше его прошлой одежды. Поэтому он еще раз понял, насколько ужасной, точнее ужаснейшей была его старая одежда.

‘Когда я достигну 50 уровня, то обязательно возьму себе классно выглядящую экипировку, даже если придется лишится некоторых характеристик.’

После недавно купленного набора, Хурокан заручился маленькой клятвой и пошел в Замок Чуру.

★★★

Замок Чуру.

Располагался он вдали от Замка Бангз, и был он гораздо меньше посетивших до этого Замка Банг и Замка Фигар. Если сравнить их размеры, то размер его будет составлять одну треть от этих замков.

Однако атмосфера Замка Чуру весьма отличалась. Это различие можно было заметить у самых ворот.

Хурокан носил стандартный набор Ассоциации Завоевателей. Миновав ворота, его заметили игроки и стали перешептываться между собой.

“Эй, он до сих пор носит стандартный набор А.З.”

“Он добрался до сюда один? Скорее всего он скрывает свои характеристики, я уверен, он высокоуровневый игрок.”

Тихие шепоты. Конечно, Хурокан не мог их услышать. Но он мог понять о чем они говорили.

‘А это уже не гиены, а стая волков.’

Замок Чуру был основан 7 месяцев назад "Трубочистами", одной из Топ-30 Гильдий. Поэтому этот замок не являлся одним из стартовых. Это значит, что у ворот ты не встретишь всяких зазывал пытающихся обмануть новичков. Это подкреплялось тем, что на пути к замку находились монстры 30+ уровней.

Поэтому большинство игроков посещающих Замок Чуру были уже довольно опытными игроками. Так что увидеть новичка для них было необычным событием, не удивительно что на него все смотрели.

Что касается Хурокана, то он наслаждался этим чувством.

‘Я зашел очень далеко.’

Это было его доказательством.

‘Хотя мой путь еще не близок, но у меня уже есть огромный пред посыл на будущее становление Топом.’

Это было доказательством его роста.

На данный момент "хорошие игроки" в «Полководце» находились на 50-70 уровнях. Остальные, подобно Хурокану, посвятившие свою жизнь «Полководцу», были выше 80 уровней. 1-й в списке рейтинга в настоящее время был 109 уровня, в то время как 100-й был 101 уровня.

Хотя догнать их было не просто, но со скоростью Хурокана никто не смог бы сравниться. Игрок способный достигнуть за 2 месяца 40 уровня в будущем станет одним из самых высокоуровневых игроков. В этом Хурокан мог быть уверен.

С широченной улыбкой на лице, Хурокан быстро двинулся в сторону Ассоциации Завоевателей.

★★★

[Поиск Миджи.]

- Ранг: Редкий

- Ограничение уровня: 40+

- Описание задания: Согласно указу Ахимбри, отыщите следы Миджи и завершите задание, которое он завершить не смог. Распросить о Миджи вы можете в одном из филиалов Ассоциации Завоевателей в замке Чуру.

- Награда: 500 золотых и доп. вознаграждение.

- Разное: Если не закончите задание в срок, то получите штраф (29 дней 9 часов 33 минуты)

Перечитав содержание задание, Хурокан тихонько вздохнул.

'Еб\*ть.'

Хурокан еще раз вспомнил разговор проведенный с НПС.

После прибытия в филиал Ассоциации Завоевателей, Хурокан сразу направился на 3 этаж, где поговорил с НПС.

“Так это вас послал господин Ахимбри.”

В этом диалоге не было ничего примечательного.

“Задание агента Миджи… он выполнял слежку. Его работа состояло в слежке за теми местами, где появлялись Камни Скверны после их удаления, ему требовалось узнать, кто же повторно их туда доставляет.”

В Описание задания тоже не было ничего примечательного.

Агент Миджи скорее всего мертв, и Хурокан скорее всего найдет его тело, если пойдет выполнять задание.

После того, как он найдет его тело, он примет его задание и скорее всего отыщет того, кто занимается развозкой Камней Скверны. Так как там не требовалось ни с кем сражаться, то он мог бы с легкостью закончить задание и убежать.

Проблема была в месте.

“Где это место?”

“Лес Бобор.”

“Что?”

Лес Бобор.

Услышав это Хурокан непроизвольно выкрикнул.

“Бля…”

Он очень хотел выругаться, но успел на полуслове проглотить свои слова. Наблюдающий за ним НПС с интересом наклонил свою голову.

“У вас с этим какие-то проблемы?”

“Нет, нисколечко. Просто лес Бобор является очень опасным местом…”

“Лес Бобор действительно опасен. Потому вы здесь. Господин Ахимбри ни за что не поручил бы подобную работу абы кому. Так как вы уже прошли тест господина Ахимбри, значит вы более чем готовы выполнить задание Миджи.”

Наблюдая за благоговейным выражением лица НПС, в Хурокане закипал праведный гнев.

'Заткнись уже.'

Хурокан прекрасно знал о лесе Бобор.

‘Какого черта происходит с этим ограничением в задание? Уровень 40 +? Лес Бобор является охотничьим угодьем для игроков 70 уровня!’

Лес Бобор - это обширные леса расположенные у подножия горы Бобор. Как уже можно было догадаться, лес Бобор был обширным участком, в котором находилось множество самых разнообразных монстров. Это было необычной чертой самого леса. Обычно в «Полководце» количество разнообразных монстров в локациях были ограничены. Это облегчало игрокам игру при выборе снаряжений и стратегии охоты. Однако к лесу Бобор это не относилось, в нем было огромное разнообразие монстров, потому игрокам требовалось запасаться самой различной экипировкой, а также иметь при себе стратегии на все случаи жизни.

К тому же в этой области обитали монстры сразу от 40-70 уровня. Что было довольно проблематично. Для игроков 40+ уровней охотится в этой локации было непосильной задачей. А для игроков 70 уровня мелкие монстры не стоили ни денег ни средств, чтобы на них охотится. Для них было намного более эффективно использовать другие охотничьи угодья.

В качестве последнего штриха выступал рейд-босс, Бобор Огр. Вообще большинство игроков которые посещали этот лес, приходили сюда именно из-за него. Конечно это будет потом, а пока его стоимость была не высока.

В любом случае Хурокану до леса Бобор было еще очень далеко. Задача была неоправданно рискованной. Все это было на совершенно другом уровне нежели Болото Рептилий или Мертвая Роща.

‘Я наверняка умру.’

Даже учитывая, что ему не требовалось сражаться, риск был слишком велик.

Проблема в том, что Хурокан не мог отказаться от этого задания.

“На этом магическом камне есть метка. У агента Миджи тоже есть этот камень, так что когда вы подойдете к нему достаточно близко, камень среагирует.”

"Спасибо."

"Удачи."

Это было концом разговора.

Хурокан посмотрел на полученный камень. Он очень хотел запустить его куда подальше. Сейас он был в очень плохом расположение духа.

‘Я лучше всех знаю, что в «Полководце» очень трудные задания, но вам не кажется что это уже слишком?’

Все задания Ахимбри, до сих пор, были очень трудными. Одно задание с яйцом чего стоило, на тот момент, кто-то с уровнем Хурокана ни за что бы не справился с ним. Подобные задания вообще невозможно выполнить в одиночку, их в основном брали гильдии. По большому счету это были больше гильдейские задания. Основные сюжетные линии управляли историей «Полководца», так что не было ничего удивительного в том, что задания подобного масштаба были больше гильдейскими, нежели групповыми.

В этом и заключалась вся проблема.

Хурокан справлялся с заданиями далеко превосходивший его уровень. И раз он закончил одно задание, то должен был приступить к другому, и все закончилось тем, что будучи 40 уровня, он получил задания для 60-ников.

И конечно, этого тоже стоило ожидать. Это показывало огромный потенциал Хурокана. И он должен был гордится этим. Ведь это означает, что Хурокан превысил допустимые рамки системы «Полководца».

Однако проблема и не в этом.

Вся загвоздка в ограничение временем.

И этот штраф…

‘Если не смогу закончить его, то потеряю кольцо.’

Он должен будет вернуть Кольцо Преследователя Скверны.

С этим кольцом на него пала тяжкая ответственность - это задание.

'Черт тебя подери.'

Если у него заберут Кольцо Преследователя Скверны, то он потеряет как минимум 50 очков магии. В будущих перспективах это не сулило ничего хорошего. Нужно понимать, что подобное колечко ни купишь ни за какие деньги.

Отступить?

Если бы для получения кольца изначально требовалось выполнить это задание, то тогда он так и быть, расстроился бы и двинулся дальше, но получив его, отдавать он его не собирался.

В словарном запасе Хурокане подобным словам не было места.

‘Что же делать?’

Однако двинуться в Лес Бобор был наихудшим вариантом.

На все про все ему давалось 30 дней, за это время он мог бы по максимуму прокачаться, и за минимальный остаток пойти в лес Бобор. Однако даже так, он не мог гарантировать, что план удастся завершить. Мало того, что покачаться до 50 уровня всего за месяц невероятно трудно, но достижения 50 уровня тоже не дает никакой гарантий на успех.

‘Если бы я только встретился с Ахимбри после повышения уровней…’

Знай он это, то целенаправленно отложил бы свою встречу с Ахимбри.

Конечно, для сожалений было слишком поздно. К тому же, не говоря о Хурокане, возможно сам Ахимбри не предсказывал такой поворот событий.

‘В итоге у меня нет выбора, не так ли?’

Хурокан прикрыл руками лицо.

Между тем, пока Хурокан что-то бормотал себе под нос на 1 этаже филиала, на встречу ему шли игроки.

“Вы слышали? Кажется в скором временен Гильдия "Гидра" соберет рейд на Графа Скверны. Что будем делать? Посмотрим?”

“Ох, а ты не знаешь кто это или где он?… кстати, сколько прибыли принесет захват Графа Скверны? А еще интересно какие же титулы он выдает.”

“А мне лично интересно что же предпримут остальные Топ-30 Гильдий. Я не думаю, что они будут тихонько отсиживаться в сторонке…”

“Они наверняка уже делают все от себя зависящее, чтобы помешать "Гидре". Если им удастся одолеть Графа Скверны, то они без сомнений станут Гильдией №1.”

“Хмм, а что станет с заданиями по цепочке графа? Они все завершатся, или так и останутся незавершенными?”

“Не знаю … это первая цепочка из основной сюжетной линии, так что никто не знает наверняка.”

И этот разговор.

‘Мм?’

Запал в голову Хурокана.

‘Подождите ка минутку, ведь если Графа Скверны поймают, то вся цепочка заданий связанная с ним, автоматический завершится!’

Похоже в поисках Миджи нет никакой необходимости.

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 45. Подлость (Часть 1)**

Настал Март, но зимние холода до сих пор напоминали о себе людям. На улицах толпился укутанный в теплые одежды народ, а не выдержавшие подобного холода люди, заходили в ближайшие кафетерии чтобы согреться. Так было везде, так что в кафетериях стояла целая очередь заказов.

У окна одного из таких кофе стоял потрепанный парень.

Он что-то водил по сенсорному экрану своего планшетного ПК и вдыхал морозный воздух своим уже покрасневшим носом. Можно было понять, что этот парень стоит на морозе уже долгое время. Даже не беря все это во внимание, выглядел он все равно подозрительно. Он был худым, словно очень мало питался, на нем были очки с очень толстыми линзами и потрепанные волосы.

Однако самым подозрительным было то, что он прилип к окну словно банер.

‘Черт побери, ну почему Wi-Fi такой медленный? У вас ведь дорогое заведение. Так предоставьте хотя бы достойный сервис.’

Он пытался использовать бесплатный Wi-Fi, который кафе предоставлял своим клиентам. Конечно же это был Ан Джэюн. Причиной всех его тягот был бесплатный Wi-Fi.

Он понимал, что действовал не обдуманно. Ведь возьми он себе чашечку кофе и мог бы спокойно сидеть в заведение, и хотя бы избавить себя от назойливого насморка.

И вот он закончил свои дела…

'Хорошо.'

Немного позже.

Ан Джэюн воспользовался своим планшетным ПК, чтобы разослать электронные письма.

Закончив с делами Ан Джэюн выключил планшет, и схватив его в подмышку, удалился от окна кафетерия.

Направляясь домой, Ан Джэюн не мог не вздыхать. После чего из его рта поплыли клубки пара, видимо из-за холодной погоды.

‘Вот вам супер одолжение. Мне плевать кто там поймает этого Графа Скверны, просто сделайте это побыстрее и открывайте новую эру.’

Будущее стало другим, а вместе с этим старая эра приближалась к концу.

★★★

Поскольку у Топ-30 Гильдий были свои собственные каналы телевещания, то каждая гильдия шла своими путями. Лишь их Развед. Группы являлись исключением. Как можно было понять из названия, развед. группа отвечала за сбор информации и важных фактов и донесение об этом в гильдию.

Для создание развед. группы было множество причин. Для начала, чтобы удовлетворять потребителей требовалось иметь обратную связь, коим они и являлись. Так же это давало небольшой шанс получить в свои руки потенциально ценную информацию. Конечно, 80% сообщений были полным мусором. Из оставшихся 20%, первые 10% что-то в себе да несли, но были так плохи, что написавших их людей хотелось посадить за неграмотность. И только последние 10% несли в себе определенную ценность.

И найти информацию в этих 10% для развед. группы было действительно трудной задачей.

Но был ли у них выбор?

“Боже, ну что за мусор. Один просит, чтобы мы нашли пропавшую кошку. Какого черта?”

Их работа оплачена, значит нужно трудится.

“Ох, как мило. Вы только гляньте на это. Один из них пишет, что скажет нам личность Графа Скверны.”

В любом случае, развед. группе требовалось собирать информацию по кусочка, словно составлять всю картинку как пазл. Хотя большинство сообщений выбрасывались, но перед этим они все равно проверялись. Это был трудоемкий процесс - искать алмаз в груде камней. Особенно когда дело касалось информации, нужно знать, что искать.

В этом плане, этим двоим улыбнулась фортуна.

“Личность Графа Скверны? Серьезно? Ха! Даже если продать эту информацию, то я уверен, что она уйдет как минимум за сотни тысяч долларов.”

“Так мне выбросить его?”

“В 99% случаях это всего лишь хлам, но мы не можем быть уверены на все 100%, так что давай проверим.”

"Красные Буйволы" и "Штормовые Охотники".

Отыскать алмаз удалось лишь этим двум гильдиям.

★★★

Представительные члены Топ-30 Гильдий были широко известны среди масс. Трудно было не запомнить их лица, когда они мелькают по экранам новостей чуть ли не каждый день. Если бы подобного не происходило, то тогда всем членам Топ-30 Гильдий пришлось бы носить униформу с эмблемами своих спонсоров, и даже по несколько штук.

Оно и понятно. Ведь чтобы заполучить в свои руки больше зрителей и спонсоров, они должны были блистать еще ярче.

Другими словами…

“Ну, привет? Разве это не 8-й глава Гильдии "Гидры", Натал?”

Если один из представительных членов гильдии носил экипировку НПС Ассоциации Завоевателей, то для этого должна была быть весомая причина.

Третий самый сильный игрок Гильдии "Красных Буйволов" Коррида Ким поприветствовал одного из девяти глав Гильдии "Гидры", который в свою очередь сейчас не был одет в стандартную экипировку девятиглавой гидры.

Натал, казалось, был не особо рад этой встрече, поэтому сделал угрожающее лицо.

“Что здесь делает Гильдия "Красных Буйволов"?”

Однако выражение Коррида Ким было более пугающим. Прозвище Коррида далось ему не спроста, он действительно наводил на людей страх, был он под два метра ростом, темнокожим мужчиной. Первое впечатление о нем было всегда не очень хорошим и потому не важно насколько сильно ты будешь выпячиваться, Ким все равно будет гораздо грознее.

Поглядев на угрожающий взгляд Натала, Ким улыбнулся.

Видя его улыбку, Натал подсознательно вздрогнул.

“А есть какие-то причины, по которым мы быть здесь не должны? Или у вас с этим какие-то проблемы?”

Понимая, что он вздрогнул, Натал пришел в себя и ответил.

"Нет."

“Я бы хотел задать вам аналогичный вопрос. Что Вы здесь делаете? В какой-то потрепанной одежде. Должно быть это первый раз, когда я вижу тебя без гильдейского плаща. Хотя должен признать, эта экипировка тебе больше к лицу.”

“На это у меня свои причины. Тебе еще что-то нужно от меня?”

“Конечно нет. Вы вольны идти куда пожелаете.”

После этого Натал развернулся. А затем он и его спутники единой группой ушли.

Наблюдая за уходом Натала, уголки рта Ким растянулись в широкой улыбке. Ким, посмотрев на членов своей гильдии, быстро провел пальцами по часам и остановившись на втором слоте, сменил свой гильдейский униформу на боевое облачение.

Затем его товарищи быстро последовали его примеру.

Их униформа быстро сменилась на боевое снаряжение, чтобы в любой момент быть готовым вступить в сражение. После этого Ким воспользовался программой голосового сообщения.

“Капитан, капитан.”

- Что произошло?

“Похоже письмо было настоящим. Я встретил здесь Натала.”

- Натал? 8-й глава Гильдии "Гидра"?

“Он даже облачился в обычную одежду НПС Ассоциации Завоевателей. Не рассмотри я его более внимательно, то спутал бы с обычным НПС и просто прошел бы мимо.”

- Натал в последнее время появлялся в передачах "Гидры"?

“Я не знаю. Разве я похож на их фаната. Почему вы не спросите Юл? Разве она не рядом с вами?”

- Как ты узнал?

“А разве она не всегда рядом с вами?”

Сказав это Ким не мог не рассмеяться. Он находил забавным, что подобный эксперт, пачками убивающий монстров, был слишком твердолоб, чтобы понять чувства девушки рядом с собой.

Конечно, смех его был коротким.

“Что прикажете делать? Напасть? Только скажите и мы устроим здесь беспорядок, чтобы выиграть хоть немного времени.”

- Нет, пока отступите. Если это действительно замок Графа Скверны, то поблизости должно быть много участников "Гидры". Ким, твоя смерть будет нашей самой большой потерей.

“Ну, я могу думать об этом как о двухдневном отпуске, не такое уж большое дело.”

Внезапно…

“КИМ!”

“Мм? Ч-что? Не видите я с капитаном разговариваю.”

Один из товарищей позвал его по имени. Он рефлекторно обернулся и его глаза широко распахнулись, ибо он понял почему его так резко оборвали. Перед ним шла группа игроков одетых в гильдейскую униформу. Заметив Кима и его товарищей, группа игроков тоже стала присматриваться к ним.

Вокруг встала тяжелая атмосфера.

“Капитан, на горизонте появилось приблизительно 40 "Штормовых Охотников".”

Штормовые Охотники.

В Топ-30 Гильдий по численности, силе и влиянию они спокойно входили в пятерку сильнейших. Они с "Красными Буйволы" были почти на одном уровне.

Так что можно было понять, что между двями этими гильдиями шла жестокая конкуренция.

- "Штормовые Охотники"?

Приглядвшись к ним, глаза Ким сузились. Первой вошедшей в его взгляд была коротко стриженная девушка. Ким сразу ее узнал.

“Принцесса Штормовых Охотников здесь.”

Принцесса Штормовых Охотников Хахуи.

3-й сильнейший член Гильдии "Штормовых Охотников" , она является экспертом в ПвП сражениях.

Хотя это было давно, но это именно она однажды убила Кима.

От того выражение Кима стало жестче.

“Что нам делать?”

- "Штормовые Охотники", как неприятно. Глянь, не готовятся ли они к сражению?

“Сейчас. Они остановились и тоже наблюдают за нами, кажется они тоже не ожидали встретить ас здесь.”

- Тогда… похоже письмо пришло не только нам. Прекрасно. Для начала, не вступайте с ними в конфликт. сли получится, то можешь с ними договорится. Я сам потом поговорю с Королевой Штормовых Охотников.

“Да сэр.”

После этого их разговор закончился.

И Ким начал интенсивно размахивать руками. При его то высоте, этого было трудно не заметить. Махая рукой он начал говорить.

“Похоже мы здесь по тем же причинам. У нас нет намерений сражаться. Кстати, я только что видел Натала.”

Это стало началом нового пути.

★★★

\*Свист!\*

С тяжелым звуком, руки Голема просвистели сквозь воздух.

"Грррр!"

Перед ним стоял монстр 50 уровня, Гигантский Медведь.

Пусть он был монстром только среднего размера, но с него падало в несколько раз больше опыта и материала, чем с мелких. Обычно на него охотились группой в 5 человек, а не по 3.

Один голем ни за что бы его не одолел. Здоровая рука Голема ударила по Гигантскому Медведю стоящему на задних лапах, но это не сильно его задело, поэтому тот немедленно контр-атаковал.

\*Вшух!\*

Правая передняя лапа медведя ударила по Голему. Удар был достаточно силен, чтобы заставить Голема приподнять свою левую ногу. А на левом плече, куда пришелся удар, остались толстые следы его когтей.

В этот момент Голем сцепил свои руки и стал в боксерскую стойку. Как будто ожидая этого, Гигантский Медведь стал напирать на него передними лапами.

\*Бум, бум!\*

Звуки тяжелых столкновений, раздавались вибрациями по окружающему пространству.

Гигантский Медведь уставился красными от ярости глазами прямо на Голема.

"Кууооо!"

Вскоре медведь громко взревел. Это означало, что его агр был полностью направлен на Голема. В этот момент…

\*Вшух!\*

Резко выпрыгнул Скелет Воин неподалеку скрывавшийся в деревьях.

Возникший Скелет Воин был относительно маленьким. От стандартного Скелета его отличал не только рост всего в один метр, но и кроваво-черные кости.

Скелет Кровавого Гоблина.

Кровавый Гоблин относился к подвиду гоблина и был удивительно быстр. Однако их редко можно было встретить, а убить еще сложнее.

Скелет Воин созданный на основе Кровавого Гоблина превосходил остальных скелетов в скорости.

\*Тадададада!\*

Быстро приблизившись к Гигинтскому Медведю, он прыгнул.

\*Приземлился!\*

Можно было только подивиться, откуда в таком маленьком теле столько сил. Ведь на спину медведя он прыгнул с расстояния 10 метров. А затем кинжалом созданным из собственных костей, вонзил ему в спину.

\*Удар!\*

С далеко кинжал больше походил на иглу.

\*Kуooo!\*

После удара в спину, медведь начал неистовствовать. Казалось, ему было неважно насколько минимален был ущерб.

Да и сама атака, не была рассчитана на нанесение большого урона.

Реальная цель…

[Гигантский Медведь попал под эффект Метки Демона.]

[Гигантский Медведь попал под эффект Проклятия Замедления.]

Активация проклятий. И они стремительно распространились по всему телу Гигантского Медведя.

Метка Демона Е ранга уменьшала характеристики цели на 13%, а Проклятье Замедления F ранга уменьшала скорость движений на 10%.

Гигантский Медведь стал явно медленнее, и Голем воспользовался этим в своих интересах. Он сменил стойку и избежав атаки Гигантского Медведя заключил его в хватку.

"Куо!"

Гигантский Медведь начал лапами сокрушать по голове Голема, чтобы оттолкнуть его от себя.

После этого остальные четыре Скелета Воина, уже медленней Кровавого Гоблина, тоже стали приближаться к Гигантскому Медведю. За их основу были взяты Скелеты Воины с Мертвой Рощи, поэтому своими размерами и огромными мечами скелеты внушали страх. Пусть они были меньше Гигантского Медведя, но выглядели они все равно угрожающе.

Подойдя поближе, Скелеты Воины стали кромсать шкуру Гигантского Медведя. Ах атаки, словно смазанный механизмы часов, быстро покрывали медведя ранами. Голем же тем временем продолжал удерживать хватку.

"Куооо!"

После небольшого стона, Гигантский Медведь все-таки рухнул.

После его смерти Скелеты Воины тоже перестали атаковать. А после уставились на своего владельца. Они смотрели на массивное дерево, в ветвях которых скрывался Хурокан.

Однако Хурокан совсем не обращал внимания на окружающий мир.

‘Где новости? Уже прошло три дня с того момента как я отправил Топ-30 Гильдиям сообщение, исключая "Гидру". Не говорите мне, что все они сочли мое сообщения за фальш?’

И в этот момент …

- Гильдия "Гидра" начала рейд на Графа Скверны!

Появились первые новости.

5-го марта. Гильдия "Гидры" начала действовать раньше изначальной даты.

Увидев новости Хурокан не выдержал, и поднявшись прикрикнул.

“Да! А?”

А после этого …

“А?!”

Свалился!

И звездочкой распластался по земле.

Скелеты Воины и Голем подошли к Хуроканы и внимательно на него уставились. И Хурокан чисто инстинктивно стал кричать на своих подопечных.

“Что? Вам смешно? Свалите!”

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 46. Подлость (Часть 2)**

- Рейд на Графа Скверны отличается от остальных.

- А нельзя ли более подробнее?

- Граф Скверны не ужасающий монстр, а могущественный человек, живущий в системе «Полководца». Именно потому что он человек, все становится непросто. До сих пор рейды проводились против средних или крупных монстр-боссов. Но на этот раз мы выступаем против НПС. Именно это различие - делает его исключительным.

- Существуют ли причины, по которым рейд на Графа Скверны назначен за неделю до 1-й годовщины «Полководца»? Многие говорят, что было бы лучше подождать еще одной недели, чтобы дождаться годовщины. Есть ли в ваших планах подобный вариант?

- Нет, после небольшого обдумывания, мы пришли к решению, что сделать все сейчас - будет самым лучшим решением. Все основано на том, чтобы увеличить наши шансы на успех. Даже 1% может сыграть решающую роль. Все остальное вторично.

- И последний вопрос. Хотели бы вы что-нибудь сказать на последок?

- Мы будем единственными, кому удастся встретиться с Графом Скверны.

Это была вступительная передача перед рейдом на Графа Скверны.

Держа левой рукой планшетный ПК, Ан Джэюн смотрел ролик, в то время как правой рукой кидал глюкозные леденцы в кофе. Заполнив чашу до краев, Ан Джэюн наконец то сделал глоток. Горький кофе в сочетание с дешевыми леденцами по вкусу больше напоминал медикаменты.

Посмотрев на живой билет, купленный Ан Джэюном, он не мог не задаться вопросов.

‘С подобной ценной они больше чем на 500.000 вон ничего не продадут.’

До возвращения в прошлое, билеты на рейд Графа Скверны от Гильдии "Гидры" стоили 15.000 вон, было продано 1.960.000 билетов. Это был новый рекорд, в то время "Гидра" заполучила около 10 млрд. вон.

Причина их успеха состояла в том, что они не торопились. Дата рейда не менялась и билеты они продавали за три дня до начала. В этот же раз цены на билеты были дорогими и продавали они их за день до рейда.

В "Гидре" не было идиотов, так что они прекрасно понимали, что потерпели фиаско. Но видя на сколько далеко они зашли, можно было понять, что они столкнулись с непредвиденными обстоятельствами.

Еще раз глотнув кофе, Ан Джэюн сделал мрачное лицо.

‘Шанс их неудачи … больше 90%. Да, иначе никак.’

Ан Джэюн вспомнил.

‘Ну, они и в прошлый-то раз потерпели неудачу, так что в этот раз тем более.’

В прошлый раз Гильдия "Гидра" провалила рейд на Графа.

Они хорошо сражались и смогли его одолеть. Однако когда уровень его жизней достиг 0, активировалась новая фаза, и Граф Скверны смог ускользнуть. Подобно побегу Золотого Скелета. В конце концов "Гидра" так и не смогла поймать Графа, и им пришлось дожидаться следующего месяца, чтобы его одолеть.

‘Его побег - моя основная головная боль.’

После побега Графа Скверны последовала череда заданий по его поимке. Именно поэтому его повторный захват занял так много времени. Пока он не убегал и находился в одном и том же месте, его повторное убийство не заняло больше 10 дней. Однако было все равно удивительным то, что он смог продержатся целых 10 дней, и это несмотря на все Топ-30 Гильдий ожидающих и входа на рейд все 24/7.

Именно по этой причине Ан Джэюн решил оповестить об этом остальные 29 гильдий.

‘Продай я эту информацию, и целый год принимал ванну из стейков.’

Конечно, он лучше всех понимал всю нелепость этой затеи.

Продай он эту информацию и был бы богат.

Однако это было глупо. Получая деньги на свой банковский счет, Ан Джэюн заодно продал бы информацию о своей личности, и чтобы он не сделал, отследить его было бы очень легко. Да и проблема состояла не в этом. Он попадет под подозрение. Начал «Полководец» 3 месяца назад и знает о личности Графа Скверны, первыми на его поиски выдвинулся бы Tobot Soft, а не Топ-30 Гильдий.

Если бы у Ан Джэюна имелся хороший план, или связи, которые могли бы прикрыть, то он мог бы попытаться, но ничего подобного у него не было. И свои слабостях Ан Джэюн знал лучше всех.

Однако он не собирался предоставлять им все на халяву.

'Невозможно.'

После его послания, ко всем его последующим сообщениям отнесутся всерьез. А когда Ан Джэюн станет Топ-игроком, то у него не будет никаких проблем с продажей информации открыто. В конце концов, гильдиям не состоявшим в списке Топ-30 было свойственно продавать информацию.

‘Будем расценивать это как о вручение своей визитной карточки.’

К тому же Ан Джэюн не собирался продавать абсолютно всю информацию.

В конце концов, его будущее тоже в его руках.

★★★

Королева Шторма Шир и Матадор Чев.

Два гильдмастера одних из Топ-30 гильдий «Полководца», встретились посреди леса.

Присутствовали не только они. Стол на котором они располагались, окружало 10 игроков. Они тоже были Топ-игроками «Полководца».

У любого поклонника «Полководца» эта сцена вызовет мурашки.

Спустя какое-то время они начали беседу.

“Кажется, Гильдия "Гидры" уже вошла в замок Графа Скверны.”

Первой заговорила Королева Шторма Шир.

“Я слышал.”

“И как все пройдет? Каковы, по вашему мнению, их шансы на успех при Первом Убийстве.”

“50/50? Они или добьются успеха или потерпят неудачу.”

“Какой бездарный ответ, от 9-ого в списке сильнейших.”

После резких выражений Шир, Чев углубился в детали.

“Я уверен, что они достаточно подготовились, но они начали раньше запланированного дня D. Пусть они готовы материально, но нельзя сказать того же про моральную составляющую. К тому же учитывая давление при Первом Убийстве. Если смотреть в процентном соотношение, то…”

“Я ставлю 1.000.000 золотых на них поражение. А вы?”

Высказалась Шир, так и не дав Чеву закончить свою мысль.

Чев же на слова Шир лишь спокойно ответил.

“Меня это не интересует.”

"Слабак."

“Я не горю желанием участвовать в заранее проигрышной ставке.”

На словах ‘проигрышной ставке‘, Шир усмехнулась. От такого открытого смешка, игроки "Красных Буйволов" позади Чева пришли в ярость. В ответ на это члены "Штормовых Охотников" размяли свои шеи показывая готовность к сражению.

Конечно, никакого сражения не произошло. Ведь цель их встречи состоялась в другом.

Прямо противоположном.

“Давайте прекратим дурачится и перейдем прямо к делу. В выяснениях отношений нет смысла, ведь мы собрались чтобы обсудить перемирие.”

Все было устроено ради заключения мира.

"Штормовые Охотники" и "Красные Буйволы". Именно эти две гильдии получили право, на участие в рейде на Графа Скверны после "Гидры".

Очередность вступления в рейд на босса определялось очередностью прибытия кандидатов. Это было ненаписанное правило «Полководца». Так как Гильдия "Гидры" была первой вступившей в замок Графа Скверны с этой целью, то на очереди они были первыми. А уже после них прибыли "Красные Буйволы" и "Штормовые Охотники".

На самом деле такие инциденты были очень редки. Обычно объединялись лишь гильдии с конца и с начала в списке очереди. Еще не бывало случаев, когда гильдии 2-ой и 3-ей очередности объединялись, тем более когда являлись ярыми конкурентами.

Эта встреча лишний подтверждала важность этого рейда.

Можно с легкостью представить ценность Графа Скверны. Данный рейд не идет ни в какое сравнение с до сих пор проводимыми. К тому же, это был их единственный шанс. Если они потерпят неудачу, то 2-ой попытки им никто не предоставит. По этому они точно должны были быть уверены, что смогу со всем разобраться с 1-го раза.

К тому же…

“Кстати? Кем является ваш уведомитель?”

“Вероятно тем же, кем и ваш.”

“В попытках связаться с отправителем вы не преуспели, не так ли?”

“Мы использовали адрес отправителя, чтобы связаться с ним. Он явно прочитал наше сообщение, но никакого ответа не последовало. У вас?”

"Без комментариев."

Перед рейдом на Графа Скверны произошел один инцидент.

Все 29 гильдий получили анонимное послание о личности Графа Скверны.

По началу они думали, что отправителем являлся один из членов Гильдии "Гидры". Однако использование подобной подсказки в качестве приманки звучало слишком хорошо, чтобы быть правдой. К тому же, если цель отправителя являлась продажа информации, то выгоднее было бы связаться с несколькими гильдиями. В отправке сообщения всем 29 гильдиям не было никакого смысла.

Другой вариант состоял в том, что у отправителя имелась личная неприязнь и обида на Гильдию "Гидры", потому он так и поступил. Однако это вариант быстро отмелся. Все понимали, что верхушка "Гидры" состояла не из идиотов.

Они не могли не интересоваться идентичностью и целями отправителя. Единственное, о чем каждый понимал - у отправителя для этого были свои цели.

Другими словами, если рейд на Графа Скверны затормозиться, существует огромная вероятность того, что он снова сделает свой ход.

А до того как это произойдет, этим двум гильдиям было бы выгоднее поскорее разобраться с всем этим.

Именно по этой причине они и решили объединить свои силы.

Разговоры и другие разговоры на эту темы были лишь данью светской беседе. В этом и заключалась причина того, почему эти двое действовали так прямо. Они уже пришли к своим ответам, и эти разговоры никак на них не повлияют.

“Я действительно не поклонница этих официально-деловых разговоров.”

“Ну, попробовать все же стоило.”

“Я думаю, что мы и так уже хорошо поработали.”

После этого Шир протянула ему свою руку, на что Чев пожал ее.

“Если задуматься, то это первый раз, когда мы обмениваемся рукопожатиями.”

“Я еще ни разу не обменивалась рукопожатиями ни с одним другим гильдмастером, вы знаете?”

“Какой интересный поворот событий.”

"Согласна."

"Штормовые Охотники" и "Красные Буйволы" официально объединились.

★★★

4-ый час в рейде на Графа Скверны.

- Какова обстановка?

- Не очень. Но у нас все еще есть шанс.

\*Бум!\*

Наблюдая за масштабными визуальными эффектами и сильным грохотом от применяемых заклинаний, Ан Джэюн снял очки и выключил планшетный ПК.

Ан Джэюн проморгался, чтобы промочить пересохшие глаза, и нахмурился.

“Тск, тск.”

‘Этот рейд не достоин имени "Гидры".’

Ролик, что он смотрел был рейдом "Гидры".

‘От самого начала и до конца они не продемонстрировали ничего впечатляющего. Гильдия специализирующаяся на рейдах, даже не из списка Топ-30 смогла бы сделать все намного лучше.’

Рейд "Гидры" на Графа Скверны был просто ужасным.

В начале все шло хорошо. Процесс раскрытия фактов и само разоблачение Графа Скверны было на высоте. Этого было достаточно, чтобы Ан Джэюн понял, что они очень тщательно подготовились к этому событию.

Проблема возникла после того как Граф вызвал Оскверненных монстров. Сам Граф Скверны скрылся, а после уже вспыхнуло сражение.

Он вызвал 7 монстров. Танки взяли агр монстров на себя и поле битвы разделилось на 7 фронтов. Вот до этого момента все шло хорошо. Однако в трех из семи сражениях "Гидра" потерпела поражение.

‘Это не та "Гидра" которую я знал. Не то, чтобы им недоставало способностей. Просто они не смогли выложиться на полную.’

К тому же "Гидра" была вынуждена сражаться с Графом Скверны с неполной боеспособностью, подоспели не все их силы. Но у них не было другого выбора. Это был отчаянный шаг.

После этого Граф Скверны пробудил свои Силы Скверны.

Затем вспыхнуло новое сражение.

Здесь "Гидра" совершает еще одну ошибку.

‘Пойдя на отчаянный шаг, вы должны были бросить все свои силы. Так почему второй глава прикрывает тыл?’

Говорилось, что второй глава Гильдии Гидры, Сохэнк, в сражениях был самым сильным среди них.

Однако к битве он присоединился лишь спустя минут 5 после начала.

Это была огромная ошибка.

Может подобное и прошло бы против обычных крупнокалиберных монстров, но сражаясь с монстрами типа НПС вы должны были выложиться на максимум и полностью удерживать на себе его агро. Из-за неизвестного анонимного источника, "Гидра" предприняла слишком много мер предосторожности и припрятала несколько тузов в рукаве.

‘Как они могли забыть об основах. Должно быть они все разом головой ударились, бедняги.’

Если их козырь терпит поражение, то их рейд в любом случае тоже потерпит провал.

Конечно, оставить туз на решающий момент тоже не плохой вариант. Конечно использовать его абы как тоже нельзя, но они сражаются с рейд-боссом. А сражаясь с рейд-боссами, нужно ставить на кон либо все, либо ничего.

Соханк сдерживался, и "Гидра" не смогла полностью удержать на себе агр Графа, в результате чего он переключился на магов и священников стоящих у них за спиной. Три мага и два священника были мгновенно убиты, а в ситуации, когда их боевой строй и так был не в полном составе, такие потери были фатальны.

Это был смертный приговор.

Именно в тот момент Ан Джэюн прекратил просмотр.

‘Нет надобности впустую тратить свое время и наблюдать за их неминуемой гибелью. Прямая трансляция скорее всего закончится интервью с извинениями.’

Он знал, что эфир подходил к концу.

В любом случае, самым большим беспокойством Ан Джэюна сейчас был провал "Гидры".

‘Следующие претенденты обязаны добиться успеха.’

И для Ан Джэюна это были плохие новости. В конце концов, Ан Джэюн желал скорой смерти Графа. Поэтому он надеялся, что следующий рейд одержит успех.

Если Граф Скверны не умрет в течение последующих 25 дней, то в раздаче столь ценной информации не было бы смысла.

‘Я и так сделал всем вам большое одолжение, так что будьте добры, убейте уже его. Меня плевать кто… хотя на сердце будет боль, если это все-таки сделают "Штормовые Охотники".’

Ан Джэюн криво улыбнулся.

Вообще он был не в духе. Оказаться на проигрышной стороне, доставляло мало радости. И казалось, в ближайшее время ничего не изменится.

‘Походу Аморальным Принцем мне тоже придется поделиться.’

Второй сценарий в основной сюжетной линии после Графа Скверны, Аморальный Принц.

Для Ан Джэюна было маловероятно схомячить Аморального Принца в одного. Чтобы что-то заполучить, требовалось соответственно заплатить. Так что ему скорее всего придется поделиться.

Для жадины подобно Ан Джэюну это был очень болезненный процесс.

Это пока.

‘Но в Разрушенном Королевстве…’

Но в третьем сценарии у него не будет необходимости с кем-то делится.

‘Я все заберу сам.’

Топ-30 Гильдий останется сражаться лишь за остатками Ан Джэюна. Это было основной целью Ан Джэюна. Если бы он не смог достичь подобного, то о начале сольной игры можно было бы изначально забыть.

Ан Джэюн встал.

‘Хорошо, пора снова поиграть с моими скелетиками. Не стоит пренебрегать их обучением.’

Пришло время продолжить игру.

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 47. Горная цепь Булкас (Часть 1)**

[Вы получили уровень.]

[Вы получили Титул, ‘Убийца Гигантских Медведей’.]

[Вы получили Титул, ‘Костяной Охотник на медведей’.]

[Навык Ядро Скелета повысился до С ранга.]

[Навык Проклятья Замедления повысился до E ранга.]

[Вы получили Титул, ‘Начинающий Проклинатель’.]

Последовательные оповещений звучали столь же мелодично как Четыре Сезона Вивальди. Хурокан качал головой, словно слушал музыку. Он немного пританцовывал плечами, и под конец даже трижды щелкнул пальцами.

После чего четыре Скелета Воина, стоящие перед трупами двух Гигантских Медведей, тоже начали танцевать. На этот раз это была Los del Rio - Macarena, хит 1990-х. Сцену четырех танцующих Скелетов Воинов было бы трудно забыть. А маленький танцующий скелет Кровавого Гоблина на фоне остальных трех здоровяков, смотрелся даже мило.

Ну конечно, танцующий в костюме льва Хурокан, смотрелся уже не мило.

‘Одной проблемой меньше.’

Если бы рядом были наблюдающие за сражением Хурокана игроки, они бы вряд ли назвали его смешным, отвратительным, или странным.

Хурокан - Он сражался с двумя Гигантскими медведями один, когда на убийство только одного игроки собирались в группы из 5 человек.

Пока Голем и остальные Скелеты Воины сражались с одним, Хурокан держал на себе агро второго Гигантского Медведя. Помимо этого он следил за их сражением и щелчками пальцев управлял каждым их действием.

Трудно было охарактеризовать это сражение как впечатляющее, за то слово чудовище здесь было бы как нельзя к месту. Подобного невозможно достичь, имея лишь превосходные навыки сражения. Для этого требовалось иметь командное мышление, концентрацию и оперативность.

Достичь подобного было очень трудно.

К тому же помимо колоссальной потери маны, Хурокан потерял еще двух Скелетов Воинов. Учитывая, что при сражение с одним Гигантским Медведем он не потерял ни одного скелета, это достаточно показывало насколько ожесточенным было сражение.

Если бы Хурокан стремился за эффективностью, то он не стал бы поступать так опрометчиво. Либо сражение только с одним, либо отступление, не зачем было идти на такие риски.

Чтобы пойти на это у Хурокана были свои причины.

‘Надеюсь Романи сможет сделать из этого очередной Хит.’

Он нуждался в очередном хорошем видео, после ролика с Золотым Скелетом.

‘Этот ролик получится определенно прибыльным.’

Известность Хурокана очень поднялась и сейчас его канал на YouTube имел более 80.000 подписчиков. Один ролик Черепа для Клоуна имел около 700.000 просмотров, ролик Золотой Скелет 400.000 просмотров, а его стартовый ролик набрал 500.000. Помимо этого, каждый другой его ролик имел как минимум по 100.000 просмотров. К тому же, суммы его пожертвований и количество просмотров гораздо превышали других пользователей с аналогичным уровнем подписчиков.

Хурокан достиг того момента, когда мог прилично зарабатывать, в зависимости от качества своих роликов.

С этого момента, создание роликов, можно официально назвать его работой. Если до этого он делал все бесплатно, раздавая окружающим свои визитные карточки, то теперь пришло время пожинать плоды своих трудов со своих зрителей и подписчиков.

К тому же, теперь он мог создавать ролики совершенно другого уровня.

Теперь у него есть Голем.

Но обычное использование Голема для охоты на монстров, было обыденным делом. Подобным занимался каждый некромант. За подобное люди не будут платить.

Поэтому Хурокан решил сделать невозможное, охота на двух Гигантских Медведей.

Тем более, это было для него хорошей формой обучения.

‘Перед тем как приступить к сражению с рейд-боссами, я должен подготовится к сражениям с их многочисленной свитой.’

Охота на просто сильного монстра для Хурокана было не трудно.

Однако сражения с целыми группами, было другим делом. Поэтому если Хурокан желал стать лучшим в «Полководце», ему потребуется обучиться этому навыку. Это было легко заметить. Даже в рейде против Графа Скверны, "Гидра" понесла большие потери просто сражаясь с его слугами.

Хурокан понимал, что с его текущими навыками, ему ни за что не стать сильнейшим.

С текущими навыками ему даже себя будет трудно защитить, не говоря уже о становление сильнейшим.

Ему нужно больше.

Он должен превзойти Великого Палача Хурокана.

Только таким образом…

[Задание, ‘Поиски Миджи’, завершено.]

“О! "Красные Буйволы" сделали это!”

Он сможет полноценно войти в новую эру, и назвать ее своей.

★★★

[Вы получили Титул, ‘Разрушитель Скверны’.]

[Вы получили Титул, ‘Герой королевства Хибэн’.]

[Вы получили Титул, ‘Убийца Графа Скверны’.]

[Вы получили Титул, ‘Первый Убийца Графа Скверны’.]

Звон множества оповещений. Их звуки приносили радость каждому игроку в «Полководце», но гильдмастер "Красных Буйволов" Чев, не мог заставить себя улыбнуться.

С жестким выражением лица, он смотрел на неподалеку стоявшую девушку.

Коротко стриженная красавица, носящая тяжелую броню, с выгравированной на ней эмблемой "Красных Буйволов".

Королева Шторма Шир.

Хотя у нее отсутствовала рука, а часть ее брони была уничтожена, но ни один человек не усомниться в ее красоте.

То же относилось и к Чеву. Откладывая в сторону влечение к противоположному полу, наблюдая за ней, в его голове всегда проскакивала мысль ‘красавица есть красавица!’ Но спустя какое-то время он изменил свое мнение о ней. Теперь перед ним стояла не красавица Шир, а существо перед которым монстры и демоны сжимаются в страхе.

‘Поразительна. Поразительна до глубины ужаса.’

Хотя рейд на Графа Скверны был труден, но в общем целом его можно было назвать умеренным.

Союз "Красных Буйволов" и "Штормовых Охотников" не допустил той же ошибки, что и Гильдия "Гидры". После просмотра рейд ролика "Гидры", они каждый день тренировались до кровавых мозолей. На снаряжение они тоже не поскупились. Была ли это экипировка, лечебные микстуры или свитки, они подготовили все, даже с избытком. Подобные вещи для использования в обычных рейдах было бы слишком большой роскошью, но здесь они пользовались всем этим словно питьевой водой. Словно использовать 100 долларовую купюру, чтобы разжечь костер.

Но даже со всем выше описанным они все равно проиграли одному из семи слуг Графа Скверны. Хотя одна из их команд проиграла, им все-таки удалось избежать ее полного уничтожения.

Последующее сражение тоже было очень удивительным. Они разыграли каждый свой туз.

Матадор Чев!

9-й в списке сильнейших игроков «Полководца» боролся на линии фронта вместе с Королевой Шторма Шир. Помимо них, на передовой сражалось еще несколько самых высокоуровневых игроков «Полководца».

Проблема произошла в момент, когда жизни Графа оказались на 0.

В момент когда они решили, что все подошло к концу, из тела Графа вспыхнули черные столбы огня.

Это было начало новой фазы.

Пламя, став бомбой размером с человека, рванула, посылая во все стороны волны огня. Рассеянный огонь беспощадно пожирал всех, до кого успел добираться, а маги со своим малым ХП умирали пачками. Неспособные предвидеть такой поворот событий, священники не успели никого излечить или бросить спасательный щит. Потери были колоссальными.

Между тем, полностью восстановившись, Граф Скверны начал убегать что есть сил.

Наблюдая за этим, Чев лишь тяжело вздохнул. Он никогда бы не подумал, что в убийстве Графа будет еще одна фаза.

Однако Шир отличилась. Она побежала. Избегая сотен черных зажигательных бомб, даже потеряв в процессе свою левую руку, она с остервенением продолжала приближаться к Графу. В конце концов ей удалось пробить тело Графа своим мечом.

В момент, когда все остальные спешили отпраздновать ложную победу, она оставалась собранной.

‘Теперь я вижу откуда исходит ее высокомерие.’

У Чева не было выбора, кроме как признать ее способности.

Она была не просто знаменитостью, родившейся наследницей в семье крупных конгломератов и несравненной красавицей. Она действительно была высококвалифицированным игроком, заслуживающей своего высокого положения.

И понял это не только Чев. Все присутствующие были удивлены действиями Шир. Каждый признал, что ее высокомерие было подкреплено ее способностями.

Все, кроме одного.

'Ц...'

Лишь Шир не могла себя признать.

В действительности же, ее последний рывок был подобен азартной игре, все или ничего.

И удача ей посопутствовала.

‘Этого все еще не достаточно.’

Но тем не менее, это было все равно впечатляюще.

Однако подобная победа, было не тем к чему она стремилась.

‘Если бы мы не объединялись с "Красными Буйволами", мы бы тоже потерпели неудачу.’

Подавляющая сила и несравненная мощь. Абсолютная сила созданная лучшими игроками экипированными в лучшее снаряжение!

Именно этого желала Шир.

'Ц...'

В этом плане, рейд на Графа Скверны прошел неудачно. Было еще множество деталей в которых ее гильдия испытывала недостатки. Если бы она не объединилась с другими, то поражения было бы не миновать.

'Больше.'

Поэтому…

‘Мне нужно больше квалифицированных игроков.’

Она все больше хотела и стремилась к этому.

★★★

16-го марта Граф Скверны пал.

Это ознаменовало конец первой сюжетной линии «Полководца», длившейся уже чуть больше года.

Смерть Графа затронул весь «Полководец».

Для начала, все задание связанные с Графом Скверны закончились. Поэтому многие игроки выражали свое недовольство, особенно те, кто находился в самом процессе.

В тоже время остальных это приводило в возбуждение.

- Скоро начнется новая сюжетная линия, правильно? В этот раз я точно собираюсь поучаствовать.

- Это начало новой эры.

- Теперь «Полководец» изменится.

У большинства игроков не было времени подготавливаться в течение первой эры, так что к приходу второй смогли подготовиться лишь немногие.

И она уже началась. Некоторые игроки уже добились значительных успехов из-за изменений в отношениях НПС и с открытия новых областей.

Среди всего этого, были обнародованы шокирующие новости.

В них сообщалось, что Гильдии "Красные Буйволы" и "Штормовые Охотники" ради убийства Графа Скверны заключили союз.

Это было действительно удивительной новостью.

- Серьезно? "Штормовые Охотники" и "Красные Буйволы"?

- Тогда почему они не оповестили об этом до начала рейда? Разве от этого они не были в проигрыше?

- Они разделили прибыль, так что никто не остался в минусе. К тому же они были 3-ими в очереди, думаю они получили даже больше?

- Боже. Чтобы "Красные Буйволы" делали без "Штормовых Охотников", без них они наверняка потерпели бы поражение. А после, я уверен, "Штормовые Охотники" наверняка забрали бы его сами.

- Еб\*ть. Если бы я знал об этом, то сразу бы купил живой билет. Когда намечается выход платного видео?

Хотя союзы между гильдиями были нормальным делом, но союз между столь ярыми конкурентами был действительно шокирующим событием. На самом деле они до последнего скрывали этот факт.

И к подобному исходу они стремились изначально.

Они заключили контракт. "Штормовые Охотники" скрывая свою идентичность присоединились к рейду в качестве "Красных Буйволов". В момент, когда они объявят об этом общественности, очень множество людей купило бы платное видео, большую часть выучки от которой возьмут себе "Штормовые Охотники". А "Красные Буйволы" получают большую часть прибыли от продажи живых билетов.

Этого явно никто не ожидал.

И это событие…

“Ааа!”

Оказало огромное влияние на одного определенного человека.

“Аарггхх!”

Ан Джэюна. Он в настоящий момент катался по земле схватившись за живот.

“Ууфф!”

Он крутился по земле, казалось, готовый в любой момент закричать. Ему эти новости были эквивалентны тому, как его самый ненавистный кузен вдруг разбогател, потому что земля, которую он случайно купил, попала под перестройку.

‘Бл\*ть, дерьмо, твою мать... дерьмо!’

Примерно в подобном состояние сейчас находился Ан Джэюн.

‘Почему?’

Ан Джэюн никогда бы не подумал, что "Красные Буйволы" объединятся с "Штормовыми Охотниками". Он рассчитывал, что в этом примут участие лишь "Красные Буйволы".

‘Чой Суйлин. С чего бы такой, ‘я самая лучшая мире’, делать нечто подобное? Она даже скрыла свою личность и встала под эмблемой "Красных Буйволов"!’

Ан Джэюн прекрасно знал характер Чой Суйлин. Она считала себя самой лучше, а тех, кто шел в разрез с ее правилами она сокрушала. Естественно, в ее мыслях не существовало подобных вещей как сотрудничество, альянс или перемирие.

Для нее все сводилось к одному "на колени, или умри".

Чой Суйлин относилась подобным образом ко всем своим врагам. Не ставшие на колени, получали огромное возмездие.

И это не говоря о том, что "Красные Буйволы" были их прямыми конкурентами. В крайнем случае они должны были молиться о неудачи "Красных Буйволов". Но Альянс? Подобного никогда не должно было произойти.

Конечно, причиной всего этого стал сам Ан Джэюн. Информация, что он распространил, вызвала эффект бабочки, приводя вот к таким вот результатам.

‘Да чтобы я собственноручно помог Чой Суйлин встать на подобный путь, ужасно. А если подумать, то разве не я помог ей в прошлый раз в Peach Store? Действительно ли я тронулся умом?’

Ан Джэюн был единственным, кто понимал, и знал, какие выгоды он из этого вынесет и уж точно никогда не ожидал, что Чой Суйлин это поможет тоже. Он знал, что "Штормовые Охотники" никогда не добьются успеха, даже будь они 3-ими в списке очередности.

“Ааа!”

Ан Джэюн бросился на пол и тяжело вздохнул. Хотя его живот, казалось, все еще продолжал болеть, но он перестал жаловаться.

‘Граф Скверны уже мертв. Именно.’

Новая эра уже началась.

‘Хотя до этого между нами имелся разрыв, но в случае с линией Аморального Принца мы все начинаем в равных положениях.’

Теперь все находились на одной стартовой площадке.

Теперь у Ан Джэюна появится шанс заполучить в свои руки действительно ценные Титулы.

‘Но у всего есть предел.’

Но с текущим уровнем Ан Джэюна было лишь одно место, где он смог бы заполучить задание и Титул связанный с Аморальным Принцем.

“Пора поприветствовать рейнджеров.”

Рейнджеры, защищающие Горную цепь Булкас.

Настало время встречи.

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 48. Горная цепь Булкас (Часть 2)**

‘Проклятье!’

Пробегая через лес, на лице Хурокана виднелось беспокойство. Он добрался до одного из карманов своего костюме льва, достал оттуда ядро и бросил его на землю.

Ядро Скелета быстро выросло в одного Скелета Воин.

\*Щелчок!\*

Хурокан щелкнул пальцами, после чего Скелет Воин пригнулся и стал в оборонительную стойку.

Перед Скелетом Воином…

\*Kуoooo!\*

Послышался рев монстра.

Вскоре после рева появился волк с четырьмя, подобно выпирающим кинжалам клыками. Саблезубый Волк сменил цель с Хурокана на Скелета Воина.

\*Треск!\*

Со скоростью беговой лошади, Саблезубый Волк стремительно сокращал расстояния между собой и Скелетом.

Перед столь свирепым волком Скелет Воин не стал отступать назад. В его черных глазницах сверкал огонь, демонстрирующие его готовность в бою.

Хурокан краем глаза заметил это и сжав челюсти, дважды щелкнул пальцами.

Хотя из-за перчаток на его руке нельзя было услышать щелчков, но Скелет Воин все равно принял приказ и бросился в сторону Саблезубого Волка.

Хурокан же не стал останавливаться.

Он просто помолился за него.

‘Мне жаль скелетуша.’

Исход был слишком очевиден.

Даже среди средних монстров 60-го уровня, Саблезубый Волк был одним из сильнейшим. Обычный скелет, созданный без какой либо основы не смог бы долго его сдерживать. Норма - 1 секунда. Лучше - 2. Если Скелету Воину сильно повезет, то даже 3 секунды. Это максимум. Даже учитывая, что это Скелет Воин Хурокана на большее рассчитывать не стоило. Любых других скелетов снесли бы даже не заметив.

На этот раз Скелет Воин смог выиграть 2 секунды. Сначала скелет избежал укуса Саблезубого Волка, но после был мгновенно убит ударом его передней лапы. Но даже так, это нападение смогло сбить его с темпа, ведь чтобы напасть ему пришлось остановиться. Теперь ему вновь потребуется время, чтобы набрать скорость.

А за этот короткий промежуток времени Хурокан успел разорвать дистанцию на десятки метров.

\*Грррр…\*

Саблезубый Волк издав низкое рычание, повернул свою голову. Под его передней лапой лежал уже потухший скелет. Поэтому он…

\*Удар!\*

Окончательно разбил его в щепки.

Хурокан не мог этого услышать, у него просто не было на это времени, он безудержно продолжал уносить оттуда ноги.

'Черт побери.'

Лишь спустя 3 минуты отчаянного бегства, Хурокан остановился и встал, чтобы отдышаться.

Конечно, он не особо запыхался. В конце концов, он был в игре. Он был все еще полон сил, чтобы быстро вскарабкаться по толстому стволу дерева. Наблюдая за скоростью его восхождения, каждый мог представить, что с подобной обезьяньей ловкостью, он должно быть проделывал это уже не в первый раз. Забравшись на дерево Хурокан начал осматривать окружающую местность.

\*Сссссс…\*

Листья деревьев спокойно качались на ветру. Не желая нарушать подобного спокойствия, Хурокан лишь тихо вздохнул в своем сердце.

'Хмм.'

Только после тихого вздоха, он наконец-то смог полностью расслабиться.

‘Я избавился от хвоста, но это место - сущий ад, даже для меня.’

В настоящее время Хурокан был на пути к Горной цепи Булкас. Выдвинулся он с замка Харб, с самого близкого замка к Горной цепи Булкас.

Среди игроков «Полководца» замок Херб был не очень популярным местом. На востоке от него не было обнаружено никаких строений, так что никто не намеревался и дальше исследовать эту область.

Все потому что дальше находилась Область Блока, эти земли намерено блокировались системой «Полководца» с целью последующего открытия по мере прохождения основной сюжетной линии.

Область Блока исчезает после соблюдения определенных событий. События могли быть разными, получение определенного задания или его завершение. Как только Область Блока будет разблокирована, игроки смогут войти в эту и пограничную ей местности.

Думаю не стоит добавлять, что исчезновения Области блока всегда сулило хорошей возможностью обрести спрятанные в ней сокровища. Поэтому около Областей Блока всегда находились игроки. И они не просто ждали. Они всегда выискивали своих конкурентов. Поэтому замок Херб был не особо популярен. Игроки в нем всегда смотрели друг на друга с подозрением.

В любом случае Хурокан уже знал, что замка Херб распологалась Горные цепи Булкаса. Он знал маршрут, как и то, что он открывается после убийства Графа Скверны.

И конечно же Хурокан будет первым открывшим эту область.

Единственная проблема была в том, что ему приходиться проходить через локацию с монстрами, уровень которых варьировался от 60 до 80. Даже столь искусный игрок как Хурокан не мог гарантировать свою безопасность.

Но даже несмотря на это, у Хурокана были весомые причины чтобы пойти на такой отчаянный шаг.

Хурокан повернул головой и взгляд его устремился вдаль, за макушки густого леса.

‘В прошлом, на подобных уровнях я не мог даже помыслить о получения Титула первооткрывателя.’

За горизонтом этого леса простирались Горные пики Булкаса.

А в ней…

‘Повстречав Рейнджеров Горной цепи Булкас, я, вероятно, смогу заполучить сразу 3 Титула.’

Находились несметные сокровища.

Пусть сейчас никто не знал о Рейнджерах Горной цепи Булкас, но в скором времени именно они станут самыми известными НПС во всем «Полководце». На это была одна простая причина.

‘Какое хорошее сочетание.’

Они выдавали множество ценной экипировки.

В играх все работало именно так. Когда монстры или НПС становились известными, это означало либо их силу, либо выдачу хороших вещей.

Рейнджеры Булкаса относились к последнему варианту.

Как локация 60-80 уровней, Горная цепь Булкас была достойным охотничьим угодьем для многих игроков. Пусть оно было не самым эффективным, но для того чтобы прокачаться с 60 по 80 уровни оно было достаточно хорошим.

К тому же Рейнджеры выдавали множество заданий, связанных с Горной цепью Булкас. Награда была богата на опыт и золото. Время от времени они прямо взрывались обильным количеством заданий. И наряду с огромным количеством заданий, имелось множество возможностей заполучить хороших Титулов.

Рейнджеры были богаты во многих отношениях.

И самой ценной наградой среди всего их богатства было…

‘Если я смогу одолеть Мастера Булкаских Рейнджеров, Майунга, я смогу внести свой вклад в сюжет Аморального Принца.’

Мастера Булкаских Рейнджеров, Майунг.

Он был ключевой фигур в сюжетной линии Аморального Принца.

Одного этого было достаточно, чтобы Хурокан рискнул своей жизнью ступая на столько рискованный путь. Хурокан еще раз оглядел окружающую местность.

Большинство игроков слишком боялось умереть, чтобы передвигаться столь опрометчиво.

Хурокан находил свое положение раздражающим, но в нем не было страха.

Ведь он уже многое пережил.

‘По крайней мере, это лучше, чем быть преследуемым мусором вроде "Штормовых Охотников".’

Очень многое.

Постоянные погони и бегства, в свое время он достаточно устал от них.

Но обученный своим горьким опытом, Хурокан сова продолжил свой бег.

★★★

Магесса одетая словно мужчина, и еще один человек в чешуйчато-красной, пылающей броне, шли через замок Бойз.

И их появление так и привлекало взгляды окружающих.

“Стой, только посмотри на это! Он носит полный набор Огненной Саламандры!”

“Разве этот набор не стоит около 100.000 золотых? Так, оставим это в сторонке, ведь только игроки ваше 90 уровня могут его носить?”

“Кто он?”

Это был очень дорогостоящий комплект, позволить себе который могли лишь Топ-игроки.

Это словно кататься на своем феррари с девушкой, прямо посредине города.

Не обращая внимания на окружающих, они продолжали говорить по голосовому чату.

“Вы узнали кем был отправитель?”

“Из доступной мне информации могу сказать только одно... не имею ни малейшего понятия.”

“Как это возможно? Это ведь не какой-нибудь мелкий инцидент. О подобном могли знать лишь считанные единицы.”

“Но среди них нет ни одного человека, который мог сообщить об этом всем 29 гильдиям. Неважно как на это посмотреть, но это не они.”

“Не значит ли это, что существует очень сильный игрок, о котором мы ничего не знаем?”

“Все верно, мы не можем знать обо всех Топ-игроках сразу. А узнать о ком-то вне списка рейтинга еще труднее.”

“Все валится с рук.”

“Мы можем с этим справится. Наша задача - выполнять поручения работодателя. К тому же, не кажется чтобы мы работали на него из чувства собственного долга.”

Между ними повисла краткое затишье.

“Кстати, и куда в этот раз они вас посылают?”

"Трубочисты."

“Почему вы не возьмете меня с собой? Разве "Трубочистам", не помешает побольше магов?”

“А разве не ясно? У них магов и так в достатке, так что сейчас им требуются передовики.”

“Понимаю… раз "Трубочисты" пришли в действие, значит они собираются пронестись по всем Областям Блока. Попахивает неприятностями. О, а что на счет Яйца Дракона. Что произошло с ним? Ты нашел того, кто его забрал?”

После этого вопроса, бронированный игрок замер. Магесса наклонила голову. Их глаза встретились, она могла с легкостью увидеть угрюмость в его глазах.

“Не знаю кто это был, но если я его поймаю, легко от меня он точно не отделается.”

После этого мечник продолжил идти.

★★★

Это был последний шаг.

[Вы получили Титул, ‘Первооткрыватель Горной цепи Булкас.’].

Почти полностью исчерпав свою ману, Хурокан все-таки достиг Горной цепи Булкас, где его встретило оповещение о получение нового Титула.

Этот один единственный шаг очень много для него значил. Ведь теперь он был на шаг впереди остальных. Так же, этот момент станет началом о его Легенде.

Конечно, сам Хурокан был не в настроение, чтобы уделять столь пристальное внимание этому шагу.

Хурокан не спеша проверил окно характеристик на своих часах.

“Не плохо.”

Проверить данные о новообретенном Титуле для Хурокана было важнее.

После подтверждения данных, Хурокан с удовлетворением поднял свою голову.

Горные цепи Булкас были более отдаленными, нежели впечатляющими.

Горная цепь переполненная деревьями с острыми словно бритва листьями и огромным множеством монстров. И сейчас Хурокан был единственным их противником.

‘Будет глупо продолжать идти дальше с таким количеством маны.’

И самой отдаленной от Хурокана вещью, была его мана. Хурокан сел на месте, и стал пережевывать магическую резинку восполняющую силы.

Пережевывая ее Хурокан начал чувствовать как мана заполняет его тело.

‘Если бы я только мог купить дорогостоящую микстуру восстановления, то вмиг бы восполнил свою ману.’

В «Полководце» было множество средств восстановления. И конечно, чем эффективней они были, тем дороже выходили. Например, леденец, сделанный из сока редкого Вампирского Дерева 150-ого уровня, заполнял жизни в процентном соотношение, просто находясь во рту. И не только, он так же сильно поднимал выносливость. Если бы танк с высокими характеристиками сопротивления ел этот леденец, то на время действия леденца он бы стал практический неуязвим. Но и стоимость Сока Вампирского Дерева была высока. Это была необходимая вещь в сражениях против высокоуровневых рейд-боссов, спрос которого в разы превышал предложение. Спустя какое-то время после рейда на Графа Скверны, она даст о себе знать.

К тому же, игроки полностью сосредоточенные но повышение уровней, обычно не скупы, когда дело касается подобных средств восстановления.

Самым представительным среди них был Самый Первый Сильво. Чтобы всегда оставаться на вершине, он всегда пользовался самыми лучшими снаряжениями и навыками. Несмотря на то, что он имел огромный доход, его затраты превосходили прибыль.

Конечно, для Хурокана который наслаждался только резинкой за 5 золотых, такие вещи были в далеком будущем.

Однако…

‘Я здесь.’

Возможно этот момент настанет гораздо быстрее, чем мы полагаем.

Хурокан встал со своего места.

Затем, словно так и дожидаясь этого момента,

\*Свист!\*

У его ног приземлилась стрела, взглянув на которую Хурокан улыбнулся.

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 49. Горная цепь Булкас (Часть 3)**

Мужчина средних лет, носящий берет, начал говорить сквозь свою густую бороду.

“Тогда я доверюсь вашим способностям.”

“Да сэр.”

После короткого ответа Хурокан отвернулся. А в его ушах …

[Вы получили Титул, ‘Инициатор’.]

Прозвучало оповещение о получение нового Титула. Он ожидал его, но все равно не мог сдержать своего счастья. Сдерживая свое желание завопить от радости, он вышел из бревенчатой хижины, в которой находился. Только выйдя из нее, он перестал сдерживаться. Он сжал кулак и взмахнул им.

\*ДА!\*

Неважно как на это посмотреть, но значение этого жеста понять было легко.

‘Это уже 3-й Титул!’

Когда он ступил в Горную цепь Булкас, Хурокана встретили рейнджеры. В начале он получил титул ‘Первый Знакомый Рейнджеров Булкаса’. Он поднимал классовые характеристики на 7 очков, вполне достойный титул.

Титул ‘Инициатора’ давался первому игроку заполучившим задание в новом замке, поселение или области. Так как он поднимал уже все характеристики на 7 очков, то этот титул был гораздо солиднее остальных.

К тому же ‘Первооткрыватель Горной цепи Булкас ’ тоже поднимал все характеристики на 4 очка.

Даже учитывая, что он не получил повышения в уровне, характеристики его все равно сильно подскочили вверх.

‘Да, в этом весь «Полководец».’

«Полководец» иногда называли Войной за Титулы. Из-за значительных повышениях характеристик аналогичных получению 4-ем или 5-ти повышениям уровней, борьба за Титулы была очевидна.

Но Хурокана трудно было удовлетворить, даже подобным. Ведь почти каждый квалифицированный игрок имел аналогичные титулы повышающие его характеристики.

‘Так, что теперь, на кого мне охотится?’

И лучшей вещью в новообнаруженных регионах были не титулы…

‘Кто раньше было самым популярным?’

А монстры и видео на их охоту.

Зрители «Полководца» хотели новых зрелищ. Неважно, сильный или слабый, удивительный или смешной, если это было что-то новое, зрители обязательно это посмотрят. Тем более, что фанаты «Полководца» сами делились роликами о новых монстрах, создавая игрокам хорошую и бесплатную рекламу.

Не говоря уже о том, что Хурокан в последнее время был на пике своей популярности. Его видео Двух Медведей получило множество просмотров, пусть не так много как Черепа для Клоуна, но этого было достаточно чтобы оставить своих поклонников удовлетворенными. Так же благодаря этому ролику, Черепа для Клоуна тоже получил часть внимания и на данный момент превзошел отметку в 900.000 просмотров.

А если он в довершение всего добавит новых монстров?

‘Учитывая, что это Горная цепь Булкас, то Бронированная Обезьяна, пожалуй, будет лучшим решением.’

Хурокан улыбнулся.

★★★

Обезьяна была 1.5 метра в высоту, носила доспехи и шлем на голове, а в правой руке она держала булаву.

"Ки, ки, ки!"

Обезьяна на данный момент была верхом на Големе и размахивала своей булавой. Его булава перемешалась между головой Голема и его плечом, нанося множество ударов.

\*Пуф!\*

Капли грязи падали с Голема словно плоть.

\*Свист!\*

Хотя Голем пытался руками схватить скачущую на нем обезьяну, но она очень просто уворачивалась от его медлительных рук. Время от времени она даже спускалась с него и снова забиралась на его голову, словно играясь с ним.

Несмотря на то, что руки Голема были внушительны, но ни имея скорости от них было мало толку.

Так что с ним играли в буквальном смысле этого слова.

Но больше всего разгневан от этого был…

“Ну давааай!”

Сам Хурокан управлявший Големом в 20-ти метрах от него.

Глядя на его взъерошенные волосы, казалось, Хурокан был готов взорваться. И несмотря на все это, Хурокан продолжал сдерживаться и сосредоточился на поимке Бронированной Обезьяны.

‘Ну давай, ловись уже. Почему этот маленький ублюдок такой юркий?’

Последней каплей стало…

"Ки, Ки!"

Насмешливый визг Бронированной Обезьяны. Хотя Хурокан сам не знал, был ли это действительно смешок или просто ему это от злости так думалось, но казалось, что обезьяна смеялась и обзывала его идиотом.

‘Ты труп.’

Хурокан отменил копирование и устремился к Голему.

Хурокан был словно гепардом устремившимся к своей добыче.

\*Треск, треск…\*

Используя все 100% своей характеристики силы, Хурокан больше походил на ужасающего хищника, чем на человека.

Расстояние между ним и Големом быстро сократилось до 5 метров.

В этот момент…

\*Прыжок!\*

Хурокан, используя инерцию своей скорости, прыгнул и словно копье устремился в мишень.

\*Удар!\*

Затем словно Джеки Чан он захерачил ногой прямо по Бронированной Обезьяне, бездумно размахивающей своей арматурой.

\*Сильное падение!\*

Столь редкая в «Полководце» атака только что прошла по Бринеллированной Обезьяне. После чего она отлетела словно пушечное ядро и воткнувшись в землю, семь раз перекрутилась.

"Кииик!"

Перекатываясь по земле, обезьяна продолжала визжать. Встав, она издала еще больше визга. За всем эти наблюдал Голем, после чего на его глазах…

\*Херак!\*

Удар Коленом Хурокана.

Встав после первого удара Хурокана, тут же последовал второй.

Он коленом зарядил прямо по голове Бронированной Обезьяны, после чего по инерции за ней последовало и ее тело.

Вот она - мощь некроманта силового типа.

Но на этом все. Хотя все было сильно и мощно, но повреждения были не большими. В конце концов Бронированная обезьяна была монстром 60 уровня, а Хурокан всего лишь 46.

Нанесенного ущерба было достаточно лишь для перетягивания агро.

"Кии!"

Бронированная Обезьяна выпустила яростный визг, после чего еще раз поднялась. Поправив шлем на голове и дважды ударив булавой по земле, она с ярость уставилась на Хурокана. А затем стремительно побежала к нему.

Расстояние между ними составляло уже 3 метра. Учитывая их характеристики, на преодоления подобной дистанции хватило бы одного шага.

За один прыжок обезьяна оказалось почти около Хурокана вместе с булавой на перевес.

"Кии!"

Чем ближе Бронированная Обезьяна приближалась к Хурокану, тем громче становился ее визг.

\*Свист!\*

Прозвучал звук разрезающего воздуха. Булава казалось сейчас сокрушит Хурокана по голове. Но даже в столь критичный момент Хурокан оставался спокойным, и в самый последний момент, когда булава максимально приблизилась к Хурокану, он вместе с ней ушел по одной траектории.

\*Свист!\*

Булава пролетела прямо перед глазами Хурокана.

Потом.

\*Пух!\*

Вместе с обезьяной булава приземлилась на землю. Глаза Бронированной Обезьяны вспыхнули в удивление, словно спрашивая ‘Таракан, ты посмел избежать моего удара?’

В ярости обезьяна нанесла еще один удар. Повернувшись к Хурокану она обнажила свои клыки.

\*Пум!\*

Однако, не успев даже увидеть Хурокана, он уже переместился и ударил по ее голове, словно по футбольному мячу.

"Киии!"

В этот раз со стороны обезьяны послышался огорченный крик, после чего она повалилась на землю. Наблюдая за Бронированной Обезьяной через свою хахве маску, Хурокан нахмурился.

“Теперь я продемонстрирую вам, как открутить го… то есть как охотится на Бронированную Обезьяну.”

Это стало объявлением о смерти Бронированной Обезьяны… не пытке.

★★★

[Вы получили Титул, ‘Первооткрыватель Бронированной Обезьяны‘.]

После сражения, Хурокан посмотрел на ее труп.

Он был действительно раздражающим противником.

В прошлом все закончилось бы на коротком бурчание. Однако сейчас Хурокан отличался.

‘Что если использовать этого парня в качестве материала для Ядра Скелета?’

Такая привычка у него появилась после становления некромантом.

Какого монстра я должен использовать в качестве материала? Он всегда задавался этим вопросом.

В настоящий момент, он делал акцент на чистую силу. В первую очередь он обращал внимание на качество, подбирая основу для Скелетов он стремился использовать лишь лучшее. Следующим приоритетом шла эстетика. Смотрелось гораздо лучше, когда все скелеты выглядели одинаково. Для человека зарабатывающего на хороших видео, было необходимо уделять подобному больше внимания.

К тому же, наличие подобного типа Скелетов Воинов было выгодным в большинстве сражений. Большинство некромантов использую тактику защита - нападение. В подобных сражениях Скелетом Воинам требовалось действовать словно слаженный механизмам, машинам. А для машин требовалось использовать подобающий материал.

Однако мнение Хурокана с недавнего времени сильно поменялось. Даже имей он в распоряжение больше Скелетов, число нападающих на единицу врага все равно была ограничена. Хотя на крупных монстрах количество нападающих увеличивалось, но подобные сражения были очень редки.

Самым главным преимуществом Ядра Скелета было огромное разнообразие материала.

Если он пожелает, он может создать ядра неограниченное количество раз. Восстановление ядра тоже не составляло трудностей. Если Скелет уничтожен, то ему просто требовалось сжать кулак и скомандовать 'восстановление'. После чего ядро этого Скелета Воина вновь окажется в его руке.

В материалах он тоже не ограничивался, потому мог спокойно менять основу, стоило просто подождать перезарядки или восстановления маны.

Другими словами, он мог создать группы Скелетов из самых различных материалов.

В войнах увеличение разнообразия - значит увеличение эффективности.

Поэтому наблюдая за таяньем Бронированной Обезьяны он не мог не задаться вопросом.

‘Как мне использовать этого парня?’

Хурокан становился истинным некромантом.

“Для начала превращу его в Скелета Воина и преподам ему урок. Посмел значит насмехаться надо мной. Поверь мне, твоя смерть это еще не конец.”

Конечно, его характер тоже сопутствовал в этом.

★★★

После смерти Графа началась новая эра.

Перед лицом новой эры карьеристы «Полководца» устремились прямо вперед. Новая эра, новый этап, новое начало… и сейчас все находились на старте.

Для Топ-30 Гильдий, которым не удалось убить Графа Скверны это была новая возможность оказаться в центре внимания. Для других крупных гильдий не входивших Топ-30, это была новая возможность украсть их аудиторию и тоже сделать себе имя.

Это было началом войны.

Войны за внимание.

В ход пошло все.

Некоторые устраивали скандалы между красивыми топ-игроками противоположных полов, кто-то объявлял войну другим гильдиям, пока другие выявлял слабости остальных.

Однако в центре внимания сейчас были не они.

“Уго Санчес достиг 30 уровня всего за 38 дней. Как и ожидалось от 3-его игрока в Топе «Машин». Посредственные игроки не могут достигнуть 30 уровня и за сотни дней… не поставил ли он новый рекорд?”

“Вы видели новые ролик охоты Рони Джексона? Это не шутка. Я еще ни разу не видел чтобы игрок 20 уровня так сражался. Я уверен, как только Рони Джексон вырастет в уровнях, то в ПвП он не проиграет даже Топам. Хотя ПвЕ тоже важно, но в ПвП он действительно монстр.”

А новые Восходящие Звезды. Больше всего внимания в «Полководце» привлекли именно они.

В частности и остальные Топ-игроки с других ВР игр. Кто-то даже создал рейтинг Топ-100 новичков, который обращал на себя внимание не хуже обычного Топ-100.

Эта война среди новичков ради становления Восходящей Звездой.

В это же время…

“Вы смотрели этот ролик? Видео Бронированной Обезьяны. Это новый монстр, и на него уже есть Гайд.”

“Гайд по охоте на нового монстра? Он наверное платный?”

“Нет.”

“Кто-то выпустил гайд на нового монстра бесплатно? Кто? Что это за гильдия?”

“Это не гильдия, а игрок… парень в странном костюме и хахве маске. Забыл его имя…”

“Игрок? Какой у него класс?”

"Некромант."

“Чего?”

Хахве маска Хурокан. Его имя тоже начало распространяться во все уголки «Полководца».

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 50. Удачный дроп (Часть 1)**

\*Фух!\*

Пока Хурокан бежал вперед, его грива плавно развивалась по воздуху.

На месте куда бежал Хурокана…

\*Кикии!\*

Нетерпеливо крича, стояла Бронированная Обезьяна. Потеряв руку от Скелета Воина на основе ее сородича, она потеряла волю к сражению и попыталась сбежать.

Однако обернувшись, чтобы убежать, она встретилась с человеком, сталкиваться с которым была не должна.

Это был Хурокан.

Когда расстояние между ним и обезьяной сократилось, полуторный меч Хурокана нанес удар по отверстию в шлеме Бронированной Обезьяны.

\*Удар!\*

Кончиками пальцев, Хурокан ощущал глубину удара. Значит меч вошел гораздо глубже, чем он предполагал. Хотя большинство меркантильных людей нашло бы это шокирующим, но Хурокан наслаждаясь этим моментом, лишь улыбнулся.

‘Чистый удар.’

Примечания Хурокана были еще более жуткими.

Хурокан закончил с Бронированной Обезьяной одним точным ударом. После чего тело обезьяны свисла, словно игрушка на гвозде.

\*Чвин!\*

Вытащив меч …

\*Свалилось!\*

Тело Бронированной Обезьяны тушей упало на землю.

[Вы получили уровень.]

[Вы получили Титул, ‘Пятидесятник’.]

Однако Хурокан даже не взглянул на упавшую Обезьяну.

Он быстро убрал свой меч и начал клацать по своим часам.

[Хурокан]

- Уровень: 50

- Класс: Маг

- Титулов: 20

- Характеристики: Сила (349) / Выносливость (119) / Интеллект (239) / Магия (301)

’Наконец-то 50 уровень.’

Хурокан наконец достиг 50 уровня. Достойная награда за затраченные усилия.

Однако Хурокан не выказывал удовлетворения, как он сделал недавно. Быстро, словно читая скучный учебник, он перевел все очки в силу.

После, Хурокан перевел взгляд на свое окно навыков. Перед ним появилось гала графическое окно показывающий список его навыков.

- Призыв

[Ядро Скелета (C)], [Шлем Безумия (E)], [Костяная Броня (E)], [Скелет Маг (E)], [Познание Скелета (E)], [Призыв Голема (F)]

- Проклятья

[Метка Демона (D)], [Проклятье Замедления (E)]

- Навыки модификации тела

[Пошив Кожи (E)]

‘Я достиг 50 уровня, но ни один навык не повысился.’

Проверив ранг своих навыков, Хурокан отвел взгляд от окна. Обычно при очередном поднятие уровня Хурокан танцевал от счастья, но сейчас выражение его лица оставалось серьезным.

А тело его не показывало признаков расслабленности. Словно спеша, Хурокан проверил время.

‘Осталось еще немного, достигнув Деревни Рейнджеров нужно срочно выйти из игры.’

Проверив время Хурокан быстро побежал.

★★★

Стена небольшой однокомнатной квартиры была украшена не вилвавшимся в атмосферу 50-дюймовым экраном. Все остальное казалось старым и сломанным, но монитор выглядел совершенно новым словно техника из будущего. Пословица ‘кидать бисер перед свиньей’ точно описало бы эту сцену.

На мониторе проигрывалось видео. В густом лесу, принадлежащему не этой реальности, обезьяна в броне сражалась с воином скелетом, и грязевым големом.

Развернувшаяся сцена была очень похоже на фильм, на покупку которых люди обычно тратили деньги.

Однако Ан Джэюн выглядел не особо заинтересованным в его просмотре.

Он сидел в одной майке и трусах на своем потертом, дырявому словно сыру матрасе. Его взгляд был устремлен на планшетный ПК, а не 50-дюймовый монитор. К тому же на планшете проигрывалось то же самое видео. Но взгляд Ан Джэюна был устремлен на полосу комментариев, чуть ниже играющего видео ролика.

- Как и ожидалось от Хахве маски Хурокана. Это видео столь же хорошо как и остальные.

- Скелеты Хурокана лучшие в мире!

- После просмотра ваших роликов, я начал играть за некроманта. Я оценю любые ваши советы по поводу его развития.

- Действительно ли возможно так поднять скелетов?

Большинство комментариев были положительными. Ан Джэюн сделал легкую улыбку. Всяким нравились хорошие комментарии.

Потом…

‘Хм?’

Подобно уколы иглой, один из комментариев резко привлек внимание Ан Джэюна.

- Я не понимаю чего вы нашли в этом придурке. Я не понимаю, чем думают подобные ему люди, тратящие неимоверное количество денег ради создания этих видосиков. Ради интереса? Будь я некромантом у меня бы вышло в разы лучше.

Это был очень длинный комментарий, обычно заставляющих читателей хмурится. Однако на лице Ан Джэюна расцвела еще большая улыбка.

“Скажи он мне это прямо в «Полководце», и у меня в кармане стало бы на одну пару часов больше, кек.”

Если бы он стал беспокоится из-за подобных комментариев, то лишь зря потратил бы свое время.

В любом случае, больше всего настроению Ан Джэюна поднимали пожертвования. Он проверил их всего 3 минуты тому назад, и решил еще раз это сделать. 1 доллар… 1 евро… пожертвования текли бесконечным ручьем. Переведя все пожертвования в воны, Ан Джэюн сделал широкую улыбку.

“Ахахахаха!”

‘Наконец-то я чувствую себя настоящим кибер игроком «Полководца»!’

Его гайд по охоте на Бронированную Обезьяну оказался большим хитом, чем он полагал.

‘Наверное стоит называть этих мартышек собственном филиалом внучков.’

Как и ожидалось, появление нового монстра обратило на себя внимание широких масс. Из-за потока новых зрителей к его гайду, Черепа для Клоуна набрал уже больше 1.000.000 просмотров и на данный момент подходил к отметке в 1.500.000. Видео Двух Медведей с 800.000 подходило к 1.000.000, остальные ролики тоже не отставали.

Соответственно его доход тоже рос вверх. Пожертвования это одно, но наконец у него появился спонсор. Хотя спонсор был небольшим, но Ан Джэюн даже так мог получать по 500.000 вон за один недельный контракт.

‘Теперь я могу есть мясо на ужин каждый день!’

Этого было более чем достаточно чтобы питаться мясом по 3 раза в день, а на десерт выпивать по чашке дорогого кофе.

‘Давно это было. Так, я не могу понять, почему мой живот все еще пуст?’

В этот момент часы Ан Джэюна завибрировали.

- Рассмотрение вашего запроса было завершено. Спасибо за использование нашего сервиса. Для получения более подробной информации, пожалуйста, назовите…

“Наконец-то…”

Увидев сообщение мысли о мясе быстро вылетели с головы Ан Джэюна.

‘Наконец-то ко мне пришли мои малютки.’

Настало время.

Достигнув 50 уровня у него на уме была лишь одна вещь. Новое снаряжение.

И теперь у него есть деньги на их покупку.

’16.000 золотых. Даже если мне придется потратить их все, я все равно заполучу в свои руки нормальное снаряжение.’

16.000 золотых были эквивалентны 16.000.000 вон. Оплатив долги, Ан Джэюн перевел часть своих денег в золото. Хотя он оставил некоторый прозапас, но он уйдет на ежемесячную арендную плату за квартиру, сборы за игру, сборы за V-Gear и расходы на проживание.

Так как теперь у него был регулярный заработок, то в скором времени и него появится еще больше денег. Но даже так, не каждый смог бы пойти на такой шаг. Обедневший человек, сделав 10.000.000 вон на игре, в первую очередь позаботился о том, чтобы приберечь их на потом. И лишь единицы стали бы инвестировать их снова в игру.

В буквальном смысле.

Но Ан Джэюн, вкладывая почти все свои сбережения в игру, вообще об этом не парился.

Он всегда так делал в «Полководце».

Любые деньги заработанные на «Полководце», он снова инвестировал в игру. Он не утаивал ни копейки. Именно поэтому, когда Гильдией "Хахве маска" и "Штормовые Охотники" вынудили его оставить игру, его жизнь окончательно обнищала.

Но даже так, Ан Джэюн и сейчас не рассматривал ни малейшей возможности откладывать часть своих денег.

В конце концов Ан Джэюн жил не в реале, а мире виртуальном.

‘О!’

Глаза Ан Джэюна вспыхнули в удивление.

‘Какая цена?’

★★★

"Хухуху."

Наблюдая за собой в новом, только что снятом ролике, он не мог остановиться свой гнилой, почти оскорбительный смех. Теперь на нем не висел комичный костюм льва. Сейчас на нем была немного потрепанная, но от того не менее стильная костяная броня, полностью охватывающая его тело.

Надет набор Костяной Змеи. Этот набор, был снаряжением 50 уровня, созданным из рейд-босса, Костяной Змеи.

‘Отличный дизайн. Кто его сделал?’

Верх и низ, включая ботинки, шлем и перчатки обошлось ему в общей сложности в 15.000 золотых!

Дорого.

Однако этот набор стоил каждой затраченной монетки.

‘Одна характеристика магии подскочила на 75 очков.’

И хорош он был не только дизайном.

Характеристики снаряжений тоже были на высоте. Сменив экипировку характеристика магии повысилась на 75 очков. Учитывая что его старый костюм был набором Магического Активатор, то получение дополнительных 75 очков было значительным повышением.

‘Выносливость - приблизительно... увеличилась на 50 очков?’

Его выносливость тоже повысилась на 50 очков.

Даже для мага характеристика выносливости была тоже важна. Если характеристика выносливости будет слишком низкой, то маги стали бы словно бабочками на ветру. Единственный плевок со стороны монстра их просто уничтожил бы.

Конечно, только всего этого было бы недостаточно, чтобы поднять цену за набор до стоимости автомобиля.

Стандартно, шлем и перчатки с этого набора были Уникального Ранга. А как известно, стоимость Уникомов в разы превышала Редкий Ранг. Богатеи бежали покупать их, даже если прибавка будет всего в 1 очко. В игре они являлись брендом подобно Армани .

Больше всего на цену повлияло то, что это был полный комплект из 5 снаряжений, который при полном ношение давал дополнительные бонусы.

Хурокан еще раз проверил описание дополнительных бонусов.

- Уменьшает потребление маны на Призыв и связанных с ними навыками на 10%.

Хурокан не мог не улыбнуться.

Именно из-за подобного бонуса Хурокан смог купить набор Костяной Змеи по такой никой цене. Если бы бонус давал прибавку к навыкам проклятья, то ее цена была бы 30.000 золотых. На самом деле это была минимальная цена за этот набора с дополнительными свойствами на Проклинателей и Священников.

На этом примере можно было ясно заметить непопулярность некромантов как класса.

В любом случае, Хурокан был более чем доволен приобретенным набором. Набор был хорош во всем. Начиная с дизайна и заканчивая дополнительными бонусами.

Осталась лишь одна загвоздка…

‘Что мне делать с оружием…’

Он не мог купить себе оружие. Хотя он купил себе на всякий случай оружие Обычного Ранга, но для игроков стремившихся на вершину, требовалось как минимум оружие Редкого Ранга. К тому же, достигнув 50 уровня, у Хурокана теперь не получится набрать 10 уровней всего за месяц. Хотя езда на стареньком автомобиле в течение дня или двух большой роли не сыграет, но если ездить на нем в течение месяца, то общая разница в результате станет слишком очевидной.

Именно поэтому хорошее снаряжение имело первоочередное значение. С течением времени разница в эффективности становилась слишком большой.

Однако на данный момент у него не было денег на ее покупку.

‘Я могу приобрести что-нибудь получше, если мне удастся сплавить… этот львиный костюм, но на это уйдет время. Продать его за пол цены тоже будет слишком не выгодно.’

Чтобы продать этот набор потребуется время. И в течение этого периода он не мог просто сидеть и ждать, ему требовалось что-то предпринять.

Оставался лишь один вариант.

“Если у меня нет подходящего оружия, то я создам его сам.”

Пришло время приступить к тому, что любили все кибер игроки. Погонятся за удачным дропом.

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 51. Удачный Дроп (Часть 2)**

Удачный дроп!

Для игроков это доставляло удовольствие сродни повышению уровня. Словно при заказе товара, ты с нетерпение ожидаешь ее распаковки при получение.

Чтобы ощутить вкус удачного дропа, нужно было просто охотиться. И никак иначе. Всего лишь охота на монстров.

"Киааа!"

Скелет 2-ух метровой высоты с красной головой ящерицы издал странный крик. В каждой его руке сверкало пламя.

В качестве основы Скелета Мага был взят материал Мага Рептилоида. Огонь, что находился в его руках был подобен бомбам, а издавший клич был предупреждением для товарищей. Предупредив своих союзников он без колебаний кинул пламя.

Целью была спина монстра 60 уровня, находившийся в десятке метров от Скелета. Обезьяний Мечник.

"Кии!"

Подверженный взрыву и огню, он издал истошный вопль. К тому же оно не показывало признаков затухания. Не будет удивительным, если огонь распространится и дальше.

Его крики были действительно ужасающими, услышав подобное по ночам будут снится кошмары.

Однако сердца окружающих он затронуть не смог.

\*Лязг!\*

Кругом звучали звуки столкновения метала, как и другие визги Обезьяньих Мечников.

Разные типы Скелетов Воинов сходились мечами с Обезьянами. Неистовые крики и столкновение мечей заглушали истошный крик одной горевшей Обезьяны.

Однако в этом однотипном хоре, было кое-что отличающееся.

\*Свист!\*

Это рука замахнувшегося Голема словно кнут поразила низкорослого Обезьяньего Мечника всего 1.3 метров высотой.

\*Бум!\*

С огромной силой, Обезьяна, словно ядро, полетела в стволы окружающих деревьев. В этой перепалке трудно было что-либо расслышать, лишь звуки ломающихся костей.

Словно довольный своим ударом, Голем повернулся в сторону лежащего Обезьяны и уставился на нее.

"КииКии!"

Другая Обезьяна увидевшая смерть своего собрата, устремилась к Голему и взобравшись на него стала рубить своим мечом. Голем был создан из грязи, так что после ударов можно ясно было заметить рубцы. Чуть позже Голем повернулся и посмотрел на колотившему по нему Обезьяну.

Но перед тем как Голем успел что-либо сделать, Скелет Кровавого Гоблина уже начал действовать. Быстрее остальных Скелетов он полетел к Обезьяне и ударил ему в спину проклятым Хуроканом кинжалом.

"Кии!"

[Обезьяний Мечник попал под эффект Метка Демона.]

[Метка Демона повысился до ранга D.]

В середине крика, Хурокану пришли оповещения о результатах.

Однако Хурокан проигнорировал их. Облаченный в костяную броню, он находился в самом центре сражения, откуда управлял всем ходом битвы. Он не мог себе позволить потерять концентрацию.

‘Правый фланг нуждается в помощи.’

Хурокан не сражался на переднем крае. Сейчас он играл роль поддержки. Если он видел сражение 1 на 1, то спешил присоединится к нему, чтобы получить преимущество. Если Скелета Воина окружало по 2 обезьяны, то он спешил взять одну на себя.

‘Нужно как-нибудь напасть на левый фланг.’

Так же он не действовал слишком агрессивно. Даже помогая, он наносил лишь по одному или два легких удара. Конечно, удары некроманты силового типа трудно было назвать легкими. Уже сейчас он демонстрировал колоссальную силу и мощь.

‘Добьем его!’

Хурокан быстро приблизился к Обезьяньему Мечнику справа и занес правую руку для удара. Пока совершалась его атака, заметивший это рядом стоящий Скелет Воин, тоже поспешил провести свою атаку.

\*Вшух!\*

За одно мгновение его рука уже опустилась.

Проведя свой удар, Хурокан начал безостановочно атаковать. Словно копирую его действия, Скелет Воин тоже начал свои комбинированную атаку. После чего жизни Обезьяны стремительно опустились к нулю.

С его смертью разнообразие звуков в воздухе начало угасать.

Хурокан осмотрелся.

‘Это был 200-ый?’

Монстр, на которого Хурокан начал охоту ради удачного дропа, был Обезьяним Мечником Горной цепи Булкас. Этот монстр вскоре станет самым популярным в этом регионе. Хотя кости и кожа были мало полезным материалом, но с них выпадал Фрагмент Меча, который использовался для создания хорошего снаряжение 50 уровня Обычного ранга.

Обезьяньи Мечники классифицировались как монстры мелкого типа, потому они передвигались группами, и в небольших количествах были очень слабы. Охота на них была одной из самых легких, они были слабы, к тому же убивать их можно было пачками. Тем более, что в горной цепи на данный момент почти не было игроков. Поскольку почти никто не знал истинное значение Обезьяньих Мечников, то Хурокан на данный момент полностью монополизировал их.

Конечно Хурокан охотился не за обычным Фрагментом Меча.

‘Когда уже с них выпадет Ювелирный камень.’

Хурокан желал получить редкий Ювелирный камень, шанс выпадения которого был крайне низок.

Он требовался для создания снаряжение Редкого ранга.

После получение этого камня он прекратит на них охоту. Несомненно, эти обезьянки были хорошими противниками, но только для обычных игроков. Для Хурокана же все это было пустяковым делом. Прошедшая резня было тому доказательством.

Хурокан и его подчиненные начали сражение с группой из 13 обезьян и закончили ее менее чем за 10 минут. В этом плане, навыки Хурокана на голову превосходили его уровень. Для более быстрого поднятия свои уровней ему требовалось охотиться на более свирепых монстров.

Но дело в том, что Хурокан все никак не мог выбить этот Ювелирный камень, даже после убийства 200 обезьян. И это его беспокоило, потому что для его выпадения обычно требовалось убить около 100.

‘Ну позязя. Я не могу все время охотится на этих бестолочей.’

Он уже начал молится, для него все это уже превратилось в азартную игру.

После освежевания Обезьяньего Мечника, ее тело начало таять. Скоро от нее остались лишь кости, кожа и фрагмент меча. Превратив их в крафтовые монетки, Хурокан начал исследовать землю.

‘Блестящее. Что-нибудь солнце отражающее. НУ ПОЖАЛУЙСТА.’

Однако Хурокан не обнаружил даже обычных камушков.

“БЛЯТЬ!”

После чего Хурокан все-таки не выдержал.

“НУ ПОЧЕМУ? ПОЧЕМУ, А?”

Хурокан ударил кулаком по стволу соседнего дерева. А в это время за все этим наблюдали его Скелеты Воины и Голем.

Не зная обстоятельств, посторонний скорее всего заснял бы все это на видео и выложил бы в YouTube под заголовком ‘Сумасшедший в «Полководце»!’

‘Как он мог не выпасть?! Я уже стольких перерубил!’

Однако узнав причину, остальные прекрасно бы его поняли.

Он убил уже 200 обезьян. И это много. Хотя они жили группами, но это не значит, что все они будут находится в одном и том же месте. Они располагались по всему лесу и затраченные время и усилия на то, чтобы найти и стянуть их к хорошему месту для сражения, были колоссальными. Время от времени Хурокану приходилось даже убегать от слишком сильных монстров. С начала охоты на них прошло уже порядка 6 часов.

И он все еще не заполучил камень. И это сводило его с ума.

‘Неужели я такой неудачник?’

Обычно, на его выпадение нужно было убить около 100 обезьян. Он убил 200.

Да, он явно неудачник.

В большинстве случаев, можно было просто переждать денек другой, пока эта полоса не пройдет.

“… Нет.”

‘Я уже убил слишком много. И если не сейчас, то скоро он обязательно дропнется.’

Если не упал сейчас, то значит очень скоро!

Подобный ход мыслей многих игроков заманивал в ловушку.

Хурокан поднял голову.

‘Поймаю еще одну пачку. И закончим на этом.’

Хурокан решил себя.

Конечно не факт, что все закончится положительным образом.

★★★

[Вы получили уровень.]

[Вы получили Титул, ‘Забойщик Обезьяньих Мечников’.]

[Навык Пошив Кожи повысился до ранга D.]

Он получил уровень.

Он получил Титул.

Ранг его навыка тоже повысился.

Большая часть игроков «Полководца» пребывали бы в радости, если не на пике счастья.

‘Ну в этот раз, пожалуйста.’

Однако Хурокану было не до этого.

"ПОЖАЛУЙСТА!"

Он с серьезным выражением лица ожидал пока не растает очередная Обезьяна.

И тела растаяли. Только кожи, кости и мечи остались лежать на земле.

Однако вокруг не было ни одного камня.

Все еще находясь в хахве маске и перчатках, Хурокан закрыл свою лицо руками. Это была немного комичная и довольно печальная сцена.

“Черт... тебя... побери…”

Это была уже 1000-ная обезьяна... Он не просто убил их 1000 раз. После каждой их смерти ему требовалось их освежевать. Это и так было довольно раздражающе, но учитывая сколько раз он через это прошел. Убить 1000 обезьян, так и не получив желаемого.

‘Это невозможно.’

Хурокан не просил многого. Он просто хотел получить материал для своего будущего роста. Он никак не ожидал, что все сложится таким вот ужасным образом. Он не желал получить Уникальный предмет или что-то подобное. Все чего он желал, это материал для создания всего лишь Редкого снаряжения.

Но ни один камень не упал.

Ни один!

Хурокан убрал руки с лица.

‘Может это какой-то баг?’

Поэтому Хурокан не мог не задаться подобным вопросом. В большинстве случаев Редкие материалы выпадали при убийстве 100 монстров. Для средних монстров или крупных, число падало еще ниже. С рейд-боссов же они почти всегда выпадали.

‘Может мне все-таки продать вещи и купить уже что-нибудь?’

К тому же, не было причин для него так упрямится всего из-за одного редкого ювелирного камня. Продав весь тот материал, который он скопил после убийства 1000 Обезьян, он с легкостью сможет купить себе Редкое снаряжение. К тому же, Хурокан помимо продажи выпавших материалов, имел и другие доходы. Хотя продажа костюма льва займет время, но он все равно сможет получить неплохую прибыль. Так же прибыль с YouTube тоже была хороша.

Если он захочет, то мог бы уже купить себе даже какой-нибудь простенький Уникум.

'Черт побери.'

Но люди есть люди. Если азартный игрок разгоняется, то даже собственные родители не смогут его остановить.

И Хурокан стал мучатся над решением этого вопроса.

Логическая точка зрения твердила ему закончить наяривать круги в колесе и купить оружие на аукционе.

Его инстинкты тоже подсказывали просто Купить себе снаряжение; ведь уже не было никакой гарантии, что камень вообще выпадет.

Однако натура игромана твердила ему, что в следующий раз уж точно получится.

‘Мне действительно кажется, что со следующего точно выпадет камень... Я имею в виду, учитывая сколько я уже убил, я не успокоюсь пока он не выпадет.’

В следующий раз…

Именно на это рассчитывали все азартные игроманы.

Хурокан встал.

‘Убью еще одну пачку. Всего лишь одну. Если и со следующего не выпадет камень, то все равно куплю себе оружие, даже если придется продать собственный дом.’

И в этот момент …

“Эй!”

К Хурокану кто-то обратился.

Хурокана резко отвлекли, так что он напрягся и приготовился к сражению. После чего повернулся к окликнувшему его голосу.

К нему направлялась группа из трех игроков. И на одном из них была надета неизвестная ему экипировка.

“Так это действительно он - Хахве маска Хурокан.”

“Видите! Я ведь говорил вам. Говорил, что он где-то здесь. Именно здесь он снимал видео с Бронированной Обезьяной.”

"Интересно."

Они даже знали его прозвище. Хурокан пристальнее вгляделся.

‘Не похожи они на моих фанатов. Только не говорите мне…’

Он зарабатывал в «Полководце» с помощью своих видео, так что он ожидал, что люди будут признавать его. В этом плане, тут не было ничего удивительного.

К тому же он понимал, что не все будут рады ему. В конце концов, для кого-то он был кумиром, а для кого-то врагом.

Хурокан приготовился уже щелкнуть пальцами. Его напряжение было заметно уже по его плотно закрытому рту.

В этот момент.

“Меня зовут Кихот! Хахве маска Хурокан, я вызываю тебя на дуэль!”

Проговорил парень облаченный в белую, блестящую броню. Это был комплект Белой Мамбы.

Услышав это, Хурокан расслабил свои челюсти.

'Уааау.'

После чего он почувствовал, как навалившийся на него стресс реко исчез.

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 52. Удачный дроп (Часть 3)**

Хороший способ сделать себе имя - одолеть уже известного человека.

Этот способ был применим почти во всех аспектах жизни.

Почти каждый игравший в «Полководец» хотел в той или иной мере стать известным. Хотели чтобы их имена были в топе запросов в YouTube или Google, и чтобы их видео виднелись в верхней строке поиска. Хотя каждый пробовал самые различные способы, но удавалось это лишь единицам. Каждый потерпевший в этом неудачу, любыми способами пытался подняться.

Они становились Охотниками за Топами.

“Меня зовут Кихот! Хахве маска Хурокан, я вызываю тебя на дуэль!”

Становясь известным, каждый должен быть готовым к нападкам гиен.

И Хурокан тоже был готов к подобным вещам. Он не сильно удивился возникшей ситуации.

Хурокан потер указательным и большим пальцем.

\*Цена?\*

Понимая жест Хурокана, Кихот сделал серьезное выражение лица.

“1.000 золотых!”

Хурокан взмахнул рукой, словно наплевав и собираясь дальше пойти по делам.

“Сколько ты желаешь?”

Спросил Кихот.

Это было обычной ситуацией. Условия и цену поединка устанавливали чемпионы, а не претенденты. Каждый претендент должен был заплатить чемпиону определенную цену. Конечно, выбравшие путь ПК ничего не платили.

Хурокан раскрыл ладонь и показал пять пальцев. Кихот нахмурился. Ответившими за него были его спутники.

“5.000 золотых?”

“Не слишком ли это много? Он конечно известен и все такое, но 5.000 золотых слишком большая цена для дуэли с новичком.”

“Он просто пытается увильнуть.”

“Кихот, ты действительно хочешь этого? Почему бы вместо этого не потратить эти деньги на клуб или прочие развлечения?”

Однако Кихот пропустил их слова мимо ушей. Обдумав какое-то время, он дал свой ответ.

“Я согласен!”

Его друзья сделали удивленные выражения.

Они знали, что он был богат. Комплект Белой Мамбы был тому доказательством. Полный набор 70 уровня стоил 60.000 золотых. Раньше комплект стоил около 50.000, но со временем его цена лишь возросла.

Для Кихот, носившего дорогостоящее снаряжение 70 уровня, 5.000 золотых были небольшой ценой. Но даже так, разбрасываться впустую такими деньгами он тоже не мог.

‘Ты действительно собираешься заплатить такую сумму?’

Взгляды его друзей так и говорили об этом.

Под их пристальные взгляды Кихот добавил условие.

“Но только если ты одолеешь меня!”

Лишь после этого его друзья расслабились.

‘В этом больше смысла.’

‘Действительно. Просто отдать 5.000, это слишком.’

В это же время Хурокан прикрыл рот рукой и наклонился. Словно Роден Мыслитель он, казалось, над чем-то задумался. Хотя было странным то, что его плечи немного подрагивали, но Кихот и его друзья не уделили этому никакого внимания.

В конечном счете Хурокан вздохнул, и жестом руки согласился на предложение.

Кихот улыбнулся.

★★★

‘Наконец появилась возможность.’

Видя Скелетов Воинов из Бронированных Обезьян, Кихот лишь покрепче сжал меч.

Сейчас он был 71 уровня. Начав играть в «Полководец» у него никогда не возникало никаких беспокойств.

Потому что у него были деньги. На своих уровнях он всегда носил лишь лучшее снаряжение. Так как он не работал, то мог полностью вложиться в «Полководец».

К тому же он действительно наслаждался играми. И тратить на них деньги, его ни чуть не смущало. Как результат в онлайн-играх он всегда был в списке лучших.

Однако в «Полководце» все отличалось. Пусть он пока не сталкивался с проблемами, но известность к нему все никак не шла.

В других случаях, его имя было известным на всех сервера или всю игру. Но в «Полководце» он был обычным безымянным игроком.

Хотя он тоже загружал свои ролики на YouTube, но его там не особо тепло встретили. Он даже заплатил деньги пару фирмам, чтобы те привлекли ему зрителей.

И Хурокан для него был просто великолепной добычей.

‘Если я одолею тебя, то наконец смогу сделать себе имя.’

Хурокан был действительно очень соблазнительной добычей. У него не было фона. Так как он не является частью гильдии, то и проблем в дальнейшем быть не должно. К тому же он всегда путешествовал один. Всегда был в меньшинстве. Но даже несмотря на это, он был довольно известен. Хотя не так же как Топы, но его скорость и процесс обретения славы явно превосходил остальных.

Если Кихот сможет одолеть его, то он точно сможет привлечь к себе внимание.

Ну конечно, самым важным сейчас для Кихота это все-таки одолеть Хурокана.

Но в этом он был более чем уверен.

‘Для начала, я как минимум на 10 уровней выше его.’

Кихот был 71 уровня. Хотя Хурокан никогда не раскрывал свой уровень, но Кихот был уверен, на ролике он был примерно на 50-ом уровне.

‘Похоже в его распоряжение есть несколько хороших снаряжений… но явно не лучше моих.’

Кихот был в комплекте Белой Мамбы. Среди всей экипировки на 70-ых уровнях у нее были самые лучшие характеристики.

И наконец, в своих способностях он был тоже более чем уверен. Он верил, что он не сделал себе имя просто из-за отсутствия удачи, его способности тут не причем.

‘Я ему не проиграю, без вариантов.’

Но после начала сражения Кихот пересмотрел свои взгляды.

Дуэль началась без сигналов, сражение вспыхнуло быстро и неожиданно.

Кихот атаковал первым. Чтобы разузнать побольше о своем противнике, Кихот первым делом напал на Скелета. Но Скелет Воин с легкостью увернулся от его атаки.

‘Они настолько хороши?’

Он видел, что Скелеты Воины Хурокана на видео превосходно сражались.

Однако он полагал, что все это было лишь результатом хорошего монтажа. С хорошим монтажом даже самый обычный игрок на видео может стать экспертом.

Но столкнувшись с ним лично, Кихот понял, что был неправ. Движения Скелета Воина были более плавными и быстрыми, чем он полагал.

И все это благодаря тренировкам Хурокана.

Хурокан вкладывал все очки в силу, так что его Скелетам долго приходилось привыкать к таким нападениям. Так что Кихоту не удалось бы застать их врасплох.

Он даже контратаковал время от времени.

\*Лязг!\*

Прозвучал звук удара булавы об броню Кихота.

Получив удар, Кихот немного отступил. Скелет Воин не преследовав его, оставался на своих позициях. Глядя на Скелета Воина, Кихот коснулся своего левого бедра, места по которому пришелся удар.

Физических повреждений не было. Если бы подобное смогло его ранить, то в покупке комплекта Белой Мамбы не было бы никакого смысла.

Однако его ранили морально.

‘Этот скелет.’

Кихот хотел неспешного сражения, но пропустил атаку противника. Он почувствовал унижение.

'Прекрасно.'

Кихот отбросил старые планы.

‘Я покончу с вами быстро!’

И решил закончить все быстро.

Находясь на расстояние 3-ех метров друг от друга…

“Рывок!”

Кихот использовал навык Рывок. Оттолкнувшись от земли, он пулей помчался вперед.

Расстояние между ним и Скелетом Воином быстро сократилось.

“Ускорение!”

Затем Кихот нанес удар мечом.

Рывок и Ускорение.

Это была 18-ая комбинация мечников. При совершение этой комбинации, враг поражался в 10 случаев из 10.

То же относилось и к Скелету Воину. Хотя он пытался увернуться, оттолкнувшись назад…

\*Удар!\*

Но меч Кихота все равно опередил его и рубанул по телу. Хотя он избежал половину урона благодаря Костяной Броне, однако не помешало тому, чтобы Скелет Воин словно марионетка с обрезанными нитями отлетел назад. Теперь Скелета Воина не стало.

Другими словами, между Хуроканом и Кихот теперь не было препятствий.

‘Теперь он!’

Кихот не остановился. Рывок еще действовал, так что он продолжал нестись к Хурокану на полной скорости.

На Ускорение теперь висела перезарядка. Но если он сократит дистанцию, то Хурокану все равно не удастся избежать его клинка. Его либо поразит мечом, либо он вынужден будет его заблокировать. Независимо от действий, Хурокану не удастся избежать урона.

Кихот активировал свой навык, но Хурокан принял довольно странные контр-меры.

‘Ха?’

Он лег лицом вниз.

‘Что?’

А Кихот был озадачен, потому что Хурокан пропал с его обзора.

Но еще больше его взволновало…

\*Хлопок!\*

То что он споткнулся об Хурокана и упал.

Наблюдая за всем издалека, друзья Кихота не могли не нахмурится.

‘Не может быть.’

‘И вот так он остановил Рывок?’

Во время действия рывка, пользователь не мог управлять своим телом.

Из-за чего с использующими Рывка иногда происходили несчастные случаи. К примеру в лесах игроки иногда врезались в деревья, а в пещерах могли врезаться в стену. Если набрать в YouTube "Неудачный Рывок", то можно было найти кучу забавных видео.

Однако уклонится от Рывка, просто припав лицом к земле было… больше подойдет слово, абсурдно.

Но эффект на лицо. После падения Кихот колесом покатился по земле. Легче было бы просто упасть и остановится.

‘Ухх!’

Катясь по земле, мир вокруг ходил ходуном. В результате он почувствовал легкое головокружение.

Когда Кихот остановился и придя в себя, встал.

“Осторожно!”

Послышались крики его друзей. Кихот повернулся по направлению крика.

В этот же момент Хурокан нанес удар в промежуток между его шлемом и броней.

\*Удар!\*

Словно просовывая нитку через швейную иголку, так же и меч Хурокана входил в самые узкие щели.

Благодаря своей кольчуге, Кихот смог помешать его мечу проникнуть в шею.

Однако даже кольчуга будет не в состояние полностью остановить меч некроманта силового типа.

Меч Хурокана проник через кольчугу и нанес урон по Кихот .

Он вошел на глубину пальца. И фактический не нанес никакого урона.

Однако…

[Вы попали под эффект Проклятье Замедления.]

[Вы попали под эффект Метка Демона.]

Он попал под проклятья.

‘Дерьмо!’

Понимая все произошедшее Кихот попытался использовать навык.

‘Я должен использовать Клич…’

Навык мечников 60 уровня, Клич!

В зависимости от уровня пользователя и ранга навыка, он с разной вероятностью снимал отрицательные эффекты. Хотя у него была большая перезарядка, но в чрезвычайных ситуация навык был очень полезен.

Так же он был прост в использование.

\*Шум!\*

Ему просто нужно было крикнуть.

“Ууу…”

Кихот попытался крикнуть…

‘Хм?’

Но когда он попытался это сделать, внезапно перед его глазами начало простираться небо. Его тело полетело назад.

Хурокан. Сразу после нанесения удара, он схватил Кихота за тело и отбросил назад. На совершение броска у него ушло не больше секунды. Падающему же Кихоту казалось, что он сражался с двумя Хуроканами. Один нанес удар, а второй его повалил.

\*Свалился!\*

“Хух!”

Вместо крика, из его рта вырвался вздох удивления.

А меч оставался на месте.

Затем Хурокан закинул грязь в промежуток его шлема.

‘Что?’

Столкнувшиеся с ПК знали, что происходит, когда меч попадает в глаза. Но что на счет грязи? Удивительно, но с такими вещами почти никто не сталкивался. Ведь монстры не станут делать нечто подобное.

Отсутствие опыта привело к панике, что дало противнику шанс.

2 секунды.

Противник опешил всего на 2 секунды, и Хурокан не упустил шанс этим воспользоваться.

\*Крак!\*

Хурокан наступил на грудь Кихота, чтобы не дать тому легко подняться. После чего он вытащил из его шеи меч и нанес рубящий удар.

\*Удар, удар!\*

С каждым последующим ударом, его меч входил все глубже. Если бы все так и продолжилось, то вскоре меч Хурокана пройдет его шею и достигнет земли.

‘О-он опасен!’

Его жизнь находилась под угрозой, и Кихот изо всех сил пытался выжить. Он начал сопротивляться. Сбросив ногу Хурокана он изо всех сил откатился подальше.

Выйдя из хватки Хурокана, он постарался максимально быстро встать.

“Эй! Сзади!”

Его друзья еще ра предупредили его. Однако, как и в прошлый раз, было уже поздно.

\*Лязг!\*

Кихот не успев даже повернутся и посмотреть, почувствовал как ему на спину приземлилась булава. Это Скелет Воин раскрутившись со всей силу ударил по нему булавой.

Кихот еще раз пошатнулся.

‘Дерьмо, что…’

Он был в изумлении. У него просто не было времени, чтобы разобраться с ситуацией. Но несмотря на это, он прищурившись стал косится в поисках Хурокана. Это показывало, что он имел боевой опыт.

Однако его противник все равно был лучше.

‘Где он?’

Хурокан исчез из виду. Он давно скрылся в слепой зона Кихота. Чтобы избежать его обзора Хурокан пригнувшись стал приближаться к нему.

Затем он занялся им снова.

\*Удар!\*

Кихот упал на спину. После чего Хурокан…

\*Сыпится!\*

Еще раз бросил грязи в его шлем. И в этот раз гораздо больше. Обзор Кихота потемнел.

‘БЛЯТЬ!’

Дежавю. Нет, все-таки не дежавю.

\*Лязг!\*

На этот ра рядом с ним находился Скелет Воин. Который счастливенько опустил булаву прямо ему на шлем.

\*Удар!\*

Каждый раз, когда по его шлему приходился удар булавой, грязь внутри шлема начинала лететь во все стороны.

Если Ад существует, то сейчас он был там.

‘Это какой-то абсурд!’

В конце концов Кихот не выдержал.

“Я, я сдаюсь!”

После того как Кихот сдался, Хурокан щелкнул пальцами. Скелет Воин остановился. Напряженность спала, и Кихота окружила пустота.

Среди этой опустошенности…

“Оставь 5.000 золотых и свои часы.”

Послышались лишь пару слов Хурокана.

Кихот. Это был его первый диалог с Хуроканом.

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 53. Удачный Дроп (Часть 4)**

Объявив о своем поражение, Кихот лег лицом наземь словно труп.

“Ты в порядке?”

“Ох, его просто уделали. Эй, Кихот! Кихот! Давай, вставай, ты сможешь! Только не говори, что ты вышел из игры?”

Друзья тыкали в него пытаясь утешить, в то в время как некоторые подшучивали над ним.

Хурокан с расстояния наблюдал за всем этим.

‘… похоже они не собираются меня атаковать.’

Хурокан следил за ними, ибо всегда нужно было оставаться на чеку.

Люди могут быть справедливыми по началу, но никогда не знаешь как они себя поведут в конце.

Хурокан множество раз сталкивался с таким. До возвращения в прошлое он был на пике своей славы.

Еще в те времена в сражениях Хурокана не было чести. Он сражался грязно, но больше всего людей возмущал подавляющий результат. В сражениях обе стороны часто ставили на кон свои запястья и кто-то обязательно проигрывал. Однако это не про Хурокана. Сокрушая своих врагов он оставлял им лишь чувство опустошенности. Уверенные в себе бойцы падали духом и впадали в отчаянье.

В любом случае, кажется Кихот и его товарищи решили сдержать свое слово.

Это означало одно...

‘Время собирать Money.’

5.000 золотых и часы на запястье были наградой победителя.

Получив свою награду, Хурокан планировал сразу же покинуть это место. В конце концов получив деньги, у него не оставалось причин для пребывания в этом месте. К тому же Хурокан был очень заинтересован в часах Кихота.

‘Если с него выпадет оружие, то я смогу несколько дней подряд просто плавать в мясе.’

Кихот был экипирован в комплект Белой Мамбы. Однако дизайн его отличался от игрока встреченным Хуроканом ранее. Вероятней всего мастера были разными. Но это не меняло ее высокой стоимости. Хотя среди наборов Белой Мамбы были различные комбинации, но ее характеристики все равно оставались лучшими. Даже превосходили Уники.

В этом плане, оно было самым дорого стоящим снаряжением среди 70-90 уровней. Носить ее могли лишь игроки начинавшие с самого начала и вкладывающие в игру огромные деньги. В ином случае, если у вас не имелось навыков равных Хурокану, то у вас не было бы возможности выиграть подобную ставку. К тому же цены на купленные предметы не сильно менялись. Поэтому они могли спокойно продать купленную ранее экипировку почти по той же цене, так почему бы им не вкладывать в это деньги.

Игрок потративший огромные деньги на комплект Белой Мамбы, к тому же поставивший на поединок 5.000 золотых, просто обязан иметь дорогостоящее вооружение.

Поэтому если с часов выпадет оружие, то Хурокан сорвет куш!

Нет, даже если выпадет часть с комплекта Белой Мамбы, это все равно будет Джек-Пот.

‘Именно поэтому люди должны проживать хорошую жизнь.’

Пока Хурокан думал над всякой ерундой, Кихот немного полежав, в итоге встал.

“Ну наконец-то. Идиот. Почему ты поставил 5.000 золотых из-за такой ерунды?”

“Какая утрата. Лучше бы ты сходил в клубешник на эти деньги.”

Каждый из его друзей перекинулся с ним парой слов. Кихот же игнорируя их, подошел к Хурокану. Хурокан продолжил наблюдать за Кихотом через свою хахве маску, не снижая бдительности. Наблюдая за Хуроканом, Кихот снял свой шлем. Он был красивым, белокурым, голубоглазым парнем.

Смотря на Хурокана он произнес.

“Невероятно!”

★★★

'Удивительный.'

Для Кихота это сражение было просто кошмаром. Все его ожидания перед началом сражения просто улетучились. Он ничего не мог поделать в своем положение. Произошедшее было за пределами его ожиданий и самых смелых фантазий. Его просто безжалостно уничтожали.

Однако, в отличие от всех своих прошлых поединках, в этом сражение Кихот почувствовал что-то новое.

И не просто новое, это был совсем другой уровень ощущений.

‘Да, это и есть настоящее сражение!’

Все прошлые поединки Кихота были поверхностными, прямой обмен навыками, где результат измерялся лишь нанесенным уроном. Именно так. Нечто подобное можно было ощутить даже в приставках или ПК играх, не то что в ВР мире.

Однако с Хуроканом все было по другому. В мире виртуальном, все было сродни реальному миру и Хурокан использовал каждую промашку в его движениях в свою пользу.

Вот, что такое настоящее сражение! Сражения Хурокана, казалось, так и говорили об этом.

Грязно? Подло? На войне, где жизнь твоя висит на волоске, подобные слова являются лестью. Это тебе не спортивное состязание. Результат здесь зависит не от количества заработанных очков и судей.

‘Я хочу чтобы он стал моим учителем.’

Для Кихота это сражение стало поворотным моментом в его жизни. Кихот почувствовал, словно его глаза наконец-то открылись. Он всей душой желал обучится у Хурокана этому искусству сражения.

С другой стороны, гордость Кихота не позволяла ему склонить свою голову.

… поэтому.

“Я многое понял. Поэтому, придет время и я снова приду чтобы бросить тебе вызов.”

Кихот снял свое оружие и протянул его Хурокану.

“Это плата за сражение.”

В руках Кихота это было самым дорогостоящим снаряжением.

Хурокан сразу посмотрел на оружие.

Он чувствовал некоторую сложность.

'Хм.'

Он действительно хотел оружие. Однако по его расчетам 5.000 золотых и его часы могли принести гораздо больше прибыли. В конце концов существовала вероятность, что с часов могло выпасть оружие. Поэтому он мог получит и золото и оружие.

Однако в данной ситуации он не мог просить последнего.

Оппонент, который принял свое поражение и обещал прийти к нему еще раз, имел право на уважительное отношение.

К тому же подобный опыт был редок даже для Хурокана. Большинство проигравших в своем гневе отказывалось от своих обещаний.

‘Какой интересный парень.’

Хурокан принял оружие и спросил.

“Твое имя?”

“Кихот. Нет, Дон Кийот.”

Дон Кийот.

Это было его полное имя. При создание персонажа он написал имя Дон Кихота с ошибкой. Поэтому чтобы скрыть свою ошибку он представился как Кихот.

Услышав его имя Хурокан.

'А?'

Хурокана вспомнил.

‘Неоспоримый Дон Кийот. Это - он?’

Неоспоримый Дон Кийот.

Во времена когда Хурокан сделал себе имя Великого Палача, был еще один знаменитый игрок сделавший себе имя на ПвП, пусть и не так сильно как Хурокан. До этого у Хурокана не было возможности пересечься с ним. Хотя его навыки ПвП были ужасающими, но он никогда не стремился делать на этом акцент. Известность в ПвП пришла к нему из-за бесконечных вызовов на поединки.

‘Я не признал его, потому что его навыки были слишком малы.’

Хурокан был немного удивлен. Дон Кийот был достаточно силен, чтобы зваться Неоспоримым. Однако в этот раз его навыки были посредственны. Если он и выигрывал у кого, то просто за счет своего снаряжения.

Конечно, с течением времени он мог бы стать лучше. Для игроков было не редкостью делать огромные скачки после поворотных событиях в их жизни. Возможно, сегодняшний поединок станет для него именно таким событием.

Хурокан слегка улыбнулся.

'Кто бы мог подумать, что мы встретимся подобным образом?'

“Дон Кийот. Я запомню тебя.”

‘Жизнь забавна, не правда ли?’

Спустя долгое время, именно в этот момент Хурокан подумал, что «Полководец» все-таки очень забавное место.

★★★

[Меч Орка Хиро]

\* Основные свойства:

- Ранг: Редкий

- Сила +66

- Выносливость +66

- Необходимый уровень: 60

- Необходимое условие: 350 силы

\* Вторичные свойства:

- Сила увеличивается пропорционально уровню

- 9%-й шанс проигнорировать защиту любых монстров

- дополнительный 9%-й шанс проигнорировать защиту монстров по типу Животное

\* Описание

- Меч, используемый Синим Орком мутантом - Орк Хиро. После бесчисленных сражений и убийств своих врагов этот меч обрел мистические свойства видеть слабые места проивников.

'Стоп.'

Сразу же после ухода Кийота и его друзей, Хурокан снял свой шлем и перепроверил описание получившего меча. Сделав это еще раз, он не мог не моргнуть в изумление.

‘Этот меч? Разве он не Уникального Ранга?’

Меч Орка Хиро.

Для мечников, особенно атакующих, этот меч был лучше Уников.

‘В прошлый раз он стоил… около 15.000 золотых? Я могу сразу же получить как минимум 13.000.’

Цена его 15.000 золотых.

Хотя этот меч не был в дефиците, но из-за огромного спроса среди мечников он имел высокую стоимость. Он бы очень популярным, продать его можно было в течение пары дней. Разница просто Небо и Земля, если сравнивать с костюмом льва, между прочем который, он до сих пор не смог продать.

Конечно, у него не было желания продавать этот меч.

‘Плевать на Магию.’

Для Хурокана в приоритете было маг. оружие, но Меч Орка Хиро все менял. Вместо того, чтобы вызывать на одного скелета больше, Хурокану было бы лучше самому размахивать подобным мечом.

‘Так просто отдать нечто подобное… насколько же он богат?’

Хурокан наконец-то понял щедрость Кийота.

Хотя конечно, подобное возможно лишь в игре. В реальной жизни после мордобоя, проигравшая сторона не будет говорить тебе: "О, ты мне нравишься. Вот тебе мои Ролексы, давай как-нибудь еще раз сразимся".

По крайней мере Хурокан на его месте, точно не стал бы делать подобное.

‘Довольно романтично, не правда ли?’

В некотором смысле, это вызывало у Хурокана зависть. Не потому что у него были деньги, а тому как он играл в «Полководец». Он мог наслаждаться игрой, и этому Хурокан завидовал.

Для Хурокана «Полководец» был жизнью. Его путем и инструментом. Пусть бывали времена, когда он мог насладиться этим, но для него это в первую очередь инструмент для выживания. Все его действия преследовали эффективность и результат. И лишь в конце удовольствие.

Хурокан скрежетал зубами.

‘Что за эмоциональность…’

‘Покончи с этим Ан Джэюн. Сейчас не время быть сентиментальным!’

После некоторых махинаций, Хурокан вернулся к своему обычному образу мыслей.

‘Этого достаточно.’

Хотя это был не тот удачный дроп, на который он рассчитывал, но все-таки. Это вселяло веру в Хурокана.

‘С этим, по достижению 60 уровня, я смогу поохотится на хозяина Горной цепи Булкас, Воина Медведя.’

Хозяин Горной цепи Булкас, был рейд-боссом 80 уровня, Воин Медведь.

Он был чудовищным медведям, ходившим на двух лапах с огромным мечом на перевес. Подобное зрелище пробирает до мозга костей.

Изначально он планировал поохотится на него после достижения 60-го или даже 70-го уровня. Однако с Мечом Орка Хиро, по достижению 60-го уровня он мог сразу же начать охоту.

'Отлично.'

Охота на Воина Медведя была стартовой точкой.

‘Охота на него станет моим официальным началом задания по сюжета Аморального Принца. Это будет началом моего одиночного правления.’

Начало второй сюжетной линии!

Хурокан усмехнулся.

‘А сейчас нужно подобрать себе подходящее оружие до 60 уровня.’

После этого Хурокан обернулся.

“Почему бы мне не пойти и не поохотится на еще одну стаю Обезьяньих Мечников?”

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 54. Тест Майюнга (Часть 1)**

[Вы получили уровень.]

Даже после оповещения о получение уровня Хурокан не остановился. Он перемещался по всему полю битвы между скелетами и Обезьяньими Мечниками кромсая последних.

Полуторный меч Хурокана изящно и тяжело рубил врагов, оставляя глубокие раны. Время от времени он с легкостью отделял от обезьян отдельные конечности.

\*Кии!\*

После каждого взмаха Хурокана, обезьяны визжали в агонии. Наконец после убийства всех 12 обезьян Хурокан остановился и проверил свое оповещение.

Хурокан без особого энтузиазма посмотрел в свое окно характеристик. Правда, ему это было без надобности. Он довольно часто его проверял, так что он прекрасно знал значение своих характеристик. Он просто решил удостоверится в получение 60-го уровня. После этого он освежевал лежащих на земле обезьян. Казалось Хурокан был больше заинтересован в получение дропа нежели в повышение уровней.

После освежевания их трупы начинали таять. В скором времени от них остались лишь кости да кожа, Хурокан все тщательно исследовал.

“ЧЕРТ ТЕБЯ ПОБЕРИ!”

Выкрикнул в гневе Хурокан и со злостью пнул обезьяний череп лежащий неподалеку.

Череп обезьяны полетел прямо в рядом стоящего Скелета Воина.

\*Вшух!\*

Скелет Воин молниеносно избежал летящего черепа. После чего уставился на Хурокана будто спрашивая "Ну как, я справился, да?". В конце концов Хурокан часто устраивал им неожиданные нападения ради их тренировки.

Однако Хурокану было не до этого.

“Аррргх!”

В конце концов он не выдержал.

“Ну почему он до сих пор не выпал? Я покромсал уже больше тысячи! ПОЧЕМУ? Что я сделал не так? Скажи мне Tobot Soft! ЧТО ЗДЕСЬ ПРОИСХОДИТ?!”

Ради быстрого достижения 60-го уровня, Хурокан отказался от убийства Обезьяньих Мечников. Однако он не смог избавится от знойного чувства незаконченности. В конечном итоге достигнув 59-го уровня и 80% опыта он вернулся назад, решив здесь добить оставшиеся 20%.

Буду убивать их пока не достигну 60 уровня!

Уже не имело значения выпадет Драгоценный камень с обезьян или нет. У него уже было превосходное оружие для 60-го уровня. Однако щемящее в сердце чувство не могло оставить его в покое.

Однако…

‘Это наверняка какая-то ошибка. Прокляни Боже эту игру…’

Результат не оправдал его ожиданий.

\*Дррр\*

По лесу звучали звуки скрежетания зубов Хурокана. Хотя Хурокан испытывал множество неудач в «Полководце» и иногда бывал на грани срыва, но подобное происходило с ним впервые.

"Хмм."

Но он ничего не мог с этим поделать. Он не мог пойти и поинтересоваться у Tobot Soft, почему не выпадает нужный ему дроп, его не правильно поймут, ведь откуда он может знать такую информацию.

Он мог лишь проглотить все это.

\*Фууух, фух.\*

Хурокан отдышался дабы успокоить свой гнев.

Но то что реально заставило Хурокана остыть, это…

\*Вшух, чшшш!\*

Скелеты Воины внезапно повернувшие свои головы. По их реакции Хурокан все понял, и насторожился.

‘Засада?’

Хурокан заметил несущегося на всех парах бронированного игрока. Увидев Хурокана игрок замер.

“Всем остановится!”

После чего снова прокричал.

“Игрок! Это игрок, не монстр!”

Слова предназначались его товарищам бежавшим позади него. Обернувшись он снова посмотрел на Хурокана.

“Простите. Я принял вас за монстра.”

Казалось он принял призванных Хуроканом скелетов за монстров. Что касается Хурокана, то он не был этому удивлен.

“Все в порядке.”

Услышав Хурокана игрок кивнул. Между этим товарищи этого игрока тоже показались. Два мага, два священника и еще один мечник. Это была группа из 6 парней, по ним было видно, что они очень интересовались Хуроканом и его скелетами.

“Может ли быть, что это он?”

“Хахве маска Хурокан? Да, кажется это он.”

Среди них, двое кажется знали кем был Хурокан.

“Ходил слушок, что он охотится в Горной цепи Булкас. И похоже это правда… видео его сражений просто поразительны.”

“Кто это? Он настолько известен?”

Конечно остальные ничего не знали о нем.

“Он довольно известен на YouTube. Посмотрите как-нибудь. Вы поразитесь.”

“Серьезно? Почему я не слушал о нем прежде?”

“О чем ты? Ты ведь на YouTube только на машущих кулаками девчонок пялишься.”

Казалось они смотрели на обезьяну в цирке.

Хурокана же это не беспокоило. Начиная зарабатывать в YouTube он понимал о таких последствиях. Он был даже рад, что они не проявляли к нему излишней агрессии. В «Полководце» в большинстве случае если тебе и уделяли внимание, то оно было враждебным.

Один из мечников подошел к свои шумным товарищам.

“Хватит. Давайте поторопимся!”

После чего он обернулся к Хурокану и манерно произнес.

“Извините за беспокойство. Я желаю вам удачного дропа.”

‘Поше…”

Хурокан едва не вышел из себя. Хотя игрок пожелал это лишь с добрыми намерениями, но он не мог не разозлиться. Кажется Обезьяньи Мечники сильно пошатнули его выдержку.

Однако он сохранял рациональность ума, чтобы не вымещаться на первом встречном игроке, тем более ничего ему не сделавшему.

Хурокан открыл рот и медленно произнес.

“Да… и вам всего хорошего.”

После прощания обе стороны безо всяких проблем пошли своими путями. В конце концов для этого не было причин. Лишь редкие игроки вымещали свою злость на других. В «Полководце» у всех и без этого было полно дел.

'Хмм.'

Хурокан чувствовал, что прошло уже прилично времени.

‘Прошло уже 27 дней, нет ничего удивительного во встрече с другими игроками.’

Чтобы достичь с 50-60 уровни у Хурокана ушло 27 дней. Неуверенно, но он все же полагал что это может быть новым рекордом. На данный момент он знал, что сейчас лучшее время это 30 дней. И это рекорды Топов находившихся сейчас в сотне лучших. И Хурокан достиг этого на 3 дня быстрее. Скорость роста Хурокана на данный момент не уступала игроку Самому Первому.

Это так же значит, что с первого момента вступления в Горную цепь Булкас прошел уже месяц.

Хотя Горная цепь Булкас была охотничьим угодьем, но месяц тому назад о ней почти никто не знал, лишь сейчас стали распространятся слухи, что Горная цепь Булкас была "медом намазана". Помимо обычных обывателей, даже известные гильдии начали устраивать здесь охоту.

‘Сейчас не время чтобы горевать из-за этих обезьянок.’

Спустя какое-то время сюда придет еще больше игроков. А это значит об увеличение конкурентов.

‘Нужно спешить.’

Позаботиться о вещах первостепенной важности это основы быстрого старта.

‘Друг Рейнджеров Булкаса, Чистильщик Горной цепи Булкас. По минимальным требованиям для задания я уже прошел.’

Нынешние цели Хурокана здесь, так же преследовали и остальные.

‘Этого ведь достаточно чтобы получить от Майюнга задание по Аморальному принцу?’

Аморальный принц.

Он был покровителем Оскверненного Графа, так же он пытается узурпировать трон при помощи Сил Скверны. Он является ключевой фигурой во второй сюжетной линии «Полководца».

И капитан рейнджеров Майюнг знал его.

Следовательно, именно здесь начиналась вторая сюжетная линия.

На данный момент Майюнг заметил некоторые изменения в Горной цепи Булкас, он начал подозревать Аморального принца, но пока никому об этом не сообщил. Информация о том, что принц пытается захватить трон при помощи Сил Скверны звучала слишком абсурдна, чтобы распространять ее посторонним.

Именно поэтому чтобы получить это задание требовалось закончить несколько заданий Рейджеров и иметь по крайней мере 2 титула связанных с ними.

Что касается Хурокана, завершив 22 задания он стал "Другом Рейнджеров Булкас", а убив более 1000 монстров он получил Титул "Чистильщик Горной цепи Булкас".

Ему осталось лишь посетить Майюнга, ведь отношение к нему теперь отличалось коренным образом.

Потом, чтобы проверить Хурокана, Майюнг прикажет ему убить Воина Медведя, который был признан хозяином Горной цепи Булкас. После выполнения этого теста Хурокан официально станет частью сюжетной линии Аморального Принца.

‘Отлично, после всех моих приготовлений я могу начать.’

Все решив, Хурокан внезапно обернулся.

И быстро …

\*Тух!\*

Еще раз пнул череп обезьяны лежащей на земле.

“АРГХ!”

Пусть уже все решено, но гнев все-таки требовал выхода.

★★★

[Ваш запрос был рассмотрен.]

Прочитав сообщение, Ан Джэюн проверил счет своего персонажа в «Полководце», Хурокана. Цифры 13,598 отражались на толстых очках Ан Джэюна.

‘Я заработал достаточно для одного месяца.’

13.000 золотых.

Это приличная сумма. По реальной валюте это 13 млн. вон. Это были деньги с месячной охоты, награды с заданий и дохода с YouTube. Также сюда входили деньги от продажи использованной экипировки. В чистом виде за этот месяц он заработал порядка 10 млн. вон.

И это было очень впечатляюще. Начиная с того, что в начале он брал деньги в частных займах и заканчивая тем, что за месяц он заработал около 10 млн. вон. Этого было бы достаточно, чтобы с гордостью заявить своей семье сказав им: ‘Я просто сутки на пролет играю в игры’ и он не получит критики в свой адрес. Кто посмеет критиковать его, учитывая сколько он ра этом зарабатывает?

Однако даже в таком случае, Ан Джэюн в большинстве своих дней проводил голодая.

‘Исключая минимальные расходы на проживание, это все что у меня есть, ха?’

Он сейчас экономил даже на 100 вонах если мог.

‘Значит всего этого все еще недостаточно.’

На данный момент у его персонажа Хурокана было множество дыр, которые не покрываются, несмотря на все его вложения.

Учитывая его снаряжение лучшего и пожелать было нельзя. Ожерелье и Кольцо Преследователя Скверны были просто великолепны до той степени, что даже по достижению 100 уровня они все еще будут актуальны. Комплект Костяной Змеи и Меч Орка Хиро так же будут использованы до 70 уровня.

Проблема в его навыках.

‘Требующиеся мне навыки…’

Его древо навыков было превосходным. Он получал свободный навык каждые 10 уровней и даже получил редкие навыки вроде [Познания Скелета] и [Шлема Безумия].

Однако учитывая его ответвления Проклятий и Модификации Тела являющиеся основными направления в его древе навыков, то в них не наблюдалось движения.

В ветви проклятий у него были лишь Метка Демона и Проклятье Замедления, а из древа Модификации Тела Пошив Кожи. Все.

Не то чтобы он не хотел. Он просто не мог.

Почему? Слишком дорого.

К счастью Ан Джэюн знал, что ему сейчас нужно.

‘Я обязательно должен изучить Дух Разъедания.’

Навык более высокого ранга нежели Метка Демона - [Дух Разъедания]. Он понижает защиту цели разъедая ее броню. Это один из основных навыков Проклинателей. Текущая рыночная цена на книгу навыка 1.000 золотых.

‘Значит мне так же требуется приобрести Слепоту.’

Навык выше по рангу Духа Разъедания - [Слепота]. Как видно из названия, оно ослепляет цель. Тоже одно из основных навыков Проклинателей, так же очень полезно для ПК. Так как начиная с этого момента у Хурокан появится множество врагов, то этот навык ему будет просто необходим. Стоит тоже 1.000 золотых.

‘С Модификацией Тела выбор не велик, прежде чем изучить остальные навыки требуется Модификация Сильной Ноги…’

Начальный навык в ветви Модификации Тела, [Модификация Сильной Ноги]. Пассивный навык увеличивающий скорость передвижения и силу прыжка. Оно добавляло маневренности и подвижности магам, что увеличивало их живучесть из-за отсутствия силы. Стоит 1.500 золотых.

‘Будет замечательно, если в довершение всего я смогу приобрести Искусственное Сердце.’

Навык Модификации Тела Редкого ранга, [Искусственное Сердце]. Пассивный навык повышающий выносливость. Также стоит 1.500 золотых.

Причина высокой цены Модификации Сильной Ноги и Искусственного Сердца заключалась в повышение выживаемости Черных Магов. Эти навыки были востребованы среди всех черных магов в целом. Спрос большой, но предложение не велико. От того и высокая цена.

Именно эти книги навыков на данный момент требовались Хурокану. В целом эти четыре навыка обойдутся Ан Джеюну в 5.000 золотых.

Задумываясь об этих цифрах, Ан Джэюн сделал кислую мину.

‘Я понимаю, что «Полководец» огромный денежый пузырь, но 5 млн. вон за каких-то 4 навыка, это слишком…’

Слишком дорого.

‘Без сомнений это игра не нормальна. Я имею в виду, я уже должен был это знать. Ведь некоторые закладывают свое имущество, чтобы влить эти деньги в игру…’

Ан Джэюн кажется только сейчас начал осознавать на сколько же дорогостоящей была эта игра.

"Хмм."

Конечно, он не стал беспокоится по этому поводу. Он точно знал что ему делать. Для его будущего роста они были необходимы. В колебаниях не было смысла.

Сейчас на уме Ан Джэюн был лишь вопрос, что делать с остальной частью средств.

‘После приобретения книг навыков у меня остается 8.000 золотых. После покупки потребительский предметов, что делать дальше?’

Максимально эффективное использование оставшихся средств. Сейчас Ан Джэюн раздумывал именно над этим.

Вскоре…

\*Урчание!\*

Желудок Ан Джэюна не выдержав голодовки, заурчал.

‘Уже время кушать? Быстро же время пролетело.’

Ан Джэюн встал с места.

‘Давай посмотрим. Почему бы не приготовить хотя бы яишницу? А если приготовить с ней ветчину… хм, нет. Ветчина слишком большая роскошь. Пожалуй обойдусь без нее.’

Даже при том, что он тратил миллионы на своего персонажа в игре, когда дело доходило до его желудка он продолжал оставаться скрягой.

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 55. Тест Майюнга (Часть 2)**

Задания основной сюжетной линии «Полководца» были похожи на стартовые площадки. Первый начавший запускал цепную реакцию. И сократить разрыв между первым и остальными невероятно трудно.

Поэтому самым важным в успешном выполнении основной сюжетной линии является быстрый старт. Если начать слишком поздно, то твой прогресс замедлится. Было очевидно, что чем позже начинаешь, тем меньше у тебя шансов прийти первым.

“Хурокан, я благодарю вас за привнесший мир и стабильность в это место. Именно поэтому я вверяю вам эту миссию.”

И первый шаг Хурокана был великолепным.

“С того момента, как я пришел и стал Рейнджером Горной цепи Булкас, я истребил бесчисленное количество монстров дабы завершить доверенную мне миссию. И вот с недавних пор количество монстров владещих оружием стало увеличиваться.”

Майюнг.

Его ухоженная бородка вместе с его габаритами, сильно напоминали Хурокану Санта Клауса.

Не знаю о чем думает Хурокан, Майюнг продолжил говорить с серьезным лицом.

“Если у монстров вдруг не объявились таланты кузнецов по созданию оружия, то им их поставляет кто-то со стороны. Изучая причину всего этого, мы обнаружили странное место. Я хочу чтобы ты исследовал его.”

“Я не понимаю. Разве Рейнджеры Булкаса не лучше подходят для этого задания, нежели я?”

“Для этого есть причины. Конечно, я не хочу принуждать вас. Вы Друг Рейнджеров Булкас, а не мой подчиненный. Поэтому выбор за вами.”

Выслушав задание Майюнга, Хурокан не сказал ему «нет».

“Я всегда уважал Рейнджеров Булкаса, и благодарен вам за ваши старания защищать этот мир. И если вы доверяете мне это задание, то я несомненно выполню его.”

[Задание, ‘Тест Майюнга’, начинается.]

‘Я наконец-то здесь.’

Хурокан вопил в восхищении. Про себя конечно. У него не было намерений повторять ту же ошибку, что и с Ахимбри.

Майюнг достал что-то из рукава и передал Хурокану. Приняв ее, Хурокан начал внимательно исследователь ее.

“Это карта.”

Полученный предмет был картой Горной цепи Булкас, вырезанной на куске кожи.

‘О, да!’

Для Хурокана это было ни чем иным как картой сокровищ.

★★★

[Тест Майюнга]

- Ранг: Уникальный

- Необходимый уровень: Отсутствует

- Описание: Капитан Рейнджеров Булкаса, Майюнг, предложил вам это задание. Здание это является тестом на ваши способности.

- Награда: Предмет из коллекции Майюнга.

Задание Уникального ранга.

‘Это на 100% стоящая вещь.’

Вне всяких сомнений, это задание основной сюжетной линии. Только увидев его ранг Хурокан кивнул. Он был почти уверен, что это задание является отправной точкой в сюжетной линии. Но увидев его ранг, его 99% уверенности превратились в 100%.

Затем глаза Хурокана естественно упали на слово 'коллекция'.

‘Коллекция… что же это может быть?’

Относительно заданий Аморального принца, то Хурокан знал о них почти все. Но даже так, нельзя было точно знать каждую деталь всей сюжетной линии. Даже знай он каждое хорошее вознаграждение, у него просто не хватит мощностей в голове чтобы запомнить их все.

Конечно он понимал, что награда будет не маленькой. К примеру было точно невозможно для задания Уникального ранга выдать награду в 100 золотых.

‘Если это будет Уникальная хроника, то я сразу же полечу в Японию и куплю себе немного говядины Вагю. Помините мои слова.’

Уникальная хроника стоила выше его запросов.

Но неважно что это будет, Хурокан все равно вряд ли будет разочарован.

‘Даже не учитывая награду. Просто убийство Воина Медведя подарит мне как минимум 1.000 золотых.’

Воин Медведь.

Пусть этого не было в описания задания, но Хурокан прекрасно знал что его там ждет.

Он был 80 уровня.

Высотой он был в 4 метра, относительно небольшой вопреки ожиданиям. Ходил он на двух задних лапах вместо четырех. Был он оборудован мечом, и даже броней и шлемом, не говоря уже о щите на другой его руке.

Так же он владел специальностями мечника, такими как Рывок и Клич.

‘Так, давай поглядим. С него выпадет как минимум два снаряжения из комплекта Воина Медведя…’

Цена награды прекрасно показывало насколько же трудно с ним иметь дело. С рейд-боссов выпадало гораздо больше предметов нежели с обычных монстров. Самым дорогим с него был комплект Воина Медведя, Редкий набор 70 уровня. Его эффекты были довольно хороши. К тому же с его трупа выпадали драгоценные материалы для создание как минимум одного Редкого снаряжения. Если повезет, то может хватить даже на 3.

‘Я конечно понимаю что это вряд ли произойдет, но если и с ним произойдет та же байда что и с тупорылыми обезьянами, то я подам иск на Tobot Soft.’

Его кости, кожа и фрагменты оружия тоже шли на создания Обычного снаряжения 70 уровня. Стоили они немного. Обычное снаряжение 70 уровня стоит около 100 золотых. Хотя являясь монстром среднего размера с него не выпадало много крафтовых монет, но их все равно хватило бы на создание 10 предметов.

Ну конечно же реальной наградой было рейд-видео.

Гайда по охоте на Воина Медведя еще не было. Воин Медведь не был рейд-боссом на которого можно было просто случайно наткнуться. Что бы с ним встретится требовалось выполнить множество заданий Рейнджеров Булкаса. Первые видео любых рейд боссов, даже без известного имени, всегда гарантировали тебе как минимум 1 млн. просмотров. Для Хурокана, уже ставшим достаточно известным, это видео станет новым хитом.

Поэтому убивая Воина Медведя Хурокану не на что было жаловаться.

Пока он способен одолеть его, о деньгах не стоило беспокоится.

Наоборот, если он не сможет его одолеть, то это сильно подорвет Хурокана.

‘Пока я не допускаю ошибок, шанс поражения сводится к минимуму.’

Хурокан сделал горькую улыбку.

‘Хотя даже так я не совсем уверен как все пройдет.’

★★★

Выйдя из Деревни Рейнджеров, Хурокан заметил кое-кого.

‘Как же мне везет.’

По его следу шли гиены. Нет, они не преследовали его изначально. Они напали на его след уже после того как он вышел с деревни. Замечая Хурокана, они стали украдкой следовать за ним.

‘Я не ношу сейчас своей хахве маски и все-таки они продолжают следовать за мной… не похоже, что они знают кто я такой.’

Вариант с тем, что его узнали, отпадается. Помимо хахве маски на Хурокане сейчас не было даже комплекта Костяной Змеи, он был одет в одежду заурядного мага.

Это была маскировка.

То что Хахве маска Хурокан сейчас находится в Горной цепи Булкас, было фактом, подтверждение которому можно найти просто загуглив слова 'Хурокан' и 'Булкас'. В конце концов именно Хурокан загрузил видео про Обезьяньих Мечников Горной цепи Булкас.

Хурокан прекрасно понимал все это, и без должной необходимости он не станет обходится без маскировки. Пусть его преследуют представляя что он слабак, нежели зная что он Хахве маска Хурокан.

В любом случае, то что они его преследовали, значит что они заприметили его одиночное восхождение по Горной цепи Булкас. Хурокану не впервой сталкиваться с подобным.

‘Как же поступим?’

В любой другой ситуации Хурокан бы уже сделал свой шаг только заметив их. Однако сейчас он был на важном задание.

Обстоятельства разительно отличаются от обыденности.

Здесь нужно действовать немного по другому.

‘Я все равно должен позаботится о них.’

У него не было желания идти к местонахождению Воина Медведя с хвостом позади.

Хурокан повернулся и начал идти в другом направление. Он начал идти так, чтобы его преследователям было труднее его увидеть или преследовать, так же он специально проходил близ монстров, что бы те приветствовали им. Поэтому его преследователи перестали действовать скрытно и начали напрямую следовать за ним.

После того как они показались, Хурокан остановился и они вместе с ним.

“Я не думаю, что мы уже встречались. Вам что-то нужно?”

Хурокан заговорил первым. Однако ответа за ним не последовало. Все трое уставившись на него сохраняли молчание. Хурокан же тем временем тщательно их рассмотрел.

‘Три мечника. Обычное снаряжение и стандартное оружие. Ничего особенного.’

Закончив свою оценку, он снова повторил.

“Если мы направляемся в одно и то же место, то вы парни можете идти первыми. Ни к чему вам идти за мной сзади, вызывая излишнее подозрение.”

Они все равно не ответили Хурокану. Они просто спокойно говорили между собой.

‘Что нам делать?’

‘Что ответить?’

Из-за тихого окружения Хурокан мог прекрасно их услышать, от чего он не мог не улыбнуться.

‘Да они полные профаны.’

После чего Хурокан сделал свой шаг.

“Уверен, «Полководец» заполнен всяким мусором. Почему бы им не распоряжаться своими деньгами получше? Почему бы не пожертвовать эти деньги в благотворительные фонды или еще куда-нибудь? А если у них так много денег, то почему бы им не использовать их хотя бы на подтирание своих грязных задниц.”

Казалось он говорил сам с собой, но слова произнесенные им звучали громко и ясно.

Это была провокация.

А их реакция…

“Что? Что ты сказал?”

“Мы просто решили подождать и посмотреть, но ты сам напросился.”

“Ха. Похоже ты не знаешь кто мы такие. Я вырву тебе твой грязный язык.”

Была именно той, которой хотел Хурокан.

‘Хах, прошло немало времени с последней подобной реакции.’

Увидев их ответ, Хурокан сразу же понял одно.

Они не состояли ни в одной гильдии и не входили в группы, по крайней мере известные. Даже Топ-30 Гильдий не гнушились ПК, но даже они не стали бы убивать ничего не зная о своей цели. И в этом плане они были хороши. Они знали как справляться с подобными ситуациями. Они либо бежали, либо договорились, либо немедленно убили бы. В любом случае их реакция и действия были молниеносны.

Но всего лишь одной вещи они бы точно не стали бы делать… легко идти на провокацию и тем более говорить что-то вроде ‘Да ты знаешь кто мой папочка?’ Если это просекут, их быстро вышвырнут из гильдии.

Максимум - они из посредственной гильдии.

‘Ну если уж они добрались сюда, то они вероятно не полный мусор. По крайней мере у них имеется приличный стаж.’

Хурокану не о чем было больше размышлять. За ними не стояли большие шишки, а все остальное его не волновало.

Особенно учитывая что они полные идиоты так легко идущие на провокацию.

“Я не знаю кто вы такие, но даже учитывая нашу ситуацию 3 к 1 вы должны знать - проигравшей стороной являетесь именно вы. Ах, и позвольте спросить еще кое-что. Вы ведь не забыли надеть подгузники перед входом в игру, да?”

“Что?”

“Что 'что'? Я говорю, что под конец я заставлю вас сраться о страха. Поэтому вам бы получше приготовиться при выходи из системы.”

Ему нужно было надавить еще чуть-чуть.

‘Я не переигрываю?’

После очевидной провокации Хурокана, он начал играться с часами. Он был готов быстро изменить свою экипировку.

‘… вообще-то слова про подгузники были перебором. Они ведь не настолько тупы чтобы повестись на нечто подобное…’

Конечно же, Хурокан был приятно удивлен.

“Ах он у\*бок, давайте просто прирежем его.”

“Мы все еще не знаем что он припрятал в рукаве.”

“Да кого это волнует? Похоже он избегал нас какое-то время. Так что давай просто убьем его.”

После некоторых шепталок, они все-таки сделали шаг и представились.

“Ублюдок, ты должен покаяться перед представителями Гильдии "Аполлона"!”

Гильдия "Аполлона"!

В момент когда он услышал их слова, Хурокан молниеносно устремился в их сторону.

“Активировать слот!”

Только какое-то время спустя Хурокан начал что-то вспоминать о Гильдии "Аполлона".

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 56. Тест Майюнга (Часть 3)**

Устремившись на врага, тело Хурокана начало обволакивать черная жидкость. Но казалось не справляясь со скоростью Хурокана она начала постепенно отступать. Полностью исчезнув, на теле Хурокана уже была костяная броня.

Вынув что-то Хурокан бросил это на землю. После чего обнажил свой меч из ножен на левом бедре.

\*Клин!\*

С металлическим звоном, показался полуторный меч Хурокана. Этот с виду неброский меч, Хурокан держал обеими руками.

'Левый.'

Нападая на группу, Хурокан выбрал целью левого игрока из трех.

Его звали Ван Цзян.

Конечно же Хурокан не запоминал его имени. Самым важным для Хурокана были промежутки между его броней и шлемом. Размахнувшись словно бейсболист, Хурокан нанес горизонтальный удар.

\*Вшух!\*

Его меч прорезал воздух.

\*Удар!\*

И с грубым звуком прорезал прямо через щель. Удары Хурокана по едва заметным открытым местам в броне были сродни искусству, нежели технике боя. Были гладкими и изящними.

‘Хух!’

Конечно, для второй стороны этот удар был словно надвигающееся цунами.

Попав под удар, у него не было возможности даже вздохнуть.

Хурокан на этом не остановился. Он напирал слово бульдозер.

“А?”

“Ха?”

Два оставшихся игрока внезапно обнаружили, что их товарищ пропал. Они не способны были отреагировать на его атаку, поэтому просто наблюдали как Хурокан совершил выпад по их товарищу.

Пока они ошеломленно стояли…

\*Треск, треск!\*

Четыре Ядра Скелета, которые Хурокан бросил, начали разрастаться и быстро превратились в четыре внушительных силуэта.

Высотой под два метра, черные, широкоплечие Скелеты Воины. Массивные клыки выпирающие из их нижних челюстей ясно показывали, что они были созданы на основе Черных Орков.

Одновременно со своим появлением они пришли в действие. Они молниеносно устремились к двум игрокам ошарашенно смотрящих на Хурокана.

“Что?”

“А?”

В момент, когда они услышали тяжелые звуки их приближения, было уже поздно. Картина несущихся на них четырех крупных Скелетов Воинов полностью застала их врасплох, не дав им адекватно среагировать.

\*Удар!\*

В голову.

\*Удар!\*

В живот.

\*Лязг!\*

Их тела дрожали после получения одновременных ударов по голове и животу.

Но град ударов на этом не останавливался.

“Блять! Эй!”

“Я знаю!”

Хотя они размахивали мечами и пытались восстановить баланс в попытках контратаковать, но на деле их пляски не давали никакого результата. Скелеты Воины были слишком хороши, чтобы попасть под такие смешные удары. После каждого уклонения они контратаковали.

“Кух!”

После глухого крика один из них свалился. Участь его была печально, ибо Скелеты Воины рубили его словно пошли по дрова.

“Ты в порядке?”

Хотя оставшийся союзник крикнул в попытках что-то узнать, но его положение не сильно отличалось.

Между тем Хурокан вызвал Голема.

\*Тудуду!\*

Голем возвысился над землей словно стена, разделяющая поле сражения на двое.

“Еб\*ть!”

Получивший удар от Хурокана пришел в себя и брань было первым что вышло из его уст. Однако в следующее же мгновение его глаза встретились с наконечником меча.

\*Удар!\*

“Ух!”

Меч Хурокана с точностью вонзился в разрез в шлеме и лишил того зрения.

“Что?”

Для второй стороны, это было как выключение света. А Хурокан тем временем с удара положил Ван Цзяня на землю.

“Угх!”

Хурокан прижал его грудь ногой, и вытащив меч еще раз нанес ему удар.

\*Удар, удар.\*

Звучали душе пробирающие звуки меча.

Хотя Ван Цзян сопротивлялся, но из-за подавляющей силы Хурокана ему так и не удалось сбросить с себя его ногу.

“Блять! Да ты хоть знаешь кто мы такие? Тебе так просто это с рук не сойдет!”

Все что он мог, это чесать языком. Хурокана не беспокоили его ребяческие угрозы, он просто продолжал наносить удар за ударом.

“Стой! Остановись!”

Выкрикнул Ван Цзян.

И то просто потому что не видел всего происходящего с ним. Если увидел бы, то несомненно намочил бы в штаны.

Не зря говорят, меньше знаешь - крепче мочевой пузырь.

“Я из гильдии "Аполлона"!”

Это был первый раз когда Хурокан остановил свой меч под его ребяческими воплями.

“Гильдия "Аполлона"?”

“Да, правильно! Ты уебок! Мы будем убивать тебя до тех пор, пока ты к чертям собачьим не бросишь играть!”

Хурокан не мог не ухмыльнуться на его слова. И снова продолжил орудовать мечом.

“Ты ублюдок, я сказал тебе остановиться!”

Ван Цзян выкрикнул еще раз. Однако в этот раз Хурокан был глух к нему.

Хурокан начал вспоминать.

‘Как там это называлась? Карма, да?’

В голове Хурокана появился образ пухлого, узкоглазого парня.

‘Никогда бы не подумал, что пересекусь с ними снова.’

Образ человека пришедшему на ум Хурокану был никто иной как гильдмастер Гильдии "Апалона", Аполлон.

Он был сыночком богатого китайского магната, от чего всю свою жизнь он проводил в роскоши. Поэтому его огромные вливания в «Полководец» на создание гильдии не удивительны, он и здесь стремился жить к роскоши, от того и создал "Аполлона".

Хотя она не могла сравниться с Топ-30 Гильдиями, но она все равно являлась сильнее и влиятельнее большинства остальных гильдий. Их стиль ведения дел был грязным, они давили на низкоуровневых игроков своим числом, снаряжением или уровнем. ПК, кражи монстров, пусть не постоянно, но если знали что могут выйти сухими из воды, то обязательно это делали. Они относились к тем, кто давил на слабого и раболепствовал перед сильным.

‘Он был забавным парнем.’

Однажды Гильдия "Аполлона" и Хурокан пересеклись на одном рейд-боссе.

Хурокан и Гильдия "Хахве маска" долгое время дожидались своей очереди на рейд-босса. И дойдя до своей очереди, вдруг вмешался "Аполлон" заявив, что сейчас наступила их очередь. Для "Хахве маски" ситуация была просто абсурдна, но гильдмастер "Аполлона" заявил, что хочет дуэли представителей из каждой гильдии. Его план состоял в том, чтобы выиграть у них дуэль и требовать их места на рейд-босса.

Конечно же Хурокан мановением руки разрушил все их ожидания.

Сразу же начав сражение Хурокан отрезал Аполлону запястье. Гильдия "Аполлона" не могла смириться с подобным поражением и пошла против "Хахве маски". 30 против 18. Хотя "Хахве маска" была в меньшинстве, но они смогли одолеть их благодаря Хурокану, убившего 10 игроков "Аполлона". Но на этом "Аполлон" не сдался. Он решили отомстить наняв наемников. Хурокан и их уничтожил. Но однажды Хурокана выследили, когда он был один и группой напали. Хурокан и тогда смог их одолеть, в конце концов "Хахве маска" заявила о неподобающем поведение Гильдии "Аполлона", после чего те принесли свои официальные извинения.

‘Я помню тогда я с Ким Донгнсю поужинал на 200.000 вон запивая вином Рокшильда. И фуагра была просто великолепной…’

Хурокан думал, что это было окончательной точкой в их отношениях. Но вот однажды он снова столкнулся с ними, когда те забавлялись над слабыми игроками, он снова вынес их. Это было последним разом, когда Хурокан слышал об "Аполлонах". В последствие "Хахве маска" сильно разрослась и вышла на новый уровень и гильдии подобно "Аполлонам" были ей уже не чета.

‘Если подумать, то суммы денег от проданных снаряжений которые я забрал у "Аполлонов" были… кхм.’

В любом случае "Хахве маска" неплохо подзаработала на "Аполлонах", что помогло им в их продвижение. "Аполлоны" всегда были при деньгах и были увешаны в самые дорогостоящие снаряжения, поэтому каждый раз когда Хурокан убивал их, он зарабатывал как минимум по 10.000 золотых. Хурокан по достоинству использовал их снаряжения, после чего продавал.

Для Хурокана "Аполлон" был подобен ангелу хранителю. Возможно, даже архангелу.

“Ты ублюдок!”

На этом воспоминания Хурокана закончились.

“Мы будем гнать тебя до края земли. Однажды ты пожалеешь, что когда-то начал играть в эту игру.”

Ван Цзян продолжал проклинать его после каждого слова. Посмотревший на него Хурокан, был немного удивлен.

‘Он все еще не вышел из системы? Какой упертый.’

Большинство людей в таком положение сразу бы вышли из игры. Мало кто захотел бы бессильно валяться и наблюдать за приближением своей неминуемой гибели.

Однако Ван Цзян продолжал бесконечно хлопать губами.

‘Он все равно умрет от пары тычек.’

Хурокан приблизительно знал его количество жизней, около 10%. Он все равно умрет, рано или поздно.

"Эй."

Хурокан остановился.

“Ты сказал, что ты из гильдии "Аполлона", так?”

“Хех, ты связался не с теми ребятами.”

“Ваш гильдмастер Аполлон, так?”

“Если ты не являешься частью Топ-30 Гильдий, то тебе лучше создавать нового персонажа!”

Услышав это Хурокан усмехнулся и убрал ногу с его груди. Получив свободу, Ван Цзянь начал чувствовать свое тело. А Хурокан тем временем взмахнул мечом по нижней части Ван Цзяня.

“Ха?”

Ван Цзянь, готовый встать чтобы дать последний бой, неожиданно замер.

“Ты! Что ты хочешь сдела…”

\*Чвик!\*

Хурокан ударил прямо в промежность. Броня защищающая эту область была хороша. Пусть на ней осталось пару вмятин, но в целом Ван Цзянь не должен был понести существенного урона.

“Ухук!”

Однако это было самая ужасная и самая страшная атака полученная Ван Цзянем за все время.

Закончив с Ван Цзянем, Хурокан обернулся в сторону, где его приветствовали четыре Воина Скелета. Смотря на них Хурокан улыбнулся.

"Мои милые деточки."

Хурокан был более чем удовлетворен их работой.

"Эти парни оказались слабее, чем я думал. Они, вероятно, где-то на середине 60-ых уровней."

Конечно, столь хороший результат был достигнут не только благодаря Скелетам Воинам. Эти три парня из Гильдии "Аполлона" тоже были слабы. Все их снаряжение было Обычным, лишь грудь и оружие являлось Редким.

В отличие от Хурокана у которого одно лишь оружие было невероятно хорошим.

Меч Орка Хиро.

В "Полководце" игроки тоже относились к типу животных. Польза в ПвП боях тоже сильно повлияла на его популярность. Так как выбор Меча Орка Хиро влиял и на Скелетов Воинов, то результат был вполне ожидаем. Не говоря уже о том, что у них не было магов или священников, от чего защитить их благословениями или заклинания было не кому. Будь с ними хотя бы один священник и убить их было бы уже труднее.

Другими словами.

"Учитывая их снаряжение, уровни, или навыки, вероятность их пребывания здесь в одиночку нулевая. Остальные тоже должны быть где-то здесь, они видимо были просто разведчиками. Горная цепь Булкас должна быть хорошим охотничьим угодьем для Гильдии "Аполлона"."

Гильдия "Аполлона" вероятнее всего тоже сейчас в Горной цепи Булкас. Так как Горная цепь Булкас была хорошим охотничьим угодьем, то не будет ничего удивительного, если сюда явится вся их гильдия.

"Ну, после убийства Воина Медведя все будет в порядке, так что видимых проблем быть не должно. Но излишняя осторожность никогда не помешает. Будет неприятно столкнуться с ними снова."

Хотя Хурокан не боялся Гильдии "Аполлона", но идти на них в открытую было бы глупо.

Тем более были вещи поважнее. Хурокан обернулся. Пришло время выдвигаться по своим изначальным целям. Хурокан забрал Скелетов Воинов и Голема, а после направился к пункту назначения.

Тогда.
"Ах точно, часы!"

Хурокан быстро вернулся и забрал их часы. Его шаги были легки, словно был он на отдыхе и вернулся назад лишь за перекусом.

★★★

В Деревне Рейнджеров Булкаса был бар известный своим восхитительным мясом и напитками. Любой новоприбывший в Деревню Рейнджеров Булкаса в обязательном порядке посетит это место. Можно было догадаться, что это места сейчас заполнено людьми, особенно из-за повышения популярности Горной цепи Булкас.

Единственным удивительным феноменом была группа игроков занявших часть бара, заплативших за несколько столиков. Еще более удивительным было то, что несмотря на количество свободных стульев и столов вокруг, сидел на них лишь один человек.

"Так вы говорите, что он не остановился, даже зная что вы из Гильдии "Аполлона"?"

Единственно сидящей парень был экипирован в очень интересное снаряжение. Броня его была сделана из кроваво-красных чешуек. Это был комплект Багрового Крокодила, который по слухам, был одним из самых дорогостоящий наборов в "Полководце". Вообще подобный набор за одни только деньги не купишь, здесь требовалось иметь связи с мастерами и поставщиками для его материала.

Однако этот комплект Багрового Крокодила выглядел немного глупо. Одежда автоматический подстраивалась под комплектацию пользователя, так что сейчас он казалось, был в минуте от того чтобы лопнуть. Настолько жирным был его пользователь. Он был похож на смешарика.

"Да, сэр. Даже при том, что Ван Цзян много раз предупреждал его, он не остановился."

Вокруг толстого парня стояли пять игроков с серьезными минами на лице.

Они были руководителями Гильдии "Аполлона", в которой было более 100 членов 60 уровня.

"Что относительно его лица?"

"Они сняли видео, но ничего не понятно из-за программы анти-распознавания лиц."

Гильдия "Аполлона" вошла в Горную цепь Булкас всего день тому назад, а Ван Цзяня и других они послали на разведку.

Но так и не выполнив своей работы они столкнулись с проблемой. Мало того, что эта проблема мешала заданиям Гильдии "Аполлона", так она так же посмела напасть на ее членов.

Узнав об этом Аполлон собрал руководителей гильдии, чтобы обсудить свою месть.

"Но они хотя бы видели его, не так ли?"

"Да, но они сказали, что все произошло слишком быстро."

"Что он носил?"

"Говорят, что они мельком видели костяную броню, но в деталях описать его не могут."

"Три парня были убиты всего одним игроком. Как они могут не помнить его лица или одежды?"

"Просто все произошло Слишком быстро.
Все оказалось сложнее.

Слушая объяснение руководителя, Аполлон нахмурился, что делало его еще уродливее.

"Без разницы, просто разберитесь с ним. Убейте любого кто нам помешает. Он станет примером для тех, кто будет вставать на пути у Гильдии "Аполлона"."

После слов Аполлона руководители поклонились и внутренне облегченно вздохнули.

Другие игроки наблюдавшие за этим со стороны лишь цокали языками.

"Фильм что ли снимают?"

"Хаа. Только гляньте на эту жирную свинью пытающейся выглядеть спокойно."

Вид Аполлона, строящего из себя шишку из мафии, не очень нравился смотрящим на него игрокам. Не говоря уже о его внешности, которая раздражала еще больше.

Были так же некоторые игроки, которые и вовсе не обращали внимания на шумного Аполлона.

"Черт побери!"

Игрок в серой одежде, пьющий стакан дынного пива, был одним из них.

"Какого хрена я должен был приезжать сюда, чтобы разузнать о новичке о котором я даже ничего не слышал?"

Его имя Люк.

Будучи первым магом Гильдии "Штормовых охотников", благодаря точности и дальности своих заклинаний он заработал себе прозвище Баллиста. Одно его имя затмевала всех вместе взятых игроков в этом баре.

Недавно он получил задание от гильдмастера.

"Хахве маска Хурокан, и зачем он ей сдался?"

Хахве маска Хурокан. Знавшие о нем прекрасно бы поняли причину, но для остальных он был лишь обычным новичком. Задание Люка состояло в том, чтобы найти его и предложить должность в их гильдии.

"Я понимаю, что это не единственная причина моего пребывания здесь, но это все равно уже слишком."

Конечно, он прибыл сюда не только ради этого. Его основное задание, это встретить капитана Рейнджеров Булкаса, Майюнга. Все из-за начала второй сюжетной линии, а найти Хурокана было приказано уже после того, как их гильдмастер узнала что он тоже пребывал в Горной цепи.

Но не смотря на это, Люк счел пустой тратой времени даже обычную встречу с каким-то новобранцем, не говоря уже о его поисках.

"Наша Королева очень своевольна. Есть множество других отчаянно стремящихся вступить в нашу гильдию".
Если бы приказ был дан от кого-нибудь еще, то он бы просто проигнорировал его. Однако команда была дана лично их гильдмастером. Королевой Шторма Шир. Вспомнив ее лицо, Люк покачал головой.

"Да?"

Именно в этот момент Люк получил голосовую передачу.

"Да, я в горной цепи Булкас. Да."

По ходу звонка, выражения Люка становилось все хуже и хуже.

"Конечно, я понимаю."

Завершив звонок, Люк залпом допил пивную дыню.

"Теперь еще нужно и о Принцессе позаботится. Боженька помоги мне."

Деревня Рейнджеров Булкаса медленно и уверенно заполнялась бомбами.

★★★

\*Кууооо!\*

Прозвучал издалека рев медведя, встряхивая весь окружающий лес.

"О!"

Когда рев достиг Хурокана, он почувствовал словно его с головы до ног ударило током.

"Я на месте."

Под тяжестью этой атмосферы, Хурокан одел свою хахве маску.

"Именно этого я и ждал."

Хотя он сражался до этого с несколькими рейд-боссами, но столкновение с ними были лишь случайными сечениями обстоятельств. Просто случайность, никакой целенаправленной охоты. По сути, это был первый рейд-босс охоту на которого Хурокан подготовился с особой тщательностью.

Так же это навевало ностальгию. Ведь после начала войны с "Штормовыми охотниками" Хурокан так и ни раз не смог нормально поохотится на рейд-боссов.

Прошло уже несколько лет.

Было бы ложью не сказать, что в те времена он был очень силен. Рейд на Воина Медведя не простит даже малейшей ошибки. Повышенный риск означал увеличение забот и проблем. Что если его тело не так сильно к в прошлом? Просто мысли об этом вызывали у Хурокана головную боль.

Но сейчас, когда сражение было уж вот, буквально в паре шагах от него, вместо беспокойств, Хурокан чувствовал лишь волнение.

Вот оно.

Именно сейчас Хурокан поистине чувствовал значимость своего существования. На столько же бесполезен он был в обычной жизни, сколь и значим в "Полководце", там он был мусором - здесь же героем.

"Ан Джэюн, это именно то, с чего все начинается."

Для него это было тестом.

"Если Ты не сможешь убить даже его, то о будущих свершениях можно и не мечтать. Если Ты потерпишь неудачу " просто откажись от одиночной игры."

Это тест на проверку его решения, был ли он прав выбрав этот путь или нет.

"Хааааа!"

Хурокан энергично выкрикнул.

"ДАВАЙ!"

Это стало началом его легенды.

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 57. Воин Медведь (Часть 1)**

Воин Медведь стоял на задних лапах испуская устрашающую ауру. В прорезях между шлема с достоинством сверкало два черных глаза.
“Хурокан, ты действительно сможешь убить его?”
Воин Медведь.
Он был хозяином Горной цепи Булкас, и находясь прямо в центре этого необычного места, он испускал соответствующую ауру. Его устрашающего присутствия было бы достаточно, чтобы заставить дрожать от страха не опытных игроков. Подобный факт относился к подавляющему большинству.
“Братишка, меня зовут Хурокан. Суперзвезда Хурокан!”
Не страшиться подобного могли лишь неординарные личности. А уж говорить чепуху перед лицом подобной опасности было сверх неординарности и сумасшествия.
Даже тогда Хурокан демонстрировал свой необыкновенный талант. Аура его присутствия не уступала Воину Медведю.
“Да ладно, ты серьезно хочешь получить себе такое погоняло?”
“Джэюн ты прекрасно справляешься с большинством вещей, но это прозвище немного…”
“Угу. Он конечно и так странный, но время от времени он так и норовит продемонстрировать свою таинственность всем своим нутром.”
“Он может так великолепно сражаться лишь потому что он сумасшедший. Нет, ну действительно какой нормальный человек сделал бы разгон чтобы забраться на этого монстра? Вы просто умрете, и все что вам останется делать так это сосать палец в течение двух последующих дней.”
“Черт, закройтесь! Хватит высмеивать того, кто имеет смелость идти на передний край и сражаться с подобным чудовищем. Если не прикатите, то я вышвырну вас из гильдии!”
Хурокан всегда демонстрировал свое появление и проявлял так себя.
“Давайте прекратим болтовню и сосредоточимся на сражение. Я отвлеку его чтобы он открыл свою спину, а вы парни сосредоточите на нем магический огонь, всем понятно?”
Ведь он бы гораздо способнее остальных.
К тому же…
“Если я буду в опасности то помогайте мне. Не поскупитесь на исцеление. Ладно, давайте покончим с этим! Давайте покажем всем, что мы не остановимся на этом!”
Он всегда показывал следовавшим за ним… что они достигнут небес вместе с ним.
‘Однако это первый раз, когда я понял, что у меня все очень хорошо с запоминалкой.’
Однако теперь… прошлые воспоминания стали для него эмоциональным багажом, от которого он стремился избавится.
Хурокан забросил их куда подальше.
‘Нет никакой надобности помнить об этих ублюдках.’
Хотя воспоминания не то о чем можно легко забыть, но Хурокан именно так сейчас и сделал.
Он искал лишь те воспоминания, которые счел для себя полезными.
‘У Воина медведя в общем 3 фазы.’
3 фазы зависящие от уровня его жизни.
Когда его уровень жизни выше 70%, он нападал по стандартной схеме в сочетание с двумя своими навыками. Его агр переключался на последнего нападавшего. Два основных навыка являлись Кличом и Рывком. Рывок имел перезарядку в 60 секунд, а Клич 170. Так же у него имелся навык Страх, он имелся почти у всех рейд-боссов, и его перезарядка составляла 600 секунд.
Когда уровень его жизни опускается ниже 70% он входил во вторую фазу. Перезарядка навыка Рывок снижалась до 30 секунд, а его характеристики увеличивались на 10%. В то же время он будет атаковать последнего атаковавшего маг. заклинаниями, не зависимо от агра.
Когда уровень его жизни опускается ниже 30% в дело вступает 3 фаза. Умение Клич становится пассивным. Все негативные эффекты на него больше не работают, а у навык Рывок отсутствует перезарядка. Вдобавок ко всему его характеристики увеличиваются на 33%.
Ключевым фактором в убийстве Воина Медведя играло…
‘Сбить его броню и щит.’
Разоружение.
Если сравнить его с игроком, то это соответствовало бы ношению полного комплекта брони.
Шлем, нагрудник, наплечники, перчатки и ботинки. Его верхняя часть тела была полностью покрыта броней. Его нижняя часть тела была защищена только со внутренней стороны его открытых бедер. Но даже не смотря на это его густая шерсть защищала его лапы, так что атаковать их было все равно очень трудно.
И наконец его щит, превышающий размеры его тела и меч в форме ятагана, превышающий по длине среднего мужчину.
Лучшим способом атаки являлась магия. Магия атрибута огня действовала особенно эффективно, учитывая что она могла проникать сквозь броню. Однако после его вступлению во вторую фазу, нанести ему урон при помощи заклинаний огня становилось проблематичным, т.к. урон был магическим. После вступления во вторую фазу, он становился словно бульдозером, сразу же бежал в сторону атаковавших его магов, игнорирую всех остальных.
А когда он входил в 3 фазу начиналась настоящая бойня. Магов к тому моменту оставалось гораздо меньше, а рейд группе теперь приходилось иметь дело с полностью экипированным медведем, который к тому же был невосприимчив к негативным эффектам. Одни лишь танки и атакующие не смогут с ним справится.
Поэтому было бы хорошо снять с него хотя бы 2 снаряжения, предпочтительно нагрудник и щит.
Без нагрудника вся его верхняя часть тела станет открытой мишенью. В крайнем случае можно было забраться даже на спину, чтобы нанести урон. Без брони, с Воином Медведем справится было гораздо легче.
Без щита его навык Рывка сильно уменьшался в силе. Когда Воин Медведь использует Рывок он ставит перед собою щит. К тому же, если он используя Рывок без щита при столкновение он так же наносил урон и себе.
Это была самая простая тактика по охоте на Воина Медведя.
’29 очков по его плечам и ребрам.’
Требовалось нанести 29 ударов по соединительным частям на его броне.
Каждый мог придумать простенькую тактику просто понаблюдав за противником со стороны. Но это нельзя было действительно назвать эффективным методом. Действенный метод должен быть более подробным.
29 ударов о которых сказал Хурокан. Вот подобная информация уже могла была быть проданной за деньги.
‘Для начала разберусь с левым плечо держащим щит.’
Все что оставалось Хурокану теперь - устроить хорошее шоу.
“Хмм!”
Хурокан глубоко вздохнул, а затем использовал навык.
“Призыв Голема.”
★★★
Сражение между 4-ех метровым Големом и 4-ех метровым Воином Медведем было более односторонним, нежели можно было себе представить.
\*Кууоо!\*
Вопреки его дикому рыку, движения Воина Медведя были разумны.
\*Лязг!\*
Это он заблокировал удар Голема своим щитом, после чего увидев брешь в защите противника, он замахнулся мечом.
\*Удар!\*
Это его меч опустился по плечу Голема, словно пытаясь оторвать его. Для Голема уже было благом то, что медведь орудовал мечом, а не топором.
'Удивительно.'
Смотря на эту сцену, Хурокан мог почувствовать фантомную боль в своем плече. Настолько был силен этот удар. Атаки Воина Медведя были сильны и эффективны.
‘Сейчас не время впечатляться.’
Хурокан стиснул зубы и привел в порядок мысли. Затем он взмахнул правой рукой словно кнут.
\*Свист!\*
Голем повторил за Хуроканом, хотя уже медленнее. Воин Медведь с легкостью заблокировал этот удар щитом.
\*Дун!\*
Хотя со стороны выглядел удар просто, но звуки столкновения были сильны. Словно взрыв от автокатастрофы.
\*Куоо!\*
Быстро последовал рев медведя.
\*Удар!\*
Это еще один удар медведя, который еще глубже проник в плечо Голема. Меч прошел дальше от его плеча прямо до груди. Человека подобные раны давно бы уже убили. К счастью это был Голем.
К тому же…
‘Отлично!’
Хурокан наконец дождался подходящего момента.
“Укрепление!”
После использования навыка, Голем начал срастаться с грязью укрепляя себя. После чего меч Воина Медведя крепко слился с телом Голема.
\*Куууу!\*
Воин Медведь использовал все свои силы, но меч в теле Голема так и не вышел.
\*Щелчок!\*
Между тем Хурокан щелкнул пальцами.
\*Вшух!\*
После сигнала быстро появились два скрывавшихся неподалеку Скелета Воина. Два черных и массивных Скелета Воина бесстрашно устремились на Воина Медведя.
\*Пуф!\*
В этот момент Воин Медведь пнул ногой Голема, после чего с успехом вытащил свой меч. Голем же тем временем с грохотом упал назад.
\*Бум!\*
После этого Воин Медведь быстро повернулся к двум бежавшим на него Скелетам Воинам. И открыл свою пасть.
Затем…
\*КУУААА!\*
[Скелетные Воины проигнорировали Страх Воина Медведя.]
Был использован навык Страх.
Но на Скелетов Воинов Страх не действовал. Нежить не испытывала страха. Это было одно из преимуществ Скелетов Воинов.
Ну конечно, одного этого было недостаточно чтобы покрыть огромную пропасть между Скелетами Воинами и Воином Медведем.
\*Свист!\*
Взмахнув мечом Воин Медведь с легкостью позаботился об одном из Скелетов Воинов.
\*Пуф!\*
Скелет Воин был поделен на две части и упал на землю.
Хотя оставшийся Скелет Воин уже замахнулся на Воина Медведя, но щит с лязгом заблокировал его удар. Хотя Скелет Воин попытался продолжить атаку, но прямо из-за щита очень быстро вылетел меч.
Уклонившись от атаки Скелет Воин быстро обошел его справа.
\*Удар!\*
Однако Воин Медведя был быстрее. Скелет Воин отлетел, а его броня была начисто разрушена.
Скелет Воин немного колебался, а Воин Медведь к этому времени уже ударил его щитом. Его тело словно пушинка полетело по воздуху.
Подавляющая сила!
Этого было достаточно чтобы заставить большинство игроков с ужасом вздохнуть. Однако Хурокан при виде всего этого даже не дернулся.
Хурокан. В момент когда медведь ударил скелета своим щитом, он уже бежал к его спине. Словно стрела разрезающая воздух, Хурокан приземлился на левом плече Воина Медведя.
Броня в этом участке была легче, чем в остальной частях тела Воина Медведя, что позволяло медведю быть более подвижным. Хурокан нанес удар по этой области.
\*Удар!\*
Прозвучал звук проникающего удара через брони.
Потом…
\*Чик!\*
Звук разрывающей плоти.
После чего удар остановился.
'Оказалось легче.'
Больше звуков удара не наблюдалось. Но один звук все-таки пришел.
[Воин медведя подпадает под действие Метки Демона.]
Появилось системное оповещение успешного проклятья.
\*Куоо!\*
Чтобы снять с себя полученное проклятье Воин Медведя использовал Клич. Звуки крика слегка стряхнули Хурокана, державшегося за меч воткнутый в Воина Медведя.
[Метка Демона развеялась под действием Крика Воина Медведя.]
Проклятие исчезло!
Однако Хурокан не запаниковал.
‘Игра есть игра.’
Хурокан действовал так, словно давно ожидал подобного поворота. Он использовал меч как упору, а сам тем временем переключал свой циферблат. Потом он вытащил Меч Орка Хиро и отбросил его.
А затем в это же отверстие нанес удар уже другим мечом.
\*Удар!\*
В этот раз звук удара был глубже.
“Ага!”
Также, как и смех Хурокана.
[Воин Медведя подпадает под действие Метки Демона.]
[Воин Медведя подпадает под действие Проклятья Замедления.]
[Воин Медведя подпадает под действие Духа Разъедания.]
Тело Воина Медведя поглотила сразу 3 проклятья.
Их эффекты были мгновенны.
Воин Медведя тут же повернул свою голову влево чтобы укусить Хурокана. Однако его движения были явно медленнее чем до этого.
Хурокан быстро спрыгнул с Воина Медведя, используя его плечо в качестве трамплина. Даже самые крохи выигранного времени он использовал эффективно.
‘Теперь твоя очередь!’
Хурокан схватил кость размером с кулак, висевший у него на груди и прямо на лету бросил ее в пасть Воина Медведя. Кость быстро выросла до размера яблока.
А после…
\*Бум!\*
Взорвалась.
Это было новое умение Хурокана на 60-ом уровне, Костяная Бомба. Как и Скелеты Воины они создавались на основе монстров. Тот, что сейчас бросил Хурокан, стоил 50 золотых. Хотя называлось они бомбой, но для Хурокана это было сродни киданию денег.
Но уже сейчас можно было видеть его силу.
Однако подобного явно не хватало до фатального урона. На самом деле, сразу же после взрыва Костяной Бомбы, Воин Медведь использовал Рывок и помчался на только что приземлившегося Хурокана. Это была очень хорошая внезапная атака.
Любой не знающий о ней, без всяких сомнений, падет жертвой ее действия.
'Хмф.'
Однако Хурокан знал об этом. Приземлившись на землю, Хурокан тут же отпрыгнул влево.
\*Вшух!\*
Словно бульдозер пронеся по месту где мгновение назад был Хурокан. У Хурокана не было возможностей остановить Воина Медведя использующего Рывок. Поэтому избежать его было очень трудно.
\*Тух, тух!\*
Воин Медведя остановился лишь тогда, когда снес 5-ое дерево на своем пути. Затем он обернулся и посмотрел на Хурокана.
Но Хурокан не улыбался.
‘158 секунд’.
Он чувствовал холод.
‘В последующие 158 секунд я получу по крайней мере 10 очков.’

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 58. Воин Медведь (Часть 2)**

\*Фшш!\*

Нагрудник исчез, и спина Воина Медведя, покрытая густой коричневой шерстью, загорелась. А глаза, подобные обсидиану, яростно задрожали.

\*Кууоо!\*

Он повернул свою голову в направление летящей шаровой молнии. Там стоял один Скелет Маг. Воин Медведя оттолкнулся задними двумя лапами и устремился к Скелету Магу. Его шаги и скорость передвижения превысили возможности его тела.

Рывок.

После применения этого навыка он становился словно стихийное бедствие. Держа щит перед собой, он за мгновение покрыл все расстояние. У Скелета Мага не было ни единой возможности избежать Воина Медведя.

\*Бум!\*

Раздался громкий удар и треск костей Скелета Мага, отлетевшего в лес. Но кажется Воин Медведя это не удовлетворило, он устремился дальше вперед и не остановился пока не сломал еще два впереди стоящих дерева.

\*Уоооо!\*

Остановившись, он издал яростный рев. Рев прокатился по лесу словно лезвие меча и достиг ушей Хурокана убегавшего от приманки в качестве Скелета Мага.

‘Хмм!’

Хурокан внутренне вздохнул с облегчением.

‘Чуть не помер.’

С начала сражения с Воином Медведя прошло 33 минуты. Прошло 14 минут с тех пор как Хурокан начал атаковать целевые области и снял нагрудник с Воина Медведя. После этого Воин Медведь естественно вошел во вторую фазу.

После начала второй фазы, стратегия Хурокана стала очень проста. После успешного снятия нагрудника, который был его приоритетной целью, он просто должен был сосредоточится на нанесение урона, а не разрушению дополнительной брони. Но наносить ему урон тоже задача не из легких.

‘Без священника действительно тяжело.’

Самый важный момент - это успешно проводить свои атаки.

Он оценил, что сейчас его сила равнялась группе из 5-10 игроков его уровня. И это было впечатляюще. Он играл за некроманта сумевшим заменить подобное количество людей, возможно даже сами разработчики «Полководца» не могли предсказать подобного.

Однако в его силе была критическая слабость.

Отсутствие целителя.

В ситуации, где все могло закончится со смертью Хурокана, отсутствие целителя, который мог бы поддержать его, было большим упущением чем он ожидал.

Роль целителя была незаменимой. Целители по достижению 100 уровня могли в течение минуты вернуть к жизни погибших товарищей. Были навыки, которые могли исцелить союзника, даже если уровень его жизни равнялся 0. Именно благодаря сочетанию целителей, атакующих и танков в «Полководце», игроки могли словно комары прилипать к гигантским монстрам и по крупицам высасывать у них кровь.

К сожалению, в этом сражение у Хурокана не было возможности искать поддержки у целителей. Его единственный источник восстановления жизней были восстанавливающие леденцы, каждая стоимостью в 100 золотых. Поэтому Хурокан использовал своих Скелетов Магов в качестве приманки. Во второй фазе любой магический урон по Воину Медведю менял направление его атаки. И Хурокан использовал эту возможность в своих интересах.

Конечно, на это он тоже не мог все время полагаться.

‘Теперь этот Скелет Маг находится на перезарядке.’

Для начала перезарядка на призыв Скелетов Магов была дольше чем у Скелетов Воинов. К тому же максимум который он мог призвать равнялся двум.

‘Они магические пожиратели моей маны… гр, скелеты!’

Но самым главным недостатком являлось то, что их призыв, поддержание, а так же их магические заклинания в колоссальных объемах пожирали его ману. Он уже использовал большую часть расходных предметов. Он использовал 20 костяных бомб стоимостью 50 золотых за каждую, и потратил столько маны и восстанавливающих леденцов, что потерял им счет. Он съел столько леденцов, что мог уже ощутить их привкус просто проглотив слюну. К тому же он использовал больший запас кожи в своем распоряжение. На данный момент у него осталось всего 20% процентов от изначально заготовленных расходных материалов.

\*Куо!\*

Услышав рев Воина Медведя Хурокан покачал головой.

‘Он скоро должен войти в третью фазу…’

Участвуя в рейдах на босса, количество принесенного снаряжения имело ключевой фактор. Если количество ХП босса превышала соответствующее количество снаряжения, то рейд можно считать провалившимся. В ином же случае успешным.

Глупо рисковать жизнью в заранее провальном рейде. То же относилось и к Хурокану. Настоящий эксперт всегда знает, когда нужно отступить перед лицом неудачи. Это будет гораздо лучше, чем проиграть и потерять все.

Конечно…

'Пожалуйста.'

Знать и делать не одно и то же. Это же относилось и к Хурокану. Хотя головой он понимал, что ситуация подходит к критической отметке и пора бы бежать, но он этого все-таки не сделал.

Поэтому частенько, когда планы Хурокана шли не должным образом, он нес большие потери.

В этот момент…

\*Бум!\*

Громкий топот Воин Медведя заставил лес замолчать. Хотя Хурокан немного волновался, но это заставило его немного успокоится и легкая улыбка появилась на его лице. Он освободил короткий вздох.

“Сейчас!”

Третья фаза началась.

★★★

Был один вопрос, которые игроки задавали в трудных рейдах на грани истощения.

“Какая же тайна кроется за легкими и простыми рейдами?”

Большинство игроков ответило бы так. Было важно скоординировать свои действия с союзниками. Было важно знать тактику. Было важно приготовится к неожиданным обстоятельствам. Было важно оставаться спокойным и сохранять трезвый ум в любой ситуации… и т.д. Хотя все эти ответы были хорошими, но истинный ответ был прост.

“Идите на рейд-боссов ниже вашего уровня. Рейд будет легким и вам не придется выполнять сложную работу.”

Вы должны были охотится на монстров ниже вашего уровня.

Монстры «Полководца» были разработаны так, чтобы игроки 100-го уровня могли охотиться на соответствующих монстров 100 уровня. Это разработали не сами разработчики, а искусственный интеллект отвечающий за все управление. В любом случае, каждому игроку 100 уровня было бы легче охотится на монстров 80 уровня, нежели 100. Это истина относилась ко всему РПГ жанру.

Однако известные игроки хорошие в рейдах, как было известно, шли обычно на рейд-боссов на 10, а то и 30-40 уровней выше их собственных. Но не меньше! Большинство никогда не рассматривало рейды ниже этих стандартов как соответствующие.

Идти по достойному пути - рискованно. А идти по нестандартному пути - безрассудно.

И конечно же, игроки зарабатывающие себе на жизнь через игры - были рискованными людьми и безрассудными. Веселое времяпровождение не было их главным составляющим. Никто не будет с интересом наблюдать за автомобилями движущимися по шоссе 80 км/час. Чтобы быть зрелищным, автомобили должны мчаться со скорость не меньше 300 км/час. Иначе никто не будет платить за подобное.

Тогда что же нужно иметь, что бы быть и рискованным и безрассудным, и пройти весь путь хорошо?

Все!

Вы должны быть способны и готовы ко всему!

Сохранять спокойствие в любых ситуациях и иметь трезвый ум являются лишь основами. Смелость и решительность, быстрая реакция и готовность идти до конца. Все эти навыки должны быть заточены до крайности.

И в этом плане Хурокан был лучшим.

\*Бум!\*

После вступления в третью фазу характеристики Воина Медведя выросли на 33%. Он невосприимчив ко всем отрицательным эффектам, а перезарядка на Рывок теперь отсутствует.

Он стал просто машиной. Все на что он нападет - он уничтожит. Смотреть за приближающимся к вам с Рывком на Воина Медведя, все равно что смотреть за мчащимся на вас на всех парах грузовиком.

Большинство бы потеряло трезвость своего ума.

Хурокан же тем временем ждал подходящего момента. Он не стал сразу же избегать Рывка Воина Медведя.

‘ДАВА~АЙ!’

Он провоцировал его. Позади него находилась огромная скала, и он ждал пока Воин Медведь не подойдет достаточно близко.

Только после этого он резко отпрыгнул в сторону, чудом избежав Рывка Воина Медведя.

\*Бум!\*

Воин Медведь с грохотом врезался в огромную скалу. Прокатившись по земле Хурокан остановился и быстро посмотрел в сторону Воина Медведя и окружающую его местность.

‘Так, где тут скалы были?’

Хотя все зависело от ситуации, но на данный момент Хурокан не мог нанести Воину Медведя прямой урон. У него не хватало силенок на это. Не то чтобы он совсем не мог нанести ему урона, просто он бы был едва ощутимым.

Поэтому данный метод был лучшей тактикой на данный момент.

Используя большие скалы, стены утеса или толстые деревья, Воин Медведя должен был совершить Рывок прямо на них.

Сказать легко, но совершить еле заметный рывок в самый последний момент, когда на тебя движется огромный бульдозер на максимальной скорости давление от которого растет по мере приближения - задача не из легких.

\*Кууоо!\*

Воин Медведь выбросил свой щит.

Даже исследуя окружение, Хурокан никогда не терял из виду Воина Медведя. И увидев его действия, в глазах Хурокана засиял свет.

‘Особая модель!’

Выбросив щит, Воин Медведя прекращает быть воином. Вместо этого он превращается в свирепого зверя.

Он начинает бежать на 4 лапах!

И начинает действовать на одних лишь инстинктах, ведь его жизнь в опасности!

Хурокан подбежал к ближайшей нашедшей скале. Сделав это, он бросил Ядро Скелета и вызвал Скелета Воина. Появился Скелет Воин Кровавого Гоблина. Будучи вызванным он стал внимательно глядеть на Хурокана в ожидание команд. Хурокан дал ему Костяную Бомбу и дотронувшись пальцем до его черепа образовал на нем крест.

'Хорошо.'

Затем он взял Скелета Воина и бросил его в гущу травы.

\*Пум!\*

Услышав звук его приземления, Хурокан сразу пошевелил своими пальцами.

\*Щелчок!\*

‘Вот и финал.’

\*Кукукуку!\*

Воин Медведя бежал к Хурокану на максимальных скоростях. На четырех лапах он бежал быстрее чем прежде. Со скалой позади себя, Хурокан повернулся лицом к медведю.

Времени не было даже чтобы моргнуть.

Несколько секунд спустя...

\*Бум!\*

С громоподобным взрывом большая скала разрушилась на части. Тело Воина Медведя разрушив скалу полетело к земле. Этот огромный, многотонный монстр начал катится. Результат был ужасающим. Деревья на его пути все были сметены, а земля осталась в беспорядке.

\*Кууоо!\*

Воин Медведя встал. Его свирепость не утихла. Словно показывая свою силу, он снова встал на задние лапы. Однако теперь у него не было прежней ауры. От повторного Рывка его шлем был уничтожен, его нагрудника не было, а спина его была сожжена огнем Скелета Мага. Его наплечники и перчатки тоже порвались на тряпки, а броня на его нижней части тела была вдавлена в нескольких местах.

Именно в этот момент к его груди словно стрела полетел меч.

\*Удар!\*

Меч Орка Хиро.

Меч глубоко вонзился в ослабленного Воина Медведя. Воин Медведя поднял голову, чтобы посмотреть на бросившего меч.

Хурокан в своей Скелетной Броне, поднял руки и снова крикнул Воину Медведя.

“ДАВАЙ!”

Провокация.

И у Воина Медведя не было причин ему отказывать.

Он стал бежать к Хурокану. Теперь у него не было щита и меча, поэтом он замахнулся своей лапой чтобы ударить Хурокана. После чего он хотел укусить его чтобы окончательно добить.

В этот момент…

\*Треск треска!\*

Показался укрывающийся Скелет Воин. Два рога на его голове ясно показывали, что он находился под воздействием Шлема Безумия. Когда Воин Медведь заметил его присутствие, он обернулся, но было слишком поздно. Скелет Воин уже приблизился к Воину Медведю. Он полетел к нему словно птица и ужалил словно оса.

\*Бум!\*

Костяная Бомба в руках Скелета Воин взорвалась.

Разрушительная сила Костяной Бомбы была огромна. И так и должно было быть. Костяная бомба стоимостью в 500 золотых. Это было самым сильным средством Хурокана, сила которого равнялась заклинанию мага 70 уровня.

Конечно, этого было не достаточно. Воин Медведь не упал.

Все, вплоть до нынешнего момента было спланировано Хуроканом заранее.

'Прекрасно.'

В момент, когда Воин Медведь был отвлечен Костяной Бомбой, Хурокан устремился к нему. Секунду спустя он уже летел по воздуху по направлению к нему. Он схватил меч в груди Воина Медведя.

\*Удар!\*

И меч вошел еще глубже.

\*Гуууоооооо!\*

Меч глубоко пронзил кожу Воина Медведя, а так же его мышцы и плоть. Именно меч Хурокана забрал жизнь Воина Медведя.

★★★

“Мне нужно два Титула?”

“Да, сэр. Чтобы получить задание по сюжетной линии от капитана Рейнджеров Булкаса, Майюнга, нужно получить два Титула, связанные с Рейнджерами.”

Выслушав объяснения, Люк покачал головой.

“Два Титула чтобы получить задание… что за заноза в заднице.”

“Самый быстрый способ, это выполнить 10 выданных Рейнджерами Булкаса заданий и в течение дня убить 100-ню монстров. Поисковая группа сейчас прикладывает все усилия, так что это не должно занять много времени.”

“Потому-то мне и не нравятся задания с основной сюжетной линии. Чтобы добиться прогресса требуется потратить по крайней мере по 2-3 дня… эй, по близости есть какие-нибудь охотничьи угодья 100-ых уровней?”

“Все вокруг Горной цепи Булкаса в Области Блока. Так что ничего еще не открыто, я бы посоветовал вам поискать где-нибудь в других местах…”

Объяснения закончились, когда мужчина увидел как Люк махнул рукой. Покачав головой, Люк допил свое дынное пиво.

Он был раздражен.

‘Минимум два дня. Если буду медлить, то могу застрять здесь и на 4 дня.’

Четырех дней было бы достаточно чтобы получить новый уровень. И тратить это время на какое-то задание было очень печальным делом. Но конечно, в будущих перспективах это принесет больше выгоды. В конце концов Титулы от выполнения этих заданий стоили больше чем получение какого-то уровня.

Но было еще кое-что, что его раздражало.

“Кстати, вы уверены, что Хахве маска Хурокан где-то здесь?”

“Абсолютно. Присутствует здесь одна Гильдия под названием "Аполлон". И совсем недавно они столкнулись с Хахве маской Хуроканом.”

“И что это за хрены?”

“Это гильдия созданная одним богатым парнем под ником Аполлон. Его ключевые особенности… он невероятно жирный.”

Услышав его объяснения, Люк кое-кого вспомнил.

‘Аа, так владелец той бомжовской экипировки был Аполлон.’

“Так? И каковы причины их стычки?”

“Я не уверен, но кажется, что Гильдия "Аполлона" решила сразиться с ним. Слухов вокруг них не много. Не то чтобы это было плохо… в любом случае, Хурокан не покинул Горную цепь Булкас. В этом я уверен. Мы позаботимся о его поисках, так что когда мы его найдем, то сразу же доложим вам.”

Даже после этого, выражения Люка не стало легче. Все-таки еще ни одна из задач не была решена.

‘Я клянусь, что как только мой контракт закончится - я свалю отсюда.’

Вспомнив длительность его контракта, Люк еще раз сделал полный глоток пивного пива.

Люк. Его контракт с Гильдией "Штормовых охотников" действовал до 2050 года.

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 59. Карта подземелья (Часть 1)**

[Вы закончили задание, ‘Тест Майюнга’.]

[Вы получили Титул, ‘Охотник на Воинов Медведей’.]

[Вы получили Титул, ‘Первый убийца Мастера Горных Рейнджеров Булкаса’.

[Вы получили Титул, ‘Первый Охотник’.]

[Навык Призыв Голема повышен до Ранга D.]

[Навык Шлем Безумия повышен до Ранга C.]

[Вы получили уровень.]

Превосходно!

Не было слов лучше правильно описывающих данный момент. Одно лишь успешное убийство Воина Медведя с лихвой окупило все затраченные усилия. Он закончил задание основной сюжетной линии, получил в общей сложности четыре Титула, два его навыка повысили свой ранг и он получил уровень.

И наконец…

“Да, это оно.”

В луже, оставленной расплавленным трупом Воина Медведя, Хурокан заметил три драгоценных камня размером с кулак.

Взяв драгоценные камни, Хурокан задрожал от волнения.

‘Вот что называет удачным дропом!’

Щемящее чувство на сердце наконец-то ушло, и на его лице естественным образом образовалась улыбка. О начал пританцовывать. А наряду с этим преобразовывать Воина Медведя в крафтовые монетки. Хотя это было утомительной работой, но улыбка все равно не покидала его лица. Это было одно из самых счастливых выражений лица Хурокана с самого начала игры в «Полководца».

Количества монет было достаточно, чтобы полностью заполнить мешок размером с голову взрослого мужчину.

‘Сегодняшний день становится все лучше и лучше!’

Он не ожидал, что получит сразу три драгоценных камня.

Три драгоценных камня определенно лучше чем два и тем более один!

‘Если я их продам в качестве набора, то смогу получить даже больше…’

На данный момент во всем «Полководце» еще не было комплектов Воина Медведя. С тремя драгоценными камнями он сможет создать 3 снаряжения редкого ранга, что будет достаточно для получения эффектов с ношения набора.

‘С их продажи я получу как минимум 10.000 золотых в чистом виде.’

Если они сможет продать этот набор коллекционерам редких снаряжений, то смог бы купить нефтяную вышку.

‘Походу я буду обмазывать свой живот… нефтью.’

И не только это. Снятое им видео получилось просто невероятным. Некромант, в одиночку убивший рейд-босса, подобное было невероятно даже для Хурокана. Это видео получит 5 или даже 10 миллионов просмотров.

А 10 миллионов просмотров это много денег. Спонсоры будут слетаться к нему как мухи, т.е. пчелы на мед, а его доход значительно возрастет. Его воны превратятся в йены. Другими словами он получит в 10 раз больше прибыли!

“… ну ни хрена себе.”

После краткой паузы, Хурокан поцеловал себя в бицепс.

‘Хорошо сработано, Хурокан. Ты лучший.’

Самовосхваление.

Хотя со стороны он смотрелся бы как сумасшедший, но Хурокан был настолько удовлетворен, что абсолютно не почувствовал бы раскаяния за свои столь смущающие действия. По правде говоря он был больше, чем удовлетворен. Подобное было впервые за всю историю «Полководца», а так же это стало началом Хурокана.

‘Да, Ан Джэюн! Это! Это оно! Твой выбор был правильным!’

Успех в соло рейде!

Хотя все было сделано на высшем уровне, но Хурокан мог почувствовать бесконечный потенциал для улучшений своих рейдов.

Теперь у него была в этом абсолютная уверенность.

‘Нужно продолжать двигаться по этому направление.’

Я оказался прав!

Эти слова, эхом разносившиеся в голове Хурокана, стали для него самой большой наградой этого рейда.

★★★

"Дерьмо."

“Хм?”

"Ебать!"

“Ты это о чем?”

Деревня Рейнджеров Булкаса.

Располагался он в недрах Гор Булкаса, Деревня рейнджеров Булкаса была единственным местом, где игроки могли остановиться, пополнить расходный материал и получить задания. Поэтому все посетившие Горную цепь Булкас, естественно хотя бы раз да побывают в этом месте.

К тому же узнав, что Горная цепь Булкас является 60-80 уровневым охотничьим угодьем, сюда стало стекаться все больше народу.

“В смысле о чем? Я говорю о своих ощущениях.”

Этот парень был вынужден большую часть времени искать одного человека. Так что отсутствие настроения было нормальным делом.

Он даже не пытался этого скрывать.

“Что будет, если руководство тебя услышит? Закройся.”

“Откуда им быть здесь?! Они слишком заняты по\*быванием друг друга. Давай, пусть тоже придут сюда!”

Два члена "Аполлона" ждали сейчас у входа в Деревню, ища игрока, убившего трех их согильдийцев.

На данный момент они простояли там около 7 часов. Это время можно было считать даже коротким. Потому что игрокам было свойственно добираться с охоты до ближайших поселений в пределах 6 часов. Именно по этой причине многие игроки приобретали себе снаряжения для увеличения скорости передвижения.

Однако это было слишком большой тратой своего времени, учитывая, что они купили дорогую машину стоимостью в 10 млн. вон и последующей ежемесячной оплатой и все ради того чтобы играть в эту игру. 7 часов на поиски одного человека еще никогда не были для них такими длинными. Не говоря уже о том, что они делали все это не по своей воле.

Хорошо уже то, что их грязный язык был единственной вещью выходящей из них.

“Нет, ну ты просто подумай. Эти ПК просто умственно отсталые. Почему мы должны торчать здесь ради каких-то умственно отсталых?”

“Эй, потише!”

“Трое из них не смогли позаботится всего об одном человеке. Просто - как? К тому же они сами начали все это дерьмо! А теперь они хотят, чтобы мы отомстили за них? Не лучше ли выкинуть этих придурков из гильдии?”

“Следи за тем, что говоришь. Иначе…”

“Что? Я спокойно могу покинуть эту гильдию, кого это заботит? В «Полководце» есть тысячи других гильдий.”

Сказав эти слова, он почувствовал еще больше гнева.

Оставить гильдию? Уверен. Он мог сделать это. Вряд ли гильдия смогла бы препятствовать его уходу, и сделав это, он естественно не нарушил бы никаких законов.

Просто… он боялся последствий.

Играть беглецом - он явно не находил в этом забавы. Никто не находил.

‘Этот грязный мир…’

И подобное было абсолютно верно касательно "Аполлона". Гильдмастер их гильдии являлся человеком, который не любил когда его игнорируют и наказывал за это. Учитывая количество его денег, не было почти ничего в «Полководце», чего он не мог бы сделать. В конце концов при достаточной сумме он мог нанять даже Топа.

Конечно, даже так, он все равно мог бы уйти. Просто после этого он обязательно умрет, раз эдак 6. Поэтому, нежели проходить через все эти трудности, было бы легче проглотить свою гордость и потом наслаждаться более легким пребыванием в этой гильдии.

“Действительно, еб\*сь оно все…”

В этот момент.

“Эй!”

“Что? Хватит останавливать меня от…”

“Нет, я просто думаю, почему бы нам не поймать случайного игрока?”

“Что?”

Эти члены "Аполлона" придумали свое решение этой проблемы.

“Только подумай об этом. Мы даже не знаем лица того кого ищем. Тогда почему бы просто не найти какого-нибудь лоха? Просто скажем, что это и есть он, я уверен руководство купится на это.”

“А что если нет?”

“Ну тогда просто скажем, что перепутали. В этом не будет ничего не обычного. Они ведь нам даже не дали его подробного описания!”

Вообще они все были очень злы, просто высказывался вслух лишь один из них.

И сейчас им на глаза попался…

“Как насчет него?”

“Его?”

“Он похож на слабака. В любом случае он не выглядит сильным, так что у него не должно быть никакой крыши.”

“Он действительно похож на слабака.”

Подходящая цель.

★★★

Люк обернулся.

‘Что на этот раз?’

Вокруг было шумно. Одного игрока окружила другая группа. Он сделал безразличное лицо.

‘В «Полководце» не бывает затишья.’

Обычно бы Люк просто проигнорировал такую ситуацию. Он уже и так был перегружен заданиями. Даже сейчас он возвращался с одного из заданий ради получения Титула. Топ-30 Гильдий использовали спои поисковые группы для выполнения всех второстепенных задач, после чего основным участникам оставалось лишь подойти и снять все сливки. Но даже это было утомительным, а Люк очень не любил участвовать в утомительных вещах.

‘А?’

Однако увидев игроков, Люк их узнал.

‘Разве это не члены того "Аполлона"?’

И.

‘Кстати, они же вроде как раз искали того самого Хурокана?’

Их цели пересекались. В ином случае Люка бы не обратил на это никакого внимания.

‘Не говорите мне…’

Люк подошел к тому людному месту и стал прислушиваться.

“Я уже сказал вам, я без понятия кто вы такие!”

“Не пытайся надурить нас! Ты должен ответить за свои действия!”

“Какие еще действия?”

“Ты пошел против Аполлона!”

“Я говорю вам, я впервые слышу это имя! И вообще я только прибыл сюда!”

Люк повернул голову. Экипирован он был в стандартное снаряжение путешественника. Если быть точным, то в стандартный набор Ассоциации Завоевателей. К тому же на его лице так и было написано слово 'слабака'. И окружен он был 6 членами Гильдии "Аполлона".

‘Это и есть Хахве маска Хурокан?’

Так как он ни разу не видел реального лица Хурокана, то у него и не было возможности определить являлся ли он реальным Хахве маской Хуроканом.

По сути, Люк не уделил этому много внимания.

‘Если Хурокан не идиот, то он будет отрицать свою причастность к Хахве маски и убийстве трех членов Гильдии "Аполлона".’

Символом Хурокана служила его Хахве маска. Он носил ее во всех своих видео. Другими словами, он мог легко скрыть свою идентичность просто сняв ее. И было предельно ясно, что Хурокан не был идиотом и что он прекрасно пользовался этой возможностью.

Поэтому для Люка было нереально узнать Хурокана, если он снимет свою хахве маску. С другой стороны, "Аполлон" вероятней всего знал его в лицо. В конце концов ее члены были убиты им. В любом случае, у них было гораздо больше информации о нем, чем у Люка.

И Люк быстро пришел к решению.

‘Если это он, то это будет просто  превосходно. Но даже если это не так, я просто помогаю парню от запугиваний, так что мои действия будут оправданы.’

Попробовать все равно стоило.

"Подождите."

Люк вышел вперед.

В этот момент все внимание было сосредоточено на нем. Члены "Аполлона" уставились на него, на их лицах так и было написано 'Что это за хрен?'. С другой стороны у окруженного ими игрока было совсем иное выражения лица. Его жесткое выражение так и говорило ‘этот ублюдок, это он…!’

Конечно Люку было не дано понять значение этого выражения. Он не специализировался на подобных вещай и сталкиваться с подобным ему тоже не приходилось.

Люк просто прямо сказал.

“Хватит вызывать шум. У меня к нему есть дело, так что дайте ему пройти.”

На слова Люка один из членов "Аполлона" фыркнул, словно услышал самую абсурдную вещь в своей жизни.

"А ты собственно говоря, кто такой?”

Люк глумился.

‘Так вот почему члены Топ-30 Гильдий иногда скрывают свои личности. Это в некотором смысле даже интересно.’

Это в первый раз когда он сталкивался с подобным в «Полководце». Но вместо неприятного, он счел это забавным.

“Я?”

В этот момент Люк стал возиться в своих часах. Не только у Топ-30 Гильдий, но и у всего остального большинства известных гильдий были свои гильдейские униформы. Естественно у "Штормовых охотников" она тоже была. Хотя они не были хороши в боевом плане, но против назойливых игроков действовал как хороший отбойник.

Однако…

‘Черт!’

Люк понял, что не поместил свою униформу в слот снаряжений.

Его выражение резко нахмурилось.

‘Что за глупая промашка!’

Быстро убрав руку от своих часов, он поднял ее и снял свой капюшон. Пусть у него сейчас не было своей униформы, но он все еще оставался довольно известным человеком. Он надеялся, что другая сторона его признает и отступит.

К сожалению для Люка ни один из игроков "Аполлона" не узнал его. Хотя казалось, они на мгновение задумались над тем, что он им чем-то знаком, не чем именно они вспомнить так и не смогли. Как итог, он не получил должной реакции, на которую он так рассчитывал.

“Что? Ты хочешь пойти против нашей гильдии? Тебе тоже надоело играть в эту игру?”

Люк даже не знал, смеяться ли ему или плакать на эти слова.

Именно тогда…

“Хэй! Люк!”

Раздался резкий голос.

“Куда ты намылился? Придерживайся команд! Или ты хочешь помереть?”

Все сразу посмотрели на кричавшего. Наблюдавшие со стороны игроки тоже обернулись в направление голоса. Затем каждый из них принял одинаковые выражения лица.

“!”

“Это гильдия "Штормовых охотников"!”

Гильдия "Штормовых охотников". Одна из известнейших гильдий в «Полководце». Для большинства игроков «Полководца» их присутствие сродни свечению звезд в бесконечном небе. И вот увидев их в непосредственной близости, все что они могли это глухо глотать ртами воздух.

И один парень.

‘Что не так с сегодняшним днем?’

Был эпицентром всего этого - Хурокан. Он был единственным, кто неприятно скривился увидев все это.

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 60. Карта подземелья (Часть 2)**

План Хурокана был прост. Он посетил бы Деревню Рейнджеров, закончил бы задание Майюнга, а затем ушел бы оттуда с наградой и новым заданием. У него не было намерений раскрывать свою личной и привлекать к себе бесполезное внимание.

К сожалению Гильдия "Аполлона" заметила Хурокана в обыденной экипировке.

Сделали они это не намеренно. Хурокан мог прекрасно сказать, что они остановили его просто как случайного путника выглядящего слабаком.

Хурокана не особо удовлетворяло, что они расценивали его как слабака, но он был рад отмахнуться от всего этого как от замашки веселой судьбы.

Но.

‘Почему "Штормовые Охотники" здесь?’

Баллиста Люк. Увидев его Хурокан сразу напрягся. Связь Хурокана с Люком были глубоки. В прошлом он был убит им 3 раза. Не в ПвП конечно, танки "Штормовых охотников" держали его на себе пока Люк, используя свои заклинания, не убил его.

Люк был, несомненно, опытным игроком. Его способность предвидеть движения Хурокана и атаковать его в нужный момент впечатлили Хурокана.

Так что Хурокан очень удивился увидев как он вышел вперед и к тому же сказал что у него к нему есть какое-то дело.

‘Что происходит?’

И в данной ситуации он чувствовал себя не особо радостно.

Хурокан считал все это неудачной шуткой судьбы. Но даже при худших обстоятельствах Хурокан, по крайней мере, был уверен, что сможет выстоять против Баллисты 1 на 1. Люк был не особо хорош в дуэлях.

Однако…

“Куда ты намылился? Придерживайся команды! Или ты хочешь помереть?”

Штормовая принцесса Хахуи. В момент, когда она появилась Хурокан перестал рассматривать эту ситуацию как шутку судьбы. Он понимал, что ситуация усугубилась.

‘Почему среди всех людей появилась именно эта сумасшедшая шл\*ха?’

Хахуи. Она была демо версией Штормовой Королевы. Она была слабее Шир, но проблема в том, что она почитала ее как Богиню. Почему же ее еще могли назвать Штормовой принцессой?

В прошлом она так же была самым раздражающим человеком для Хурокана. Хурокан, для нее, отклонивший предложение Шир и обнаживший против нее свои клыки, был сродни Сатане. Хотя она была недостаточно сильна для Хурокана, но носясь за ним как бешеный пес, она словно камешек в подошве, всегда раздражала его.

К тому же Хурокан никогда не сражался с Люком лично. Хахуи же была совсем другой историей. Он не только натыкался на нее множество раз в качестве личного оппонента, но и десятки раз обезглавливал ее.

‘Давай просто постоим в сторонке.’

Было очевидно, что Хурокана сейчас переполняла напряженность и раздражение.

Конечно же самыми смущенными здесь были члены "Аполлона".

“Что это?”

“Я не знаю”.

“Почему "Штормовые Охотники"…”

“Только не говорите что он с ними?”

“Нам пизд\*ц...”

Они рассчитывали использовать слабака в качестве решения своих проблем, но кто же знал, что по его следам следовал тигр. Они были не просто смущенны, теперь они уже боялись за свои жизни.

А Люк тем временем вел беседу с Хахуи не обращая никакого внимания на членов "Аполлона".

“Люк, ты сукин сын, ты действительно сдохнуть захотел?”

“Ты можешь прекратить выражаться? Прочисти свой рот и будь наконец уже более благовоспитанной.”

“Ты что-то сказал, ты, сукин сын?”

“… Ничего.”

“Если ты так и будешь продолжать игнорировать правила гильдии, то найдешь свою смерть.”

На грязные выражения Хахуи Люк лишь покачал головой. Хотя внешне она выглядела маленькой и миленькой девушкой, но внутренне она было сапожником максимального уровня.

К тому же она была ярой сторонницей правил. И она больше всего ненавидела тех, кто отклоняется от правила номер один - групповой деятельности. К тому же она была дисциплинированным лидером "Штормовых охотников" и капитаном атакующего подразделения. Пусть она была страшна, но Люк действительно должен был признать, что ее ценность в гильдии превышала его.

‘Еб\*сь оно все конем.’

Стиснув покрепче свои зубы он закрыл рот. Хотя он признавал ее способности и успехи, но каждый раз, когда он говорил с ней, его желание оставить игру становилось все сильнее. И каждый раз чувствуя это, он вспоминал про длительность своего контракта вырезанный у него на сердце.

Пока Люк раздумывал о своих печальных обстоятельствах, Хахуи перестала смотреть на него и посмотрела на Хурокана.

“Вы - Хахве маска Хурокан?”

“Нет, абсолютно нет.”

Хурокан ответил незамедлительно.

‘Мне нет необходимости с ними взаимодействовать.’

Хурокан не знал почему они его искали, но в раскрытие своей личности у него не было не единого плюса, так что сейчас он не станет этого делать.

Хахуи посмотрела на него взглядом говорящим ‘Это действительно он?’. Люк же избегал ее глаз, показывая, что не желает иметь с ней ничего общего. А Хахуи наблюдала за Хуроканом словно волк за своей добычей.

Внезапно она ударила в его сторону.

Это произошло молниеносно.

Осознавали происходящее лишь два человека. Первой конечно же была Хахуи, замахнувшаяся на удар, а вторым конечно же был…

‘Я знал это. Эта сука.’

Хурокан.

Он лучше всех знал характер Штормовой принцессы. Если он сейчас избежит ее удара, то станет ясно, что он не является обычным игроком.

Поэтому, даже имея возможность уклонится или контр-атаковать…

\*Удар!\*

Он позволил всему пойти своим ходом.

‘Тск!’

Словно стоячее дерево он позволил кулаку Хахуи ударить его. От силы удара его тело отлетело назад, словно в каком-то фильме.

\*Пуф!\*

Он упал на землю и остановился в форме звезды. Идеальной звезды.

Даже Хахуи, нанесшая удар, была немного удивлена.

“Эй, кажется это все-таки не он.”

Увидев, что она говорила это ему, Люк был ошеломлен.

‘Это ведь ты его ударила. Чего ты смотришь на меня так?’

Хурокан между этим поднялся с земли. Произойти это в реальности, то он к этому моменту был либо мертв, либо понес тяжелые травмы, но это не реал - это ВР.

“Что вы творите?! Вы думаете, что можете творить что угодно просто потому что вы из престижной гильдии?”

В ответ на его слова Хахуи сделала хмурый взгляд. Учитывая ее характер, она бы не смогла решить этот вопрос должным образом.

Поэтому действовать начал Люк.

“Извините. Похоже мы перепутали вас с другим человеком.”

Люк поклонился на 90 градусов, чтобы продемонстрировать искренность своих извинений. Конечно, подобного жеста было бы недостаточно чтобы закрыть данный вопрос. И Хурокан поднял свой голос.

“Вы думаете, что одних извинений достаточно?”

“Нет, конечно же нет. Мы так же предоставим вам компенсацию.”

“Предоставите компенсацию?’

Люк вынул золотую монету. Это была блестящая монета с нарисованной на ней 1.000. 1.000 золотых. В реальной валюте эквивалентно миллиону вон. Так как в виртуальном мире такой удар не несет за собой никаких физических жертв или боли, то подобной компенсации было более чем предостаточно.

Люк тоже был очень рад закрыть данный вопрос всего тысячью золотых.

Конечно, платил он не из своего кармана. Оплачивали это "Штормовые охотники". Вынутая им монета являлась частью их денежного фонда.

“Примите наши извинения.”

Смотря как он еще раз глубоко поклонился и искренне извинился, Хурокан с кислым выражения лица все-таки принял монету.

После этого Хурокан обернулся и посмотрел на членов "Аполлона". Увидев, что они от волнения стоят как вкопанные, он начал говорить.

“Я повторюсь еще раз. Я не тот, кого вы ищите. Теперь я могу идти?”

В ответ на это члены "Аполлона" могли лишь покивать головами. Хотя не было похоже, что этот слабак был как-то связан с "Штормовыми охотниками", но они все равно не осмеливались перед ними продолжать свой диалог.

Хурокан с таким же кислым видом и ушел.

Только после этого, эта маленькая шумиха наконец закончилась.

★★★

Когда толпа рассеялась, Люк, посмотрев на Хахуи, сказал.

“Тебе лучше вернуть мне эти 1.000 золотых.”

На слова Люка, Хахуи просто посмотрела на свой правый кулак.

Люк посмотрел на нее с кислым выражением.

‘Так ты теперь меня игнорируешь?’

И в этот момент…

\*Вшух!\*

Ее кулак полетел в его лицо.

“!”

Испугавшись, Люк начал уклонятся назад, после чего кулак Хахуи остановился прямо у его глаз.

Подобное Люк не мог отпустить словно шутку.

“Какого черта?”

“Это нормально, да?”

“Что?”

“Когда кулак летит на тебя, уклонится - это нормально, так?”

“К чему ты…”

Именно в этот момент он вспомнил полет того слабака после удара Хахуи. Выглядело все это так комично, словно сцена из фильма. Словно был он куклой, а не живым существом. Словно он видел этот удар и просто принял решение не уклонятся от него.

Конечно же Люк не заострял на этом особого внимания.

“Какого черта ты тогда так внезапно используешь такие уловки? Было бы странно, если бы он смог отреагировать.”

Удар Хэхуи просто был слишком быстр. Даже Люк сейчас смог отреагировать лишь потому, что был сосредоточен на Хахуи. Но в тот момент Хахуи нанесла удар очень неожиданно. Поэтому полное отсутствие реакции у того парня была полностью оправдано. Не говоря уже о том, что он выглядел настолько слабым игроком, что добраться до Горной цепи Булкаса ему скорее всего помогла вся его жизненная удача. С недавнего повышения популярность Булкаса, сюда стало стекаться очень много народу. Число монстров на пути к Деревне Булкаса было малочисленным, к тому же в любое время можно посмотреть весь путь в интернете. Так что при достаточной удаче сюда мог добраться почти кто угодно.

“Я поняла.”

“Ничего, просто верни мне 1.000 золотых.”

"Хмф."

Хахуи фыркнула и отвернулась.

‘Эта с\*чка. Я забрался так далеко от гильдии, только чтобы быть подальше от нее…’

Люк тоже не горел желанием продолжать с ней диалог.

Но сделать это было не просто.

“Можем упрямиться сколько угодно, но потом. Так как мы уже показали себя, мы должны действовать быстро. Как ты и говорила, мы должны действовать как команда. Сейчас не время волноваться о Хахве маске Хурокане или еще о ком бы то ни было.”

Уже очень скоро все узнают о том, что "Штормовые охотники" в Булкасе. Это было в пределах ожиданий. Нет никаких возможностей устранить распространения слухов, когда "Штормовые охотники" приходят в движение. К тому же, если они начнут прятаться это станет лишь пустой тратой времени.

Поэтому в момент когда все узнают об их присутствие, лучше всего было бы быстро начать свои действия по достижениях целей.

"Согласна."

Хахуи тоже согласилась с Люком.

★★★

‘Эта сука.’

Хурокан не мог сдержать своего гнева.

‘Я собирался отпустить вас ребят, но похоже вы действительно собираетесь преследовать меня до края земли.’

Хотя он никогда не забывал о своих прошлых обидах со "Штормовыми охотниками", но он никогда не планировал идти по стопам своей прошлой жизни.

Но теперь, когда все обернулось подобным образом, Хурокан закипал от своего гнева.

‘Они все такие же ублюдки как и в прошлой жизни.’

Было верно, что благодаря Люку и Хахуи Хурокану удалось избежать лишних проблем. Без них его дела с "Аполлоном" стали бы более раздражающими.

'Хмпф.'

Хурокан стиснул зубы. Он ни за что не желал благодарить "Штормовых охотников".

С другой стороны, он был удивлен.

‘Полагаю, что они не зря именуются одной из Топ-30 Гильдий.’

То, что "Штормовые охотники" сейчас в Горной цепи Булкас, означало, что они прогрессировали в основной сюжетной линии.

Хурокан прибыл в Горную цепь Булкас, потому что он знал о ней изначально. Для гильдий же, обычно, требовалось отыскать множество подсказок и идти окольными путями до областей связанных с основными сюжетными линиями. "Штормовые охотники", вероятно, тоже нашли подсказки относительно Горной цепи Булкас закончив множество цепочек основной сюжетной линии.

‘Если бы я начал слишком поздно, то у нас произошла бы стычка.’

Топ-30 Гильдий прогрессировали очень быстро благодаря своим поисковым командам. Так же они не смущались тратить деньги на покупку информации. Некоторые  ею даже делились между собой.

Если бы Хурокан затянул с повышением своего уровня еще на 10-15 дней от изначально запланированных, то он был бы вынужден пересечься со "Штормовыми охотниками". Если бы он из-за этого потерпел неудачу в рейде на Воина Медведя, для него это стало бы катастрофой.

‘Как же замечательно, что я смог справится с этим с первой попытки.’

Хурокан освободил короткий вздох облегчения.

В этот же момент Хурокан наконец осознал силу Топ-30 Гильдий и понял, что в один прекрасный момент ему не избежать встречи с ними и он будет в меньшинстве.

‘Я должен стать быстрее. Нужно встретиться с Майюнгом.’

Хурокан не мог позволить себе тратить впустую даже вздох свободного времени.

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 61. Карта подземелья (Часть 3)**

“Полностью экипированный медведь, сражающийся в качестве воина… В горной цепи Булкас определенно что-то происходит.”

Хурокан рассказал Майюнгу все, что происходило касательно Воина Медведя, после чего Майюнг принял серьезное выражение лица. Когда Майюнг прекратил говорить, воздух был заполнен серьезной и мрачной атмосферой. И словно соответствуя данной атмосфере, Хурокан тоже принял строгий вид.

Конечно его внутренний возглас полностью отличался от происходящего.

‘Быстрее, давай уже закончим с этим.’

Присутствие "Штормовых охотников" беспокоило Хурокана. Он больше не был рад присутствию Майюнга, занимающим его драгоценное время.

К сожалению Майюнгу было не до обстоятельств Хурокана, о которых он даже не знал. Он был верен своей роли.

"Благодарю."

Сказал он искренне.

“Если бы не вы, то было бы трудно избежать столкновений с несчастными случаями. Благодаря вам, мы так же получили ценную информацию.”

“Пожалуйста. Я рад был помочь.”

Быстро ответил Хурокан.

“Спасибо, действительно.”

“Нет, нет.”

Хурокан не мог не сделать кислое лицо.

‘Поторопись уже…’

Затем, словно услышав молитвы Хурокана, Майюнг встал со своего места. После этого он подошел к одной из полок, выстроенных напротив стены, и медленно вынул оттуда книгу. Хотя внешне она ничем не отличалась от остальных, но ее внутренняя часть была заполнена свернутыми бумагами.

‘А?’

Внутренний голос Хурокана растаял словно снег на теплом асфальте.

‘Не говорите мне…’

Ожидания Хурокана стали расти, поскольку Майюнг развернул свернутые бумаги на столе, чтобы Хурокан смог их увидеть.

“Это карты, которые я смог собрать за все свое время пребывания в Горной цепи Булкасе.”

Карты!

Услышав его слова, Хурокан внутренне вздохнул.

‘Да! Карты подземелий!’

Карты подземелий.

Как можно было понять из названий, эти карты указывали на местоположения подземелий. В «Полководце» карты подземелий сродни картам сокровищ.

Их второе название…

‘Майюнг, а ты собрал достойный материал у себя!’

Гарантированные чеки.

Карты были очень ценны. Подземелья на этих картах гарантировали получение как минимум одного Титула и Редкого снаряжения. Подземелья эти так же приносили гораздо больше опыта, нежели обычные, и видео охоты в них имели так же высокий спрос. Если повезет, то можно было наткнуться на скрыто задание, но самое главное в том, что в них была высока вероятность наткнуться на книгу навыка. Большинство книг навыков Редкого ранга и выше добывались именно в таких подземельях.

‘Говорят, что жизнь полна взлетов и падений. Вспоминая весь свой путь, меня начинает одолевать очень приятное чувство!’

Хурокан снова начал чувствовать себя невероятно счастливым.

‘Кажется сегодня вечером я действительно отведаю говядины.’

Хурокан быстро представил себе сегодняшний ужин. Майюнг же тем временем продолжал.

“То, что я выбрал именно их доказывает их ценность, но учитывая, что я не могу покинуть Булкас, их бессмысленное пребывание здесь становится сродни отходам.”

“Я согласен.”

“Хотя это может не дотягивать до достойного вознаграждения, но я даю тебе право выбирать любую из них.”

"Благодарю."

Хурокан ни в коем случае не был этим разочарован.

‘Выбор не имеет значения.’

Он не размышлял над выбором. Он выбрал карту посередине.

‘Они стоят порядком 10.000 золотых…’

Получив номинал эквивалентом в 10 млн. вон, Хурокан начал чувствовать как участилось его сердцебиение.

“Я выберу вот это.”

Хурокан выбрал карту. После чего Майюнг продолжил, словно только и ждал решения Хурокана.

“Так же у меня есть еще одна просьба для вас.”

Хурокан внимательно наблюдал за действиями Майюнга и заметил, что Майюнг не убрал свои карты.

‘О?’

Он сразу догадался по какой причине Майюнг вынул несколько карт.

‘Он собирается дать мне еще одну за выполнение его просьбы?’

Казалось, Майюнг хотел провести бартер с Хуроканом.

А Хурокан и рад участвовать. Ради просто продвижения в основной сюжетной линии Хурокан был бы рад и за бесплатно все это сделать. Но предоставив такие прекрасные вознаграждения, Майюнг стал для Хурокана настоящим Святым.

“Я буду рад удовлетворить вашу просьбу, сэр.”

“Вне Горной цепи Булкас есть место, названное Лесом Парунг. Вы знаете о нем?”

Лес Парунг.

Хурокан не мог на мгновение не нахмурится.

“Нет, не знаю.”

“Я получил отчеты о вооруженных монстрах как о Воине Медведе с которым вы сражались. Я хочу чтобы вы провели расследование в тех местах и если вы найдете что-нибудь подозрительное, то я рассчитываю на более подробный отчет. Хотя этого может быть недостаточно, но я награжу вас лучшим из того, что у меня есть.”

Майюнг указал на стол во второй раз. Его пальцы указывали на карты подземелий.

В ответ на это Хурокан мог лишь кивнуть

“Я направлюсь в Лес Парунг.”

[Задание, ‘Просьба Майюнга’, начинается.]

“Примите мою искреннюю благодарность.”

Это было задание, от которого он не мог отказаться.

Но услышав место назначение, Хурокан почувствовал легкую головную боль.

‘Лес Парунг… из всех неприятных мест…’

Лес Парунг был локацией населенной монстрами выше 90-го уровня. Это не то место, с которым Хурокан сможет справится в текущем положение. Не говоря о том, что у Хурокана хоть и была некоторая информация об этом месте, но сам он никогда не охотился там. «Полководец» слишком обширен, чтобы знать обо всем.

'Хмм.'

Однако все было в пределах допустимого. Для начала было уже чудом то, что игрок 60 уровня смог пройти тест Майюнга. Это задание предназначалось для игроков 80 уровня и выше, Хурокан же прошел его на 60-ом. В одиночку! Было очевидно, что трудность всех последующих заданий будет лишь расти. Хурокан еще с начала знал, что ему придется повременить с выполнением заданий, чтобы поднять свои уровни.

Просто он чувствовал на себе давления от преследователей у себя на хвосте.

‘Похоже мне стоит сосредоточиться на поднятие уровня.’

★★★

Оставив Деревню Рейнджеров Булкаса, Хурокан начал исследователь полученную карту подземелья. Увидев содержание карты, каждый бы задался вопросом, не ребенок ли случаем ее рисовал. На не была изображена самая малость, в ней была обрисована лишь небольшая площадь, для постороннего человека было бы невозможно определить ее местоположение.

Была лишь одна подсказка. Два знака 'Су' и 'Ра', прописанные в углу.

‘Кажется это Каньон Суры?’

Каньон Суры.

Это было обителью для монстров 80-го уровня, Дьявольских Козлов. Каньон Суры был длинным и извилистым ущельем. Среди травы и деревьев скрывался специфический вид коз, которым нравилось резко выскакивать из скалистых ущелий.

‘Все не так уж и плохо.’

Для Хурокана это было нормой.

На самом деле Каньон Суры был прекрасным охотничьим угодьем. Хотя в нем обитали Дьявольские Козы, но им нравилось ходить в одиночку. Их сила была ниже обычных монстров 80-го уровня, а очки опыта давались в нормальных количествах, все из-за трудности с местностью. Если соединить все это вместе, то получится прекрасное охотничье угодье для Хурокана для достижения 70-го уровня.

Проблема в том, что то, что хорошо Хурокану, было хорошо и для остальных.

‘Кажется «Красные Буйволы» недавно заняли эту область?’

Неделю назад Гильдия «Красных Буйволов» обнаружила Каньон Суры и заняла эту область.

В «Полководце», объявление на монополию или занятие определенной области имело политическое значение. Объявление монополии означало, что никто не сможет войти в определенную территорию без разрешения. Объявление на занятия области, означало, что вошедшие должны были соблюдать определенные правила. Нарушители, естественным образом, убивались.

В большинстве случаев монополию и занятие какой-то области объявляли лишь на определенный период времени.

В данном случае было заявлено о занятие области, так что у Хурокана не будет никаких проблем пока он будет следовать правилам «Красных Буйволов».

‘Парни среди «Красных Буйволов» более адекватные… но меня немного беспокоит то, что они объединялись со «Штормовыми Охотниками».’

И все-таки Хурокан был немного обеспокоен тем, что именно «Красные Буйволы» заняли область.

Но у Хурокана все равно не было иного выбора. Вместо того, чтобы охотится в других местах и прийти в подземелье Каньона Суры, было бы гораздо эффективнее прокачаться уже там и сразу же войти в подземелье.

Сейчас даже день разницы стоил очень дорого.

Даже не останавливаясь на передышку, Хурокан уже мчался к Каньону Суры.

★★★

“Так это и есть Горная цепь Булкас.”

“Ключ к разгадке основной сюжетной линии лежит здесь, да?”

Спустя десять дней после прибытия Люка Баллисты и Штормовой принцессы Хахуи в Деревню Рейнджеров Булкас, Горная цепь стала самым популярным местом в «Полководце». Игроки всех уровней и гильдии всех размеров стали стекаться сюда, чтобы отыскать сокровища в Горной цепи Булкас, которые вне всяких сомнений присутствовали здесь.

Поклонники «Полководца» также с интересом стали наблюдать за Горной цепью Булкас.

То же относилось и к Романи. Из-за природы его занятия, он не мог не интересоваться Горной цепью Булкас. От того он не мог дрожать от волнения, учитывая то, что он сейчас держал в своих руках.

"Хмм."

‘Потребовалась неделя.’

Он потратил неделю, чтобы отредактировать одно единственное видео. Это не значит, что это заняло слишком много времени. В конце концов нельзя считать неделю долгим сроком, когда речь заходит о производстве хорошего фильма.

‘Только подумать, я закончил все это за какую-то неделю…’

Причиной его мандража послужило волнение от того факта, что на все про все у него ушло всего одна неделя.

‘Теперь я понимаю почему детям так нравится создавать вулканы из разрыхлителей.’

Только мысли о буре, которое могло вызвать видео в его руках, заставляло Романи еще раз задрожать.

Чтобы успокоить себя, Романи глотнул горячего, ароматного какао.

Однако…

‘Это настоящая бомба. Если представить, что все его видео были гранатами, то эта - просто бомба способная уничтожить несколько зданий. Не говоря уже про очень подходящий момент…’

И все-таки руки Романи не могла оставить дрожь. Взглянув на свою дрожь, Романи улыбнулся.

‘Это оно.’

Знание, что художественное произведение в его руках, могло всколыхнуть мир. Сколько раз он был в состояние испытать нечто подобное? Как создатель, Романи был неимоверно счастлив.

‘Именно это я всегда стремился сделать!’

После этого, Романи послал бомбу в своих руках своему клиенту.

★★★

“Да, тренировка была отменена. Да, все случилось внезапно.”

Секретарь Чой Суйлин, Парк Суджи.

Чой Суйлин, которую она знала, заставила бы всех девушек… нет, весь людской род завидовать. Мало того, что у нее было фактический все, но к тому же она была наделена невиданными возможностями выполнять все дела на 120%.

‘Впервые она действует подобным образом.’

Одно из ее самых больших преимуществ заключалось в составление распорядка своего дня и тщательном его следованию. Особенно, когда речь заходила о еде, сне или других стандартных потребностях, она всегда строго придерживалась своего графика. Если не произойдет никаких стихийных бедствий, то она обязательно будет соблюдать свой график сна, свою диету и свой режим тренировок.

И сейчас впервые она проигнорировала свой график.

‘Это первый случай, когда она ест в своей комнате. Не говоря уже о том, что она отменила свой план тренировки.’

С самого своего устройства на эту работа, Парк Суджи впервые наблюдала подобную ситуацию.

Поэтому Парк Суджи не могла не задаться вопросом.

‘Что происходит?’

Пока Парк Суджи рассматривала все возможные варианты у себя в голове, Чой Суйлин тем временем наблюдала за видеороликом в своей комнате.

Даже дня не прошло после выхода ролика, как количество просмотров на нем перевалило за шестизначное число. Первая цифра тоже равнялась 6. К завтрашнему моменту оно несомненно перевалит за 7.

Наблюдая за этим видеороликом выражения Чой Суйлин оставалось очень жестким. Уже при котором повторе этого 11-минутного ролика, она даже не вытерла приправу для салата на углу своего рта. Невероятная сцена того, как игрок проходит рейд-босса в одиночку. Каждое его движение она тщательно прокручивала у себя в голове.

Только после бесконечных повторных просмотров этого ролика в течение полных 6-ти рабочих дней, она наконец-то оторвала глаза. Прошло уже более часа с того момента, как она завершила просмотр, и что-то мягко бормотала себе поднос.

“… неважно какими методами, но он будет принадлежать мне.”

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 62. Глубокий Весенний Каньон (Часть 1)**

Большой, пятиметровый Голем стоял между двумя деревьями, полностью блокирую любой проход между ними. На него уставилась коза, глаза которой искрились темно-красным светом.

Внешность ее полностью отличалась от обычных коз. Она с легкостью достигала 2-ух метров в длину и была здоровой как бык, а из ее лба словно копье, торчал рог. Но самым удивительным моментом была сила ее ног, она с легкостью превосходила в этом обычных снежных коз.

Дьявольская Коза.

Ее крайняя агрессивность оправдывало ее имя. Они ни когда не смущались нападать на посторонних, даже если их никто не трогает.

\*Туду, туду!\*

Издавая звуки, подобно мчащейся лошади, эта Дьявольская Коза, ужаснее любого буйвола, сейчас мчалась вперед, выставив свой рог. Она очень быстро покрыла небольшое расстояние между собой и Големом.

Голем не уклонился от этого нападения, а принял его своим телом.

\*Бум!\*

Прозвучал огромных грохот. Если бы Голем еще немного растерял бы в балансе, то он бы свалился назад. В любом случае, рог козы проник глубоко в его тело.

И это была фатальная ошибка Дьявольской Козы.

“Укрепление!”

Раздался крик издалека, после чего тело Голема стало становится очень крепким.

Удивившись странным чувствам в своем роге, коза попыталась его вытащить, но ничего не выходило.

\*Трещина, трещина!\*

Прозвучали звуки разрушения крепкого тела Голема. Коза обладала невероятной силой, но вытащить рог все равно будет трудной задачей.

Между тем…

\*Свист!\*

Три темнокожих Скелетов Воинов орков, ожидавших позади Голема, уже летели в воздухе по направлению к Дьявольской Козе.

\*Вшух!\*

Со звуком прорезаемого воздуха, Скелеты Воины оставили несколько глубоких порезов на теле козы. Дьявольская Коза становилась все яростнее, от чего глаза ее становились еще краснее. Она в любой момент взорвется в гневе.

Однако четвертый Скелет Воин, созданный из Кровавого Гоблина, вылил ведро холодной воды на разъяренную козу. После удара мечом по Дьявольской Козе, на ней активировалось три проклятья. Скорость и характеристики Дьявольской Козы уменьшились, и Скелеты Воины не упустили этот шанс, продолжая месить Дьявольскую Козу. Маленький Скелет Воин тоже не остановился и продолжил свои атаки.

\*Фууу!\*

В конце концов, не имея даже возможности ответить, коза издала странный вопль и глаза ее стали тускнеть. Хурокан, наблюдавший за всем со стороны, успокоился и убрал Костяную Бомбу с руки.

'Хорошо.'

Когда Дьявольская Коза наконец умерла…

[Вы получили уровень.]

Хурокан услышал давно ожидаемое сообщение.

‘Наконец 69 уровень.’

Хурокан быстро проверил свои характеристики.

[Хурокан]

- Уровень: 69

- Класс: Маг

- Титулов: 34

- Характеристики: Сила (559) / Выносливость (181) / Интеллект (319) / Магия (429)

Хурокан не выражая особой радости, поместил все свои свободные очки в силу, после чего закрыл окно. Если бы кто-нибудь посмотрел на него со стороны, то мог бы заметить, что Хурокан казалось очень торопился.

\*Дундудудун!\*

В ответ на торопливость Хурокана, откуда-то издалека прозвучали громогласные звуки.

\*Бум, бум!\*

Хурокан плотно закрыл рот и стал прислушиваться к взрывам.

‘Это должно быть группа, которую я недавно видел.’

Громоподобные звуки магии раздавались из высокоуровнего охотничьего угодья, где сейчас находился Хурокан.

\*Фух!\*

Хурокан испустил короткий вздох и стал обрабатывать недавно убитую козу. Он с небывалом мастерством потрошил козу, так что все заняло около 20 секунд. Даже после этого Хурокан продолжал потрошить ее, пока все ее тело не растаяло.

‘Никаких драгоценностей’

Проверив труп на наличие драгоценных камней, Хурокан преобразовал кожу и кости в крафтовые монеты. После чего он обратил Голема обратно в грязь и быстро ушел. А за ним следом последовали его четыре Скелета Воина словно утята за своей матерью.

Не слишком долго после этого…

“Хм? Здесь осталась порция мороженного.”

Один игрок обнаружил следы Хурокана. Игрок, носящий темно-зеленую броню, махнул рукой своим союзникам, быстро собирая их вокруг себя.

В общей сложности 7 игроков.

“Похоже кто-то недавно был здесь.”

Они посмотрели на тлеющее тело мертвого монстра и на окружающие их следы сражения.

“Посмотрите, что там за груда грязи?”

У них были острые навыки наблюдения. Играя в «Полководец» уже больше года, они обладали прекрасными навыками превышающие остальных игроков начавших с ними в одно и то же время. В «Полководце» чтобы выжить, требовалось обладать хорошими навыками, и наблюдение было одним из них. Способность проанализировать поле битвы на основе оставшихся следов были одни из основ этих навыков, помогающие справляться с внезапными и непредвиденными ситуациями.

“Не похоже на магию. Возможно Призыв Голема?”

“Голема?”

У них не заняло много времени, чтобы соединить все детали вместе.

“Значит поблизости есть некромант вызывающие Голема?”

“Некромант?”

В своих предположениях они ушли немного дальше.

“Хахве маска Хурокан?”

Кто-то случайно вымолвил имя голливудской знаменитости.

“Вот это да. Мы смогли бы увидеть его, если бы пришли немного раньше.”

“Так Хахве маска Хурокан действительно охотится в Каньоне Суры. Я слышал об этом слухи, но никогда не встречал его лично.”

“Я хотел увидеть воочию как он сражается, какая жалость.”

“Я его большой фанат. Надеюсь мы сможем столкнуться с ним в будущем.”

Один из них создал пальцами панораму и навел ее на груду грязи использованной недавно Хуроканом для Призыва Голема.

“Щелк!”

Он даже сделал снимок.

“Эй, сфоткай меня рядом!”

Другой игрок стал на корточки рядом с грудой и стал позировать.

В то время как эти фотки с грудой грязи размещались в сети, в другом месте Хурокан переоделся в типичного мечника. Он также возвратил своих Скелетов Воинов в Ядра Скелета.

‘Тск тск.’

Затем он цыкнул языком.

‘В жизни бы не подумал, что когда-нибудь столкнусь с проблемой того, что стал слишком знаменит.’

Продолжая безостановочно бежать, перед его глазами всплыли несколько замечательных дней.

★★★

"А."

Ан Джэюн боком заметил знакомую картинку на листе новостей в веб-сайте связанный с "Полководцем", который он часто посещал.

‘Это же я!’

На картинке был никто иной как Хурокан. Ан Джэюн нажал на картинку, и его привлек заголовок.

[Новый Рейд-Босс Горной цепи Булкас, Рейд Соло Игрока на Воина Медведя!]

Под заголовком было видео, а ниже были описаны исследование по этому видео, словно какая-то научная работа.

'Стоп.'

Конечно, ум Ан Джэюна немного помутился. Следующие три минуты он провел тупо уставившись на экран. Едва выйдя из своего ступора, он тут же проверил количество просмотров под своим видео.

“!”

Видя графу просмотров, устремившейся вверх словно сигнальная ракета, Ан Джэюн почувствовал холод, нежели счастье.

‘Он…’

А бесчисленные электронные письма пришедшие на его учетную запись в YouTube, превратили его холод на спине в сосульки.

‘взорвался…’

Была лишь одна вещь в которой он был уверен.

Его видео стало бомбой.

Конечно, получив видео от Романи он и так прекрасно ожидал огромного количества просмотров. Это видео удивило даже Хурокана, игравшего и наблюдавшего за «Полководцем» уже долгое время. Качество видео было невероятно высоком для чего-то на что ушла всего неделя обработки, но что еще важнее, его содержание сильно отличалось от обычных видео.

Все было уникальным. Первое убийство нового рейд-босса в «Полководце». Некромант одиночка! Все в этом видео было ноу-хау. Ан Джэюн изначально полагал, что видео соберет миллионы просмотров или даже больше.

Но текущий успех его обескураживал.

‘Оно конечно взорвалось… но не кажется вам, что взорвалось оно слишком уж сильно?’

Всегда есть баланс между хорошим и плохим. И если результат был вне его ожиданий, то результат был однозначно плохим. Ан Джэюн знал об этом лучше всех, и его предположения всегда были верны.

Загруженное им видео привлекло к себе слишком много внимания. Количество просмотров продолжало лететь вверх, его видео висело в топе на самых известных фан-сайтов «Полководца». Его даже обсуждали на передачах Топ-30 Гильдий.

Он получил невероятный объем бесплатной рекламы. Количество его любимых оповещений тоже увеличилось. Он получил приглашения от 20 развед. команд из Топ-30 Гильдий, его даже просили появится в одном из ток-шоу. Количество предложений от спонсоров просто зашкаливало, множество из которых поступало от крупных корпораций на огромные суммы.

Однако Ан Джэюну было не до радости. Хотя он улыбался глядя на свой банковский счет, но каждый раз отворачиваясь от него он хмурился.

Ведь результат был вне его ожиданий.

‘Это хорошо… но теперь все может стать немного опасно. Нет, все уже стало опасно.’

Одно из его целей - это получение известности, но все произошло слишком рано.

‘Наверняка прибудет много полоумных.’

Когда кто-то становится известным, он неизбежно становится чьей-то мишенью. Ведь лучший способ заполучить себе часть известности, это убить уже известного игрока. Люди будут беспокоить его без всяких причин и все это будет выливаться в онлайн. Даже люди приходящие с благими намерениями были довольно раздражительны. В конце концов он не мог просто послать их и уйти.

‘Твою мать, одни мысли об этом уже приносят мне головную боль.’

Ан Джэюн хотел стать известным по достижению 100-го уровня. Потому что на этом уровне большинство игроков, которых он будет встречать были бы приблизительно на уровне Топов. Даже если бы он столкнулся бы с ними, он мог бы действовать соответственно. Если бы они хотели бы сражаться, он был сражался. Хотели бы переговоров, он бы провел переговоры. По крайней мере от столкновений с игроками уровня Топов, он получил бы хоть какие-то преимущества.

Но конечно, в данной ситуации он все равно не мог ничего поделать, сколько бы он не жаловался.

‘Дело не во взрыве этого видео… почему я должен проходить через все это дерьмо.’

Ему так повезло, что это шло ему во вред.

Однако он не полагал, что все его мысли о будущих проблемах были лишь цветочками того, с чем ему еще предстоит столкнуться.

★★★

‘… это действительно было время трудностей и страданий.’

Вспоминая о днях, что он провел охотясь в Каньоне Суры, Хурокан вздохнул. Теперь больше монстров он боялся игроков и при каждой возможности избегал с ними встречи. Конечно у него не выходило избегать их всегда. Время от времени все заканчивалось относительно приятно, просто фоткаясь. В остальных же случаях все превращалось в кровавое месиво до последнего выжившего.

И из двух этих вариантов ПК встречались чаще всего. В конце концов Хурокан был для них сладкой мишенью. Его уровень не соответствовал его известности, его снаряжения не состояло из одних Уников, и самое главное, за ним не стояло никаких гильдий. Для игроков, желающих обратить на себя внимание, Хурокан был гораздо ценнее любого монстра. Некоторые даже специально приходили в Каньон Суры, чтобы найти его.

Хурокан прошел через множество трудностей убегая или сражаясь с ними. В какой-то момент он был даже вынужден на какое-то время оставить Каньон Суры и поохотится в других локациях, после чего он снова вернулся.

Это был самый трудный период времени в поднятие своих уровней, который он когда-либо переживал. Это даже напомнило ему о временах, когда он находился в бегах от "Штормовых охотников".

И то, что сейчас он лишь вспоминал об этом, означало, что все его трудности подошли к концу.

‘Наконец-то я могу дышать свободной грудью.’

69 уровень.

Причина по которой он установил себе плану на 69 уровне состояла в том, что для достижения 70-го уровня у него уже было подходящее место.

‘Нет больше никакой необходимости наблюдать со стороны за этим подземельем.’

Он планировал достигнуть 70-го уровня в подземелье на карте Майюнга. А по достижению 70-го уровня он планировал покинуть Каньон Суры, чтобы продолжить охоту в других локациях.

‘Как только я достигну 70-го уровня…’

Вспомнив о пройденных трудностях еще раз, Хурокан улыбнулся.

“Мухаха…”

Для своего 70-го уровня он приготовил отличные товары купленные на деньги заработанных с видео. Только мысли о них заставляли его улыбаться.

В этот же момент…

“Все гребанные ублюдки пытающиеся добраться до меня. Отныне вы - трупы.”

Искры гнева клокотали в Хурокане.

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 63. Глубокий весенний каньон (часть 2).**

Каньон Суры.

После его открытия Гильдией «Красных Буйволов» много людей стало приходить в Каньон Суры переполненный Дьявольскими Козами. Однако здесь все еще находилось множество неизведанных мест.

На данный момент еще никто не знал о маленькой весне, расположенной глубоко в Каньоне Суры. Никто даже не задумывался об этом. О том, что весна была расположена в 30-ти метровой глубине, что там находится пещера, и то что в этой 100-метровой пещере существовала тайная область, никто об этом не знал.

И только сейчас.

“Ууф!”

Нашелся тот, кто обнаружил эту тайну.

После долгого плавания, Хурокан наконец сделал глоток воздуха. Затем он закинул в рот леденец и раскусил его на части. Снаряжение на 50 золотых монет, дающие возможность свободно плавать под водой, быстро исчезли в его животе.

Так, для справки, Леденец Слезы Русалки, на вкус как лимон и после его употребления ваше дыхание преисполняется лимонным ароматом.

‘Я наконец-то на месте.’

Полностью съев леденец, Хурокан вылез из воды на землю.

Ступив на сушу, Хурокан закрыл глаза и стал сосредотачиваться на посторонних звуках.

[Вы вошли в подземелье.]

[Вы получили Титул, ‘Обнаруживший Скрытую Тайну’.]

[Вы получили Титул, ‘Исследователь Подземелий’.]

Всплыли давно ожидаемые оповещения и Хурокан с удовлетворением кивнул.

‘Кажется я никогда не смогу привыкнуть спокойно реагировать на это.’

Хотя полученные им Титулы были небольшими, но ни один игрок «Полководца» не отказался бы от них.

Ценность подземелий заключалась не только в этом.

В отличие от обычных охотничьих угодий, в подземельях можно было получить дополнительные очки опыта и вознаграждение. Обнаружение тайников в подземелье, понимание принадлежности подземелья, полностью исследование подземелья, и т.д. Награда и опыт получаются на основе полученных результатов, а получение дополнительного опыта рассчитывается показателем вашего уровня. Сумма получаемого опыта была ограничена, но все равно присутствовал увеличенный процент.

Именно по этой причине Хурокан и прибыл сюда на 69 уровне.

‘Хорошо, давай покончим с этим.’

Хурокан не останавливался на передышки, он немедленно направился на исследования подземелья. Для начала он запустил приложение Светлячка освещающего окружающую темноту пещеры.

‘Давай посмотрим…’

Он увидел туннель, словно созданный муравьем. Хурокан осмотрелся, но ничего подозрительного не заметил.

‘На то чтобы пройти все подземелье уйдет какое-то время.’

Кажется ему не удастся обойти все подземелье за один заход. Время - золото, потому Хурокан хотел максимально быстро зачистить это подземелье. Темные туннели в подземелье были хорошими признаками для Хурокана.

‘Я определенно возьму здесь 70-ый.’

Хурокан был особенно хорош в узких пространствах. Его Голем мог заблокировать путь, а он тем временем со своими Скелетами Воинами смог бы быстро разобраться с врагом, бросив Ядра Скелета им за спины. Учитывая ограниченное пространство, он брал бы количеством качество. Скелеты Воины Хурокана были особенно хороши в подобной местности.

Смоделировав в голове план сражения, Хурокан улыбнулся. Кажется он был удовлетворен полученным результатом. Со все еще нетронутой улыбкой, Хурокан бросил Ядро Скелета на землю. Ядро быстро превратилось в Скелета Воина.

Скелет Воин, сделанный из Черного Орка, носил подобный ятагану меч, а его черные кости легко сливались с темнотой. Хурокан нарисовал крест на его голове, после чего два рога выросли на его черепе.

Шлем Безумия.

Вдобавок Хурокан применил на нем Костяную Броню. Белые кости заполнили грудь Скелета Воина, а его руки стали покрывать рукавицы. Костяная Броня теперь могла создавать нагрудник и перчатки.

Затем Хурокан заполнил его меч проклятьями. Метка Демона, Проклятье Замедления, Дух Разъедания и недавно изученная Слепота!

Закончив с приготовлениями, Скелет Воин перестал походить на обычного Скелета Воина. Черный Скелет Воин, облаченный в белую Костяную Броню, был похож на рыцаря. Его меч, наполненный несколькими проклятиями, также испускал таинственный жар.

Наблюдая за Скелетом Воином, Хурокан не мог горестно не улыбнуться.

‘Моя мана.’

Он еще не столкнулся с каким-либо рейд-боссами, поэтому все эти приготовления были пустой тратой маны. Это было очень не похоже на Хурокана, который обычно экономил каждую единицу маны. По сравнения с тем как он начинал, ситуация обернулась просто коренным образом.

Чтобы восполнить свой запас маны, Хурокан начал жевать восстанавливающие леденцы за 30 золотых.

‘Я прямо так и чувствую, как мой скилл транжирства растет.’

В прошлом он был скромен в расходах своей маны из-за отсутствия денег. Но теперь все отличалось. Хотя это не похоже на то, что он мог сменить свое авто на спорт-кар, но теперь у него денег было предостаточно, чтобы позволить себе приобрести любую книгу навыка и любые расходные материалы.

Таки образом, акцент Хурокана сейчас был сосредоточен на подъеме навыков. А единственный верный способ их поднять, это неоднократно их использование. А мана потраченная на их использование теперь будет восстанавливаться за счет расходных материалов на восстановление маны. С деньгами действительно можно было буквально покупать повышения своих скиллов.

Поэтому Хурокан просто не мог внутренне не усмехнуться.

‘Ты даже не покупаешь пол грамма свинины за 3.000 вон в реале, за то пережевываешь какие-то резинки за 30.000 в игре. Ты точно сумасшедший ублюдок.’

Его смех быстро превратился в привкус горечи.

★★★

‘О?’

Войдя в подземелье, Хурокан начал исследовать ее со Скелетом Воином в качестве авангарда.

Под его хахве маской можно было почувствовать напряженность, только после столкновения с первым монстром его выражение изменилось.

‘Слизь?’

Монстр, с которым он столкнулся, был слизью.

Слизь были самыми обычными монстрами во всем «Полководце». Хоть они и не валялись как камушки на обочине, но любой при желание смог бы их найти. Однако слизь, внутренности которой пылали, была совсем другой историей.

И слизь с которой Хурокан столкнулся, была именно такой. Ее прозрачное тело пылало красным цветом. Увидев слизь, Хурокан уже понял с чем он столкнулся.

‘Это подземелье с монстрами духовного класса!’

Монстры духовного класса были самыми редкими монстрами в «Полководце». И стояли они соответственно. Материал, который с них падал, использовался при создание экипировки с присутствием различных атрибутов.

Атрибуты были важной частью «Полководца». Даже богатым игрокам было не просто купить хотя бы один полный набор с эффектами каких-нибудь атрибутов.

Поэтому атрибутная экипировка всегда пользовалась высоким спросом. Редкое снаряжение 70-го уровня с легкостью можно продать за 3.000 золотых. И это лишь самое дешевое снаряжение среди них, те что покруче уходили уже по более высокой цене.

‘Это не предвещает ничего хорошего.’

Хурокан чувствовал некое зловещее предчувствие, нежели признаки радости.

В карте подземелья, что он получил присутствовал редкие монстры духовного класса?

Он был невероятно удачлив.

В последние дни ему действительно сильно везло. График просмотров на видео Воина Медведя уже пробил небеса, а полученный с него материал он в итоге смог продать за 50.000 золотых. Он рассчитывал продать их за 20, максимум 30.000 золотых, но итоговая сумма в два раза превысила его ожидания. Причина была ясна. Ведь Воин Медведь был первым монстром Хахве маски Хурокана. Ценность экипировки менялась в зависимости от поставщика и покупателя. И кажется, что как раз один из самых преданных поклонников Хурокана и выкупил его материалы.

‘Не кажется ли вам, что мне слишком везет?’

Теперь он натолкнулся на еще одно невероятное везение.

‘Похоже я из тех, кто совсем не удачны вначале, и очень удачны в конце.’

Жизнь Хурокана всегда была полна взлетов и падений. Если ему повезет в чем-то одном, то в другом ему обязательно не повезет.

И Хурокан прекрасно это понимал.

Поэтому Хурокан беспокоился, что его невероятная удача обернется ему невероятной неприятностью.

Конечно, он не стал об этом много беспокоится. Его выражение быстро расслабилось.

‘Ну, не говорить же мне "нет" всему этому.’

Все равно не похоже, что он откажется от мысли, что ему просто очень сильно везет.

‘Ну что может произойти помимо каких-нибудь мелких неприятность? Вряд ли ко мне в окно прилетит очередной грузовик.’

Хурокан радостно все дальше углублялся в подземелье.

★★★

После ряда непрерывных столкновений со слизью, Хурокан зашел в тупик.

Он столкнулся с очередными духовными монстрами.

Саламандр.

Саламандры были духовными монстрами 80-го уровня. Их тело варьировалось от 50 см до 4 метров, в зависимости от ситуации. И состояли их тела из огня, так что убивать их требовалось лишь непрерывным нанесением урона.

Учитывая нынешние силы Хурокана, это был очень неприятный противник.

Скелеты Воины были бойцами ближнего боя, что ставило их в безвыходную ситуацию. Даже имея прекрасные навыки в уклонение, им не удастся избежать жара Саламандры. Скелеты Воины будут таять под воздействием жара Саламандры, а это означает большую утечку маны.

К тому же, каждый раз, когда их уровень жизни падает ниже определенной отметки, активировался навык "Гнев Саламандры". При его активации, исходящего от них жара будет достаточно чтобы расплавить даже Голема.

Скелеты Маги тоже были малоэффективны против Саламандр. Скелеты Маги D ранга могли использовать лишь магию огня, что очевидно было неэффективным против Саламандр.

В некотором смысле, Саламандры были кровавыми врагами Хурокана.

Однако сражение Хурокана с Саламандрами было одним из самых спокойных.

“Хорошо. Теперь подрежьте ему хвост на заднице! Отлично сработано!”

Само собой сражение проходило в ближнем бою. Хотя сражение нельзя было назвать кровавым, но оно все равно оставалось жестким.

Хурокан не участвовал в сражении. Он просто стоял позади и словно попкорн разжевывал свои леденцы.

Он принимал активные действия всего два раза. Заполнял мечи Скелетов Воинов проклятьями, когда это было необходимо…

“Эй, не бегите на них в лоб, обходите их со стороны. К тому же удары плохо проходят по ним, режьте. Режьте их! Получилось?”

Его команды никто не понимал.

“Даваай~ Голем. Скелетики поактивней, что с вами не так? Все, хватит! Я сделаю это сам.”

Он начал яростный бой с тенью, перехватит управление над Големом.

Так все и проходило.

Конечно, он потратил значительное количество расходный восстанавливающих материалов, но Ядро Скелета, Призыв Голема, и Скелеты Маги значительно прибавили в ранге.

Так Хурокан у порубил всех Саламандр, так и не разу и не взмахнув своим Мечом Орка Хиро. Пробуя мороженное таявшей Саламандры, Хурокан просто не мог не задуматься…

‘Богатенький Лич… ты должно быть чертовски классно проводил свое время.’

Это первый раз за все время, когда Хурокан ощутил настоящую радость от игры за некроманта.

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 64. Глубокий весенний каньон (часть 3).**

Геймеры часто ложатся спать и видят сны, как их персонаж качается и получает уровни вместо них. Чтобы осуществить подобные мечты люди начали создавать макросы и ботов, но этого было недостаточно, чтобы осуществить их мечты.

Хурокан тоже мечтал о таких вещах. Он пил горький кофе с леденцами только из-за игры. Думая о том, что через это ему придется проходить каждый день, он чувствовал сожаление о том, что не было никого кто смог бы его заменить.

Однако теперь, от части, эта мечта была решена.

“Еще одна бомбочка!”

Хурокан запустил в полет на 500 метров Костяную Бомбу прямо в гущу Скелетов Воинов, Саламандры и Голема.

\*Бум!\*

С громким взрывом тело Саламандры разлетелось на кусочки. Однако небольшие кусочки вновь стали маленькой Саламандрой и так до тех пор, пока все ее части не стали собираться воедино и принимать ее оригинальную форму. Полностью воссоединившись, Саламандра посмотрела на Хурокана ядовитым взглядом и издала истошный вопль.

\*Свист!\*

Сильный жар выстрелил из Саламандры.

Однако прежде чем достигнуть Хурокана, Голем заградил ему путь. Стоя позади своего щита в виде Голема, Хурокан дважды щелкнул пальцами. После чего Скелеты Воины немедленно пришли в действие.

Жара было достаточно, чтобы расплавить их Костяную Броню. Однако Скелеты Воины не знали страха. Они прошли через весь этот жар и обойдя Саламандру сзади, нанесли удар мечами.

\*Вшух!\*

Со звуком разрезаемого воздуха, Саламандру лишили хвоста. Саламандра обернулась и освободила еще один рев.

Услышав еще один рев, Хурокан улыбнулся и закинул еще один леденец себе в рот. Сладких вкус шоколада растекался у него во рту, от чего улыбка на его лице становилась еще слаще.

‘Боже, как же я люблю это.’

Прошло уже 3 дня с того момента как Хурокан вошел в подземелье, каждый прошедший день был одинаковым. Он исследовал подземелье, убивал всех встреченных монстров, выполнив свою норму он выходил из системы, а отдохнув в реальном мире, возвращался обратно. За все это время единственными встреченными монстрами были Слизи и Саламандры.

В каком-то смысле это было даже утомительно.

Однако для Хурокана это были самые счастливые мгновения.

‘Как же это круто - просто взять и расслабиться.’

Хотя Хурокан убил уже предостаточно монстров за эти 3 дня, но ни нашлось еще ни одного достаточно сильного монстра, который смог бы заставить Хурокана действовать. Он просто ел леденцы, жевал резинку и снова запивал все это содовой. Самым удивительным было то, что несмотря на все свои расходы он до сих пор не ушел в минус. И все благодаря Сущности Саламандры. Этот дорогостоящий дроп очень хорошо зашел на рынок.

Но на этом хорошие новости не заканчивались.

[Навык Ядро Скелета повышен до Ранга B.]

[Навык Костяная Броня повышен до Ранга до C.]

[Навык Метка Демона повышен до Ранга C.]

Он успешно повысил три своих навыка.

Конечно, все это было не только благодаря этому подземелью. Просто у них накопилось уже предостаточно опыта еще до этого. А это подземелье дало им ключевой толчок.

Но для Хурокану это все равно что подарки с этого подземелья.

‘Хотел бы я всегда так охотится.’

Это были счастливые деньки.

И подземелье оставило ему еще один заключительный подарок.

★★★

Подземелья часто вынуждали игроков искать скрытые области, что тратило их и так довольно ограниченное время. В худшем случае бывало так, что охота в подземелье становилась хуже обычной охоты.

Поэтом для поисков скрытых областей давались различные советы. Самый действенный среди них, это использования огня. Если бы в подземелье будут присутствовать потоки ветра, то пламя незамедлительно ответит на это.

Используя этот метод, Хурокан очень быстро нашел скрытую область.

‘Никакой пустой траты времени, мне нравится это.’

Видя, что пламя танцует под потоками невидимого воздуха, Хурокан не мог не улыбнуться.

Вряд ли ситуация могла бы быть лучше чем есть. Хурокан начал идти за изменениями в воздухе и достиг тупика. После чего он нанес удар мечом по стене.

\*Лязг!\*

Стена издала твердый звук и начала трескаться, словно все так и должно было быть. Стена разрушилась и позади нее открылась железная дверь. Была она 3-ех метров в высоту и 2-ух метров в ширину. На ней были странные магические руны. Хурокан покрепче ухватился за ручку двери.

\*Щелк!\*

И в этот момент.

[Желаете войти в подземелье?]

Появилось оповещение.

‘Это инст-подземелье.’

Это было оповещение о входе в инст-подземелье. Не открывая дверь, Хурокан убрал руки от ручки двери.

‘Это значит, что позади этой двери находится рейд-босс этого подземелья.’

Входить в него нужно было наверняка.

‘Интересно, кто там.’

Сейчас Хурокан даже не полагал, что там за монстр будет находится. К тому же он использовал большинство своих расходных материалов. Хотя у него осталось еще предостаточно всего, но для Хурокана этого было не достаточно, чтобы обмениваться на 48 часов отдыха.

Хурокан отступил.

‘Кажется… он станет жертвой для моего 70-го уровня.’

Хурокан направился в Деревню Каньона Суры, чтобы подготовиться.

★★★

Места отдыха существовали не во всех локациях. Если система не обеспечивала этим самостоятельно, то игроки сами создавали их. Созданные подобным образом области назывались деревнями. Когда у игрока достаточно полномочий, чтобы отдавать приказы НПС, то он или она могут назначить НПС за управлением деревней. Однако длилась бы это не вечно.

Деревни создавались обычно на равнинах, в местах с меньшей растительностью. Все потому, что вся вычищенная растительность и сама местность возвращалась к исходному положения после сброса.

Деревня Каньона Суры был расположен прямо у входа в локацию, в более менее пустынном месте. Игроки здесь, в основном, вели себя тихо. Шумно становилось лишь во времена, когда в деревню забегали игроки спасающиеся от преследовавших их монстров. В подобных ситуациях игроки собирались в группы, чтобы обидь нападение монстров. А при обычных обстоятельствах игроки просто вели торговлю экипировкой и информацией, или собирали членов для группы или зазывали в гильдию.

Так же в деревнях товары обычно уходили по завышенной или наоборот заниженной цене. Все было очень реалистично и зависело от спроса и требований, а так же личных навыков.

’На 25% выше рыночной цены… если бы я не должен был повышать свои уровни, то я бы выбрал себе работу в качестве торгаша в этом месте.’

Все было столь реалистично, что часто в ход вступала отборная брань.

Проверяя цену на экипировку, Хурокан сделал кислую мину. С другой стороны, игрок продающий товары, наоборот улыбнулся. Ему казалось, что Хурокан сможт хорошо заполнить его карманы, раз так быстро появился.

“Будет ли скидка на опт?”

“Конечно! Все зависит от того сколько вы возьмете.”

“Хочу купить немного леденцов на восстановление сил.”

“Тогда я не могу дать вам большой скидки. Как вы можете знать, они пользуются вполне высоким спросом.”

“Я хочу закупиться на тысячу золотых, могу ли я рассчитывать на 10% скидку?”

“Да ладно, я же разорюсь на этих 10%. Это все, что я могу дать.”

После этих слов продавец разжал свой кулак, выражения лица Хурокана скисло. Сейчас Хурокана больше беспокоила напрасная трата времени на эти торги, нежели небольшая переплата. Однако даже богатый человек не станет покупать что-то по слишком завышенной цене.

‘Ну, это вероятно лучшее, на что я смогу рассчитывать.’

Хурокан понимал, что покупал он не обычные предметы потребления. Они были очень маленькими и силы восполняли предостаточно. При низкой поставке их было очень трудно найти, в ином случае ему придется добираться до ближайшего замка ради этого. А на это уйдет целый день, чтобы добраться туда и обратно.

“Это и это.”

Хурокан выбрал побольше вещей для покупки, а продавец тем временем подсчитав все в голове в удивление подпрыгнул.

“Ну надо же, а вы взяли очень много. Я снижу цену для вас еще на немного.”

“Почему немного, может еще чутка прибавим?”

“Подождите. Позвольте мне закончить подсчеты…”

Пока эти двое вели свои торги…

“Эта деревня добилась больших успехов чем я ожидал.”

“Чев, ты становишься похож на короля каждый раз, когда произносишь это.”

“Да? Извини, я не нарочно.”

“Нет причин извиняться. Это был комплимент.”

“Ну, тогда спасибо за комплимент.”

Два игрока в стандартной броне 80-го уровня проходились по Деревне Каньона Суры.

Это был гильдмастер «Красных Буйволов», Матадор Чев, и его секретарь, Иель.

Хотя он был одним из самых известных игроков в «Полководце», но пока его никто не узнал. Он носил шлем, а Иель носила капюшон. Хотя в реале нечто подобное обратило бы на себя много внимания, но в «Полководце» это было нормой.

Чев озирался вокруг, рассматривая игроков. Увидев действия Чева, Иель задалась вопросом.

“Вы ищете кого-то?”

“Я рассчитывал, что смогу встретить здесь одного человека.”

“Если бы здесь был кто-то настолько известный, что даже вы о нем знали, то мы бы уже услышали об этом.”

“Это не совсем так.”

“Так о ком вы говорите?”

“Хахве маска Хурокан.”

Хахве маска Хурокан. Услышав это имя Иель нахмурилась и вульгарно произнесла.

“Я не понимаю, почему все вертятся вокруг него. Ему просто повезло стать первым убившим рейд-босса в одиночку.”

Чев поправил ее.

“Первым и единственным.”

На ответ Чева хмурый взгляд Иель стал только сильнее.

“Чев, вы можете прямо сейчас спокойно убить в одиночку подобного монстра.”

“Но не на уровне Хахве маски Хурокана. Любой способен убить монстра ниже себя по уровню.”

“Хмпф. Кто его знает, возможно он скрывает свой реальный уровень? Все равно это не кажется чем-то уж очень невероятным.”

“Ну, может ты и права.”

На длительные возражения Иель Чев лишь слегка усмехнулся и перестал говорить о Хаве маске Хурокане. Он не видел потребности спорить с Иель.

Однако мысли в его голове разительно отличались.

‘Даже если бы он и скрывал свой уровень, то разница была бы не велика. К тому же его боевые возможности, сражения, как и его манера показать себя перед камерой. Все это не имеет никакого отношения к его уровню. Он не просто хорош в этой игре. Он превосходен до невозможности.’

Все Топ-30 Гильдий искали Хахве маску Хурокана. Настолько он был ценен. Подобного человека достаточно, что бы получить собственное время в эфире телевещания. Даже не беря во внимания все его способности, в нем было что-то уникальное. И это было самым важным. Он был не просто хорош в сражениях, он обладал уникальным очарованием, заставляющих зрителей наблюдать за ним.

Когда Чев услышал, что Хахве маска Хурокан появился в Каньоне Суры, он принял это за возможность. В конце концов, единственным местом, где игроки могли торговать своей экипировкой это Деревня Каньона Суры, управляемой Гильдией «Красных Буйволов». Неважно насколько он был хорош в заметание следов, Чев полагал, что его раскрытие является лишь вопросом времени.

И когда он будет обнаружен, Чев попытается заключить с ним сделку.

‘Даже если у меня не получится привлечь его к «Красным Буйволам», я желал бы, по крайней мере, заключить с ним партнерство.’

Откровенно говоря, у Чева не было больших ожиданий на счет присоединения Хахве маски Хурокана к его гильдии. Учитывая все его действия до нынешних пор, он никогда не принимал приглашение гильдий. Нет, большинство людей полагает, что он уже является частью какой-нибудь гильдии или организации. Иначе невозможно было бы добиться таких показателей.

Поэтому Чев желал наладить с ним хорошие отношения. Он был уверен, что даже этого будет достаточно для него, чтобы извлечь из этого выгоду. По крайней мере, это однозначно лучше, чем быть его врагом. Главное, что пока Хахве маска Хурокан делает себе имя, у Топ-30 Гильдий нет никакого выбора, кроме как обратить на него свое внимание. Возможно, что в какой-то момент они могут столкнуться с ним. В «Полководце» без предварительных переговоров очень просто вступить в конфликт. Но обговорив все прежде, чем это случится, этого можно будет избежать.

Конечно, Чев был здесь не только ради Хахве маски Хурокана. Его реальная цель это рейд-босс 150-го уровня, скрывающийся в Каньоне Суры.

‘Он не был очень крупным. Почти такого же размера как и его, не так ли?’

Чев максимально эффективно использовал свое время.

Именно в этот момент его ушей достиг разговор.

“3.900”

“Дай хоть немного больше?”

“Извини, но это лучшее, что я мог бы предложить. Если вы хотите, чтобы я снизил цену еще ниже, то можете спокойно спускаться до Замка Рито.”

“Давай тогда так, я даю 4.000 золотых, а вы добавляете на 10 кг глины восстановления больше?”

“Глины восстановления - стоит 20 золотых за кг, подумайте только…”

“Думайте об этом как об обслуживание. Вы знаете, не так то просто заработать 4.000 золотых всего за одну сделку?”

“… прекрасно. 4.000 золотых и я добавляю на 10 кг восстанавливающей глины больше.”

"Отлично."

Это были торги, которые можно было встретить где угодно, но услышав о договорной цене, Чев уставился на них как змея.

Нет, его не интересовали их торги.

‘Если это - Хахве маска, то ему для охоты потребуется большое количество расходных материалов. Если сузить свои поиски, то это будут люди закупающиеся оптом…’

Чев почувствовал как наткнулся на подсказку, от того на его лице выросла улыбка.

Конечно, Чев не смог бы даже предположить, что именно тот, кто натолкнул его на эту подсказку и был тем человеком, которого он так долго искал.

★★★

В Глубоком Весеннем Каньоне, в извилистых туннелях, перед железными дверями снова стоял Хурокан.

‘4.000 золотых, вместо 3.400 в замке. Просто выкинул 600.000 вон в трубу.’

Даже если он и был достаточно обеспечен, он не мог не посмеяться, учитывая то, как бедно он живет в реальной жизни. 600.000 вон хватило бы на 3 месяца проживания, и он только что потратил их, просто чтобы сэкономить немного времени. Поэтому Хурокан поставил для себя новую цель.

‘Как только я стану лучшим в «Полководце»… я буду есть юкхве на завтрак, пулькоги на обед и стейки на ужин.’

А руки Хурокана между этим с явным мастерством расфасовывали восстанавливающие леденцы, резинку и глину по скрытым карманам в своей броне.

Все для того, чтобы во время сражения быстро использовать их. Способность скрывать снаряжения в разных местах пришла к нему на основе его опыта. Если он распределит все предметы в один карман, то в случае его потери он потеряет и свою жизнь. На видеороликах различных рейдов всегда находились всякие идиоты засовывающие все свои предметы в один карман, от чего и погибали.

Поэтому опытные игроки всегда распределяют предметы по разным местам своего тела, словно белки скрывающие свои желуди.

И наконец Хурокан проверил свое снаряжение.

Надетый комплект Костяной Змеи являлся набором 50-го уровня, но для этого случая он приготовил другой набор с увеличенным сопротивлением к огню.

‘Как хорошо, что я подготовился заранее.’

Так как в подземелье обитали Саламандры, то вероятнее всего, что и рейд-босс будет принадлежать к атрибуту огня. Поэтому он купил дополнительный набор с увеличенным сопротивлением по более высокой цене.

После этого Хурокан медленно протянул свою руку к ручке двери и дернул ее.

[Желаете войти в подземелье?]

Хурокан ответил.

“Я собираюсь добить свой 70-ый уровень!”

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 65. Навык "Вооружение" (часть 1).**

Полностью вооруженный Скелет Воин шел по чистому коридору с ярким освещением над головами. А за ними следовал Хурокан плотно держа в руках меч.

‘Это место не похоже на логово духовного монстра.’

В момент, как Хурокан открыл дверь и вошел в подземелье, у него было странное чувство.

Чувство, что монстр с которым он столкнется, не будет похож на Саламандр.

И это было не случайное чувство. Если прошлый туннель по которому он шел, отдавало чувством потрепанности, то сейчас у него было ощущение словно он идет по коридору какого-нибудь научно-исследовательского центра.

Самое главное, что от начала и до нынешнего момента путь был чист. Если бы здесь все было грязно и потрепанно, то это означало бы что здесь обосновался монстр. А это в свою очередь значит, что здесь проводились какие-то исследования и монстры, не выдержав экспериментов, восстали и заняли лабораторию.

Но это место было совершенно чистым, что значит, что никаких монстров на пути он не встретит. А значит хранитель подземелья будет ждать его в конце.

Именно подобные мелкие детали придавали «Полководцу» столько очарования.

К сожалению, для Хурокана это были плохие новости.

‘Я что, зря купил огнеустойчивый комплект?’

Хурокан купил огнеустойчивый комплект по повышенной цене, так как рассчитывал столкнуться с огненными духовными монстрами. Хотя потери не слишком велики, но при перепродаже он все равно уйдет в минус.

‘Что за пустая трата денег.’

Хурокан шел и вычислял в голове свои потери. Приблизительно после 10-ти минут ходьбы, туннель привел его в большую комнату. Размером она была в 1.000 кв.м. и высотой 10 м. Это была огромная площадка, стены которой были покрыты шрамами от меча.

'Хм.'

В момент, когда он увидел следы от меча, Хурокан сразу же понял кто был хранителем этого подземелья. А увидев стоячий комплект брони в центре подземелье, он окончательна убедился в своей правоте. Броня была создана для крупного мужчины 2 метров высотой и выглядела как средневековая. Это весьма отличалось от современной брони игроков, которая шла с уклоном на стиль.

Конечно, Хурокана не заботила как она выглядела.

‘Плохие воспоминая всплывают каждый раз, когда ты думаешь, что уже забыл о них.’

Хорошие новости заключались в том, что Хурокан уже сталкивался с этим монстром раньше. Плохие новости заключались в том, что он был убит этим самым монстром.

‘Так это и есть то место, где они создавали Рыцарей Духа.’

В момент, когда Хурокана заметил броню, она его заметила тоже.

- Устранить злоумышленника.

С механическим звуком, по броне стало растекаться пламя.

Вскоре вся броня покрылась огнем, после чего она начала перемещаться.

\*Треск, треск!\*

Монстр, издающий металлические звуки и заполненный огнем, был не кто иной как Рыцарь Духа. Это был искусственно созданный монстр, который использовал силу духов, чтобы управлять своей броней. Его уровень зависел от уровня духов, использованных в качестве материалов. Так как Хурокан до этого убивал Саламандр 80-их уровней, то этот Рыцарь Духа должен быть выше 90-го.

Нужно отметить очень важную черту Рыцарей Духа.

‘Все дело в моей удаче.’

Поскольку они использовали силу духов в качестве основы, то они были полностью невосприимчивы ко всем отрицательным эффектам. Поэтому на нем не будут действовать проклятья.

Критический урон по ним тоже не проходил. Точно так же как духовные монстры умирали только под непрерывными атаками, так же и Рыцари Духа.

И наконец, он был очень силен. Они являлись одними из сильнейших среди монстров малого размера. Секрет крылся за их искусственным интеллектом. Если большинство монстров сражались как дикие хищники, то Рыцари Духа, как можно предположить из названия, сражались как рыцари. Некоторые игроки сравнивали сражение с Рыцарем Духа, как и игру в шахматы. К тому же, Рыцари Духа использовали высокоуровневое умение Укрепление Меча. Перезарядку ее составляла 50 секунд и это был невероятно сильный навык.

Сражения с Рыцарем Духа иногда использовались в качестве оценки сил игрока. Обычные игроки не могли одолеть Рыцаря Духа. Для игроков выше среднего это было тоже не просто. Танки вообще очень не любили сражаться с Рыцарями Духа. Когда они поднимают щиты, большинство монстров просто прыгают прямо на него. Однако Рыцари Духа действовали иначе, они обходили щиты и били по открытым участкам игрока.

Хурокан тоже был однажды убит Рыцарем Духа. Конечно, в тот момент различие в их силе была слишком высока. На момент столкновения с Рыцарем Духа, Хурокан имел 100-ый уровень. А рыцарь Духа, с которым он столкнулся, имел 160-ый. Неважно насколько силен был Хурокан, но покрыть разницу в 60 уровней невозможно. То, что Хурокан удалось его на немного занять, было уже впечатляюще подвигом.

В любом случае, на данный момент Рыцарь Духа будет непростым противником для Хурокана.

"Хмф."

Однако Хурокан не намеревался избегать сражений. Да и выбора у него не было. Покинуть инст-подземелье можно только в одном случае. Хурокан или Рыцарь Духа. Один из них должен умереть.

Так как Хурокан не планировал помирать, то скорее всего это будет Рыцарь Духа.

‘Давайте сделаем это.’

\*Щелчок, щелчок.\*

В момент, когда Хурокан щелкнул пальцами, Скелет Воин, давно ожидавший приказов, мгновенно рванул вперед.

Находясь под действием Костяной Брони и Шлема Безумия, Скелет Воин бесстрашно полетел на Рыцаря Духа. Но Рыцарь Духа при виде него даже не дрогнул.

\*Дзинь~!\*

В последний момент он обнажил свой меч, он уклонился от вертикального взмаха Скелета Воина, и контр-атаковал в ответ.

\*Треск!\*

С трескающимся звуком Костяная Броня на плече Скелета Воин разрушилась. Это был очень сильный удар. Однако под эффектом Шлема Безумия, Скелет Воин не стал отступать, а снова напал на Рыцаря Духа.

Однако, в данном случае его агрессия стала для него ядом, а не лекарством.

\*Вшух!\*

Рыцарь Духа снова избежал удара Скелета Воина и контр-атаковал. Скелет Воин и в этот раз не смог полностью избежать удара Рыцаря Духа, и принял на себя серьезный удар.

‘Против этого парня подобное не сработает.’

Стиль сражения, который Хурокан преподавал Скелетам Воинам, был тактикой - сначала уклонись, а потом контр-атакуй. Так как большинство монстров в начале настойчиво атаковало, этот метод превосходно демонстрировал свою эффективность.

Однако у Рыцарей Духа тоже имелся интеллект чтобы избегать и контр-атаковать удары противника, точно так же, как и его Скелеты Воины.

Только когда противник атакует первым они имеют преимущество.

К тому же навыки уклонения Скелетов Воинов напрямую зависели от характеристик Хурокана, поэтому им было трудно избежать нападений Рыцаря Духа, столь же скользкого как угорь.

‘Голем…’

Тогда как насчет Голема?

‘Тоже бесполезен.’

Голем был еще более беспомощным. Голем был еще медленнее Скелетов Воинов, он просто будет служить подвесной грушей для Рыцаря Духа.

Пока Хурокан оценивал ситуацию, его Скелет Воин стал еще более потрепанным. Даже Костяная Броня не могла противостоять жестокому нападению Рыцаря Духа.

"Хмм."

Наблюдая за происходящим, Хурокан принял решение.

‘Самое время мне выйти на сцену.’

Настал черед Хурокана. Только он мог сразиться с Рыцарем Духом в прямом столкновение.

Бросив на землю два Ядра Скелета, Хурокан устремился на Рыцаря Духа.

★★★

Хурокан плотно обхватил свой меч двумя руками и сделал горизонтальный удар по левому боку Рыцаря Духа. С другой стороны Рыцарь Дух, держа меч одной рукой, взмахнул им по диагонали, да бы заблокировать удар Хурокана.

Два меча пересеклись…

\*Лязг!\*

И освободили оглушительный звук.

\*Скрежет!\*

Скрежет от столкновения двух мечей был тяжелым на слух.

А после их столкновения, именно Хурокану пришлось отступить. Его меч силой продавливали в его сторону. Видя, как Рыцарь Духа одерживает верх всего одной рукой, Хурокан понял, что это будет той еще морокой.

'Черт.'

Это ясно демонстрировало, что его характеристики сильно уступали. Конечно это не единственные показатели. Многочисленные порезы на теле и броне Хурокана тоже служили доказательством. Конечно, Хурокан был не один в таком потрепанном состояние. На броне Рыцаря Духа тоже были видны признаки ожесточенного сражения.

Было ясно одно, это было одно из самых жестких и самых трудных сражений с которым Хурокану до сих пор приходилось сталкиваться.

‘Я едва выжил. Слава Богу я освоил этот навык.’

Единственной причиной, почему Хурокан был до сих пор жив, был недавно изученный навык модификации тела - 'Искусственное Сердце'. Оно поднимало уровень его жизней на 20%, а в сочетании с Пошивом Кожи и Костяной Броней, его выживаемость значительно увеличивалась. Без всего этого он бы давно уже умер.

Пока Хурокан держал на себе агр Рыцаря Духа, на него прыгнуло три Скелета Воина. Заметив их приближение, Рыцарь Дух вложил больше силы в меч и оттолкнув Хурокана назад обернулся к Скелетам Воинам.

'Хорошо.'

После внезапного толчка, Хурокан быстро восстановил свое равновесие. Его взгляд устремился на полусломанный наплечник на левом плече Рыцаря Духа. Хурокан не колебался. В момент, когда Рыцарь Духа использовал Укрепление Меча на трех бежавших Скелетах Воинах ополовинивший их…

\*Удар!\*

Хурокан отсек ему левую руку.

\*Пуф!\*

Вместо крови, из места отрезанной руки стало извергаться пламя.

Хурокан быстро отступил. Между этим, два ополовиненных Скелета Воина восстановились и встали. Окруженный Рыцарь Духа вначале посмотрел на Хурокана, а после на Скелетов Воинов.

‘Пора заканчивать.’

Хурокан быстро провел переоценку.

На Укрепление Меча теперь висит перезарядка.

У него в запасе имелось два Скелета Воина, и одного из них он может еще раз использовать в качестве приманки, чтобы нанести еще один удар. Один удар за каждого Скелета Воина. Хотя обмен был невыгодным, но ради завершения сражение оно того стоило.

Хурокан щелкнул пальцами и дал сигнал. Закончив потреблять ману Хурокана на свое восстановление, Скелеты Воины устремились к Рыцарю Духа. Рыцарь Духа быстро посмотрел на приближающихся скелетов.

Наблюдая за ситуацией, Хурокан начал оценивать время.

'Еще немного.'

Еще, еще, еще.

‘Сейчас!’

Выбрав момент, Хурокан начал действовать. Его прыжок, под действием высокой характеристики силы и ‘Модификации Сильной Ноги’, был очень высоким. Он в мгновение покрыл расстояние между ним и Рыцарем Духа.

Скелеты Воины тоже замахнулись на удар. Для Рыцаря Духа невозможно было заблокировать все удары одновременно.

Но он не собирался блокировать двух Скелетов Воинов.

Он проигнорировал их атаки, и развернувшись, под воздействием центробежной силы, продолжил удар.

\*Вшух!\*

Его меч устремился к Хурокану.

В этот момент, взгляды Хурокана и Рыцарем Духа под их маской и шлемом встретились. Хотя ничего не изменилось, но казалось, что взгляд Хурокана стал темнее, а взгляд Рыцаря Духа наоборот, просветлел.

‘Ты гребанный…’

В момент критической опасности, ИИ Рыцаря Духа приказал ему обратить внимание на противника с наивысшей опасностью. Подобное было полной неожиданностью даже для Хурокана.

Но Хурокан уже не мог изменить траекторию своего полета. Он рефлекторно старался извернуться всем своим телом, но в данной ситуации это не имело большого значения.

\*Клин!\*

Меч Рыцаря Духа уничтожил Костяную Броню Хурокана и проникнув через пошив кожи до костяной брони змеи, запустил Хуроканом к стене.

Приземлившись, он навернул еще несколько кругов по земле.

Рыцарь Духа на этом не остановился. Он проигнорировал атакующих Скелетов Воинов, и устремился к Хурокану. Он планировал этим ходом избавиться от своего самого грозного противника.

А Хурокан тем временем вызвал Голема.

Большинство игроков на его месте были бы убиты еще до момента осознания всего происходящего.

Однако даже среди всего этого хаоса, Хурокан понимал, что ему нужно делать.

Призванный Голем начал формироваться, становясь стеной между Хуроканом и Рыцарем Духа. Однорукий Рыцарь Духа не стал наблюдать за образованием Голема, а прямо на ходу широко взмахнул своим мечом. Он решил уничтожить Голема прежде, чем тот успеет полностью сформироваться. Голем продержался не больше нескольких секунд.

В этим несколько секунд Хурокан пришел в себя и успел принять восстанавливающие предметы.

Хурокан делал это на одних лишь инстинктах. Он достиг кармана на талии и взял рукой восстанавливающую глину. Намазав ее на свои раны, он вытащил чрезвычайно ценный восстанавливающий леденец и быстро закинул его в рот. Он не стал вникать в его вкусы, а просто быстро пережевав, проглотил.

“Хууух…”

После этого Хурокан встал и освободил длительный вздох. Его выражение лица стало холодным и решительным. Через щель под его маской, можно было заметить как он что-то бормотал себе под нос.

“Ты гребанный у\*бок, ты труп.”

Удар Рыцаря Духа пробудил в Хурокане дремлющего Палача.

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 66. Навык "Вооружение" (часть 2).**

“Мне всегда было любопытно. Не возражаешь?”

"Конечно."

“Что происходит у тебя в голове, когда ты сражаешься с монстрами? Ты всегда так безрассудно на них бросаешься.”

В те времена он находился на 100-ом уровне. Он, наряду с Ким Донгсу и остальными членами Гильдии "Хахве маска", приобретал опыт, уровень, известность и успехи. В во времена, когда уровень их игры вышел на достаточную отметку, чтобы зарабатывать себе этим на жизнь, Хурокан, лучший игрок "Хахве маски", был убит в сражение.

Все произошло из-за ошибок в их подготовке. В последующие два дня у гильдия "Хахве маска" был выходной и Ким Донгсу в это время неторопливо выпивал с Ан Джэюном.

Именно Ким Донгсу задал этот вопрос, на который Ан Джэюн и ответил.

“Мм… если я не прикончу этого парня, то не видать мне моего завтрака. Что-то вроде этого.”

“Ахах…”

Услышав ответ Ан Джэюна, Ким Донгсу сухо отсмеялся и добавил еще выпивки в стакан Ан Джэюна. Причина по которой Ким Донгсу не стал продолжать, состояла в том, что он принял ответ Ан Джэюна как нежелание продолжать этот разговор. Что было, однако, не совсем верно.

Просто это была суровая, но правда.

Ан Джэюн или Хурокан не особо много думал в сражениях. Он просто не мог. В сражениях по своей природе существовало множество моментов, по которым все могло пойти наперекосяк. Он просто не мог сражаться учитывая каждую деталь в своей голове.

Так что все, что он мог делать, так это всегда напоминать себе о своей решимости.

И ответ, который дал ему Ан Джэюн и был его решимостью.

Он не получит своего ужина, если не убьет монстра перед собой!

Настолько же, на сколько глупо и смешно все это выглядело, настолько же эффективным и было. Хотя эта решимость частенько отправляла его на принудительные 48 часов отдыха, но именно она, главным образом, помогала достичь ему его целей.

Одним из результатов его решимости стало его прозвище, Великий Палач.

‘Скелеты лишь помощники. Я жил налегке слишком долго.’

И сейчас Хурокан еще раз напомнил себе о решимости. А затем покрепче схватил свой Меч Орка Хиро.

‘Слабовольным не достойно быть Хуроканом.’

Хурокан устремился на Рыцаря Духа, разорвавшего его Голема на тряпки.

Рыцарь Духа быстро отреагировал на появление Хурокана. В столкновение с Хуроканом, он взмахнул своим мечом диагонально-вниз.

До нынешнего момента Хурокан принимал все атаки Рыцаря Духа на себя. Если бы он смог это сделать, то его Скелеты Воины напали бы на рыцаря в момент его открытия. Вместо того, чтобы уклонятся от атак, он решил их блокировать.

Но в этот раз Хурокан уклонился от атаки.

Близко.

Он наклонился в сторону, и мог ясно почувствовать, как буквально в миллиметре от него пролетел меч Рыцаря Духа .

Это был реальный стиль сражения Хурокана. Просто из-за удобства в наличие Скелетов Воинов, он позабыл об этом. И Рыцарь Духа напомнил ему об этой важной мысли.

Рыцарь Духа разбудил Великого Палача Хурокана под его хахве маской.

Уклонившись, Хурокан атаковал своим мечом.

\*Лязг.\*

Прозвучал металлический звук удара, после чего на броне появились отметены. Однако броня Рыцаря Духа была не сильно повреждена, что показывало его превосходную защиту.

Успешно атаковав по Рыцарю Духа, Хурокан пронесся мимо него и обернулся.

\*Свист.\*

Рыцарь Духа тоже повернулся к Хурокану лицом.

“Ху!”

Буквально в течение нескольких вздохов, Хурокан еще раз понесся на Рыцаря Духа. Рыцарь Духа взмахнул мечом и Хурокан вновь уклонился от него, оставив еще одну отметину на его броне.

Очередной обмен ударами.

План Хурокана состоял в том, чтобы обменяться десятками, а то и сотнями подобных ударов.

Но если он пропустит хотя бы три или четыре подобные атаки, то игра для него закончится. Каждая ошибка могла стать для него фатальной. Любая скрытая карта в руках Рыцаря Духа, это потенциальная угроза для Хурокана.

Однако Хурокан не волновался об этом.

‘Если я не одолею его, то не видать мне завтрашнего ужина!’

Подобные помыслы были чужды для Великого Палача.

★★★

[Вы получили Титул, 'Рыцарь'.]

На момент получения оповещения, Хурокан вынул восстанавливающую глину и стал намазывать ее на почти отрубленную левую руку. Намазав глину на оторванные части, Хурокан начал потихоньку чувствовать свою руку.

Наблюдать за подобными сценами можно только в игре.

После этого Хурокан повернулся в сторону разрушенной брони, валяющейся на земле. На ней можно было наблюдать следы яростного сражения.

Видя разрушенные части брони, Хурокан усмехнулся.

“Хаа!”

Хурокан радостно крикнул.

‘Я действительно лучший.’

Все именно так.

Сцена того, как он сражается на пределе своих сил и выходит победителем. Это действительно тот Хурокан, которого он любил видеть.

Но была одна промашка, которой он был не удовлетворен.

‘Как я и полагал, в моем V-Gear присутствует небольшая задержка.’

Теперь, сражаясь на пределе своих возможностей, он чувствовал то, чего не чувствовал прежде.

Уровень его V-Gear.

‘Модель 6 уровня будет слишком дорогой. Думаю сейчас бы подошла 3 модель?’

У Хурокана сейчас была стандартная V-Gear модель 1 уровня. А V-Gear Уровня 6 только собираются выпускать на продажу. Обычный человек не сможет заметить большой разницы между 1 и 6 уровнем, но опытный игрок обязательно увидит.

Конечно, различие можно заметить лишь выступая на пределе своих сил.

‘Ну, так как я сейчас начал ощущать разницу между этими моделями, значит мои навыки снова начали возвращаться к былым временам.’

К Хурокану вернулось былое чувство. Чувство, которое он мог ощущать при Тесте Восхождения, вновь возвратилось благодаря Рыцарю Духа.

Снова посмотрев на остатки Рыцаря Духа, Хурокан улыбнулся еще шире.

‘Этот парень тоже очень ценный.’

Он был очень доволен вещам выпадающих с Рыцаря Духа.

Крафтовые монеты с Рыцаря Духа использовались при создание набора под названием Цельная Броня Рыцаря Духа, а так как эта броня могла использовать силы духов, то ее защита значительно повышалась.

Учитывая, что Рыцарь Духа имел 90-ый уровень, то выпавшая с него экипировка будет как минимум 70-го уровня. Прибыль Хурокана превышала его расходы.

Хурокан быстро преобразовал все в крафтовые монеты, и забрав их, направился к выходы.

‘Пора заканчивать с этим.’

Рыцарь Духа являлся хранителем подземелья, и после его смерти, Хурокан наконец-то может обчистить это место.

Глядя на новые и неизведанные области, Хурокан улыбнулся.

★★★

Вскоре Хурокан нашел комнату с двумя переполненными столами и тремя книжными шкафами. На полках были десятки книг, но большинство из них являлись бесполезными романами «Полководца». Были игроки, которые любили почитать подобное, но Хурокан к таким не относился.

Хотя бы потому, что Хурокан больше всех остальных знал о мире «Полководца».

Он знал о личности Аморального Принца, а также о Разрушенном Королевстве, о котором станет известно уже после его захвата.

‘Это оно?’

Хурокан быстро прошелся по книгам.

“Стоп!”

А найдя искомое, его глаза заискрились. Это была книга без слов, с отпечатком руки в ее центре.

‘Книга навыка!’

Это была книга навыка.

К тому же безымянная. Поместив на нее руку, в книге определялся навык присущий классу игрока.

Игрок может с начала определить ее навык, а после этого продать ее в качестве обычной книги навыков. Большинство книг навыков были созданы именно подобным образом. Именно по этим причинам книги навыков на некромантов были очень редки. Некромантов было очень мало, и определять подобные книги было почти некому, да и спрос был невелик.

Конечно, просто безымянные книги навыков тоже можно было продать, но обычно никто этого не делал. Даже обычные книги навыков уходили за приличную стоимость, но у безымянных книг был шанс стать навыком Редкого, а то и Уникального ранга. Ни один человек не станет отдавать в чужие руки сундук, в котором в потенциале могли бы иметься сокровища. Бывали случаи, когда игроки продавали безымянные книги навыков за довольно высокие цены, но покупка таких не отличается от приобретения лотерейных билетов.

Так что Хурокан без колебаний положил ладонь на отпечаток. У него больше не было проблем с деньгами, так что беспокоится о выборе ему теперь не приходилось.

[Идет определение навыка.]

Хурокан быстро получил одно оповещение за другим.

[Вы желаете освоить навык, 'Вооружение'?]

‘Мм?’

В этот момент Хурокан с удивление убрал свою руку. После чего внимательно присмотрелся на книгу навыков в своих руках.

‘Не говорите мне…’

Затем он еще раз поместил руку на отпечаток ладони. Снова появилось тоже самое оповещение и Хурокан еще раз взял книгу навыка в свои руки.

“Вооружение…”

‘Это действительно оно?’

Хурокан был не очень хорошо осведомлен о древе некромантов. Информация о их классовых навыках и их получение, была довольно ограниченной. Хотя в начале он и покупал информацию у Хелгена, но сейчас он знал куда больше него.

Так что единственным источником информации сейчас для Хурокана являлись воспоминания о видеороликах Богатого Лича. И Хурокана очень интересовало оснащение скелетов Богатого Лича.

По началу Хурокан думал, что они были облачены в подобие Костяной Брони. Однако получив навык Костяной Брони, он понял, что это было не оно. После этого Хурокан задавался другим вопросом, может все зависело от материала? Но и эта теория оказалось ошибочной, потому что для создания Ядра Скелета Хурокан тоже использовал самые разные основы.

Поэтому единственный вывод к которому пришел Хурокан, это то, что у Богатого Лича был какой-то навык.

У скелетов Богатого Лича имелось превосходное вооружение.

Хурокан пробовал отдавать им свое оружие, но скелеты не могли пользоваться оружием своего владельца. Оружие с убитых монстров тоже не подходило. Это означало, что только благодаря какому-то навыку они смогли использовать оружие игроков.

\*Большой глоток!\*

Хурокан волнительно глотнул.

‘Это реально?’

Хурокан представил себе Скелетов Воинов орудующих Мечами Орка Хиро.

Хурокан еще раз вздохнул. Затем он посмотрел на окно голограммы.

★★★

Гильдия «Красных Буйволов» ввела полный контроль над Деревней Каньона Суры. Если вы стали мишенью «Красных Буйволов» то о посещение Деревни можно было забыть.

Продавцы, ведущую там торговлю, должны были уплачивать налоги Гильдии «Красных Буйволов», а так же должны были предоставлять о себе всю информацию. Хотя все была не так серьезно, чтобы требовать у них номер страховки, но игроков известными своими плохими манерами обычно не принимали.

Игрок по имени Котен тоже не был исключение в этой проверке.

Когда «Красные Буйволы» расспросили его о недавнем игроке, с которым он провел крупную сделку, он предоставил им всю информацию.

“Вы говорите, что он провел с вами сделку на 4.000 золотых за раз?”

“Да, сэр”.

“Вы помните как он выглядел?”

“Как он выглядел… я не очень хорош в запоминание лиц… но он явно был азиатом.”

“Что-нибудь еще?”

“Мм… не знаю будет ли уместно это говорить, но выглядел он как слабак.”

“Слабак?”

“Ну, вы должны понимать о чем я? Он из того типа людей, при виде которых в голову приходят мысли вроде: ‘Может стоит облапошить этого простака?’. Что-то вроде этого. Конечно же он не был таким слабаком каким выглядел. Когда мы проводили торги, он прекрасно знал свое дело. Не то чтобы я пытался его обмануть, в любом случае, вы уже должны были понять о чем я говорю.”

‘Мы уже знали о том, что Хахве маска Хурокан является азиатом, и вероятней всего корейцем… но он похож на лузера?’

“Блять, и как мне об этом сообщить?”

В конце концов, «Красным Буйволам» так и не удалось полностью раскрыть личину Хахве маски Хурокана.

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 67. Навык "Вооружение" (часть 3).**

[Вооружение]

- Ранг: F

- Описание: Во можете поделиться своей экипировкой со своими Скелетами Магами и Скелетами Воинами. С увеличением Ранга, разнообразие и количество выдаваемой экипировки увеличится.

- Разное: При выдаче оружия, Скелеты Маги и Скелеты Воины станут с ними едины. Чтобы вновь забрать у них оружие, вы должны повторно призвать их.

Окно голограммы показывало описание Вооружения, Хурокан снял свою маску. Тщательно посмотрев описание навыка, он перешел на просмотр ролика с его применением.

После этого Хурокан волнительно выдохнул.

‘Невероятная находка.’

Навык владения оружием.

Это позволит Скелетам Магам и Воинам значительно увеличить свою силу. Одним движением, Вооружение превращает обычного Скелета Мага в беспрецедентное существо.

‘Это действительно - невероятно…’

С другой стороны это умение было очень дорогостоящим.

‘Но кажется этот навык проест еще одну дыру в моей бухгалтерской книге.’

В тот момент Хурокану было не до счастья. Он начал делать вычисления.

‘И сколько на это уйдет?’

На данный момент, хорошее снаряжение 70-го уровня Редкого ранга, стоит примерно от 500 до 1000 золотых. Конечно, Редкое снаряжение вроде Меч Орка Хиро, близкое к Уникальному рангу, продавалось по гораздо большей цене.

‘Так, количество скелетов, которых я могу призвать…’

[Ядро Скелета ранг B],

[Познание Скелета ранг D],

[Призыв Скелета Мага ранг D].

Это были текущие ранги навыков связанных с призывом скелетов.

Ядра Скелета B-ранга дает возможность призвать 5-ых Скелетов Воинов. Познание Скелета D-ранга позволяет ему призвать еще 3-ех скелетов. Призыв Скелетов Магов D-ранга тоже позволяет призвать дополнительных 2-ух скелетов. Ожерелье Преследователя Скверны давало дополнительный навык при его ношение. Если брать в расчет одних Скелетов Воинов, то максимум который он бы мог вызвать равнялся бы 11-ти.

И что будет, если совместить вместе эти два фактора?

“Ниху\*шечки!”

Хурокан освободил сильный вздох, а на лице его виднелись смешанные эмоции.

Этот навык не экипирует их полностью. В начале он просто позволяет носить скелетам хорошее оружие. Теперь, Хурокану потребуется денег намного больше, чем его залоговый взнос за его однушку. К тому же, по мере увеличения навыка, ему потребуется гораздо больше денег. Когда он задумался о нагрудниках, поножах, наплечниках, ботинках и щитах….

Конечно, у него имеется возможность потом перепродать все это оружие. Однако полной цены он бы за них не получил. А это повлияет на его прибыль. Но это все равно не сильно повлияет на реальный образ жизни Хурокана...

Сейчас было важно решить, нужно ли ему тратить впустую много времени только на покупку и перепродажу предметов. В ином случае, ему будет необходимо обеспечить себя хорошими связями с оптовиками.

Хурокан перестал думать об этом. Продолжи он думать дальше, и в его животе наверняка бы появилась черная дыра.

‘… так, мое ближайшее будущее выглядит так: мешки протеиновых смесей, куча дешманского кофе и виноградные леденцы к ним в придачу.’

Хурокан горько рассмеялся.

‘Я начинаю чувствовать себя главой семьи, экономящем на себе, чтобы обеспечить свою жену и детей.’

Он некогда не был женат. Даже ни с кем не встречался. Но сейчас ему казалось, что у него на спине висят множество спиногрызов. Ситуация была забавной.

‘Ладно, у меня нет на это времени.’

Его радость была короткой.

Для начала ему стоило изучить этот навык. Он еще раз протянул руку к книге навыка. Оповещение еще раз спросило его о желание приобрести этот навык. И он принял его.

[Вы приобрели Навык Вооружение.]

Освоив навык, Хурокан закинул все свои мысли о нем куда подальше. И еще раз начал обыскивать свое окружение.

‘Так, давай для начала полностью очистим подземелье.’

Оповещение о зачистке подземелья так и не появилось. Он не получил дополнительного опыта, который следовал за очищением подземелья. А это значит, что он выполнил не все требования для зачистки подземелья. Для начала, Хурокану стоит разобраться с этим, а уж потом думать о Вооружение.

‘Здесь должно быть кое-что. Кое-что, что назовет или укажет мне о принадлежности этого подземелья…’

Хурокан мастерски перебирал каждую полку. Потом начал перебирать все ящики в столе и именно тогда кое-что произошло.

\*Пуф, пуф.\*

Один из ящиков не открылся. Выражение Хурокана не изменилось, он просто со всей силы захерачил с ноги по этому ящику.

\*Пуф!\*

Сопровождая тяжелыми звуками, ящик был разбит в щепки. Осмотрев щепки от ящика, он заметил среди них связку документов. Владелец этого подземелья использовал Саламандр в качестве подопытных крыс. После чего записал все свои исследования по созданию Рыцарей Духа.

[Исследование Журнала о Древнем Могуществе]

Прозвучало оповещение о получение Титула.

Титул был грозен и интересен, и звучал очень важно.

Однако услышав название Титула, Хурокан лишь фыркнул. Словно ‘Древнее Могущество’ было его соседом по лестничной площадке. Эдакая маленькая колбаса на ножках, лающая на тебя почти каждый раз, когда ты выходишь покурить. Оно было ему столь знакомо, что я ее готов пинать чуть ли не при каждом разе.

‘Это приманка Разрушенного Королевства.’

Древнее могущество.

Эта тема следовало почти через всю сюжетную линию «Полководца». Это было нечто загадочное. Эти слова использовались почти во всех фентези романах. В неком затерянном королевстве была могущественная сила. Они слишком злоупотребляли ее силой, в результате чего эта сила уничтожила их некогда могущественное и процветающее королевство.

И спустя столько времени эта сила вновь показала себя миру! Это было основой сюжета.

К тому же сила, которую использовали Оскверненный Граф и Аморальный Принц тоже является этой Древней Силой. Игрокам «Полководца» дается множество подсказок для того, чтобы соединить воедино все пазлы этой истории. Именно поэтому они и были скрыты в подземельях в качестве приманок.

‘Услышав эту историю впервые, я помню, что бегал как ошалелый! Как полный идиот...’

Может это прозвучит неожиданно, но эти фрагменты были денежной жилой. Топ-30 гильдий сильной интересовались всей этой сюжетной линией проходящей через весь «Полководец». Была как минимум одна телепередача посвященная этому. А так как он нашел ее здесь, то вероятно и в ней присутствуют фрагменты истории! Все фанаты собирались на обсуждение теорий в передачах о данных фрагментах. К тому же, подобные шоу были на удивление популярны. Миллионы людей смотрели на эти, хоть и короткие, но все-таки удивительные отрывки из истории.

Эта рукопись не стоила баснословных состояний, но все-таки. Топ-30 Гильдий покупали даже такие рукописи.

Хурокан убрал ее. Изначально он планировал выбросить ее, но теперь, когда ему требуется деньги на Вооружение, эта рукопись вдруг стала довольно ценным источником денег.

‘Я должен экономить каждую копейку.’

В тот же момент он стал корить себя за свою деньго-разбрасывающую охоту.

‘Дерьмо. Зачем я это сделал?’

Именно в этот момент.

[Вы постигли Тайну Подземелья.]

[Вы очистили Подземелье. Вы получите свою награду.]

[Вы получили уровень.]

После не слишком коротких оповещений, Хурокан наконец-то закончил свой поход в подземелье.

...

\*Бульк, бульк\*

Ан Джэюн бросил горсть виноградных леденцов в свой дешевый кофе. Одновременно с этим он деловито работал руками по планшету. Он подсчитывал разные числа на приложение калькуляторе.

Он может обеспечить своих 11 скелетов лишь Редким снаряжением 60-го уровня. На избыточные 20.000 золотых. Так как теперь у него есть Комплект Скрытого Охотника и Зубчатый Меч Белой Мамбы 70-ых уровней, ему больше не требуется вкладывать деньги в собственное облачение.

Если он продаст свой комплект Костяной Змеи и предметы от исследования подземелья, то он сможет заработать эти самые 20.000 золотых. Однако ему требовалось больше для его будущих охот. Далее идет Меч Орка Хиро… Он чувствовал бы огромные потери от его продажи. Будет лучше отдать его скелету.’

На этом его вычисления закончились. Игровые. Тут начались другие.

‘Я должен купить V-Gear повыше уровнем. У 1 модели есть предел в своем использование. Модель 6 уровня будет трудно получить, но я должен получить по крайней мере 3 или 4.’

Если он купит себе новую модель, оплачивая при этом еще и старую, то его ежемесячный взнос возрастет…

Лоб Ан Джэюна нахмурился в попытках вычислить суммы. Закончив вычисления, лицо Ан Джэюна стало серьезным, а морщины на его лбу никуда не делись.

"Фууууух."

У Ан Джэюна, у которого было предостаточно денег, для роскошной жизни, сейчас понял, что вскоре останется ни с чем.

‘Внезапно я осознал, что денег у меня было не так уж и много. Ф\*к.’

Он сделал глоток воздуха. Он убрал руки от своего планшетного ПК, и потягивая свой кофе, осмотрел свою комнатушку. Внутренняя часть его квартиры смотрелось настолько бедной, что его огромный монитор на стене и V-Gear смотрелись очень неуместно. Углы рта Ан Джэюна скисли.

‘Я думал, что двигался в верном направление…’

Подзаработав достаточно денег, он хотел переехать в место получше. Однако сейчас эту идею можно задвинуть куда подальше. Как будто снова почувствовав горький привкус своего кофе, Ан Джэюн горько усмехнулся.

‘Я хотел играть в эту игру, чтобы хорошо зарабатывать себе на жизнь. И что теперь? Теперь же все мои деньги уходят на проживание в игре.’

Да, Ан Джэюн в любой момент мог подписать себе контракт. В момент подписания контракта, Ан Джэюн сразу же заживет хорошей жизнью. Ему требовалось сделать всего-то ничего, лишь послать запрос Топ-30 Гильдиям. Спустя 3 года у него будут достойная квартира и автомобиль. У него даже будут ролексы на руках. Он ходил бы на крупные встречи, и мог бы играть в «Полководец» с гордостью.

Ему требовалось лишь заключить соглашение. И после всего этого, ему больше никогда не потребуется проходить через эту голодовку, нищету и трудности, ему больше не придется брать на себя риск.

‘Без разницы, все равно моя гордость - штучка очень дорогая.’

На самом деле, он просто не смог бы с этим смириться. И он это прекрасно осознавал. Ан Джэюн допил свой горький кофе и кисло рассмеялся.

Однако вскоре, многочисленные леденцы одержали верх над горечью. Сладость покрыла его полость.

‘Однако, это лучшая почва для моего развития.’

Появление навыка Вооружение сильно ударит по расходам Ан Джэюна. С другой стороны появление этого навыка значительно увеличивает его потенциал.

Благодаря Вооружению, он станет сильнее. Это определенно того стоило. Однако оружие имело не только функцию нанесения урона. То же было правильно и в «Полководца». В «Полководце» было множество видов различного оружия.

В особенности после начала сюжета с Разрушенным Королевством, тогда начнут появляться Уникальные оружия с силой Скверны. Аура оружия сможет снижать характеристики вражеских целей. В ином случае наоборот, увеличить характеристики союзных целей. Бывали даже защитные механизмы, которые при активации давали абсолютную защиту.

И это оружие было очень дорогим. Если Хурокан соберется все свои заработанные деньги, вплоть до нынешнего момента, то он не сможет купить даже одну из них. Но вы только представьте, что будет, если он вооружит подобным оружием свою армию? Армия скелетов, под предводительством Ан Джэюна будет вселять страх в сердца людей.

И на этом все не закончится.

‘На 100-ом уровне я смогу призвать Костяных Рыцарей…’

Всем классам, по достижению каждых 100 уровней, даются сильные навыки. Это сильно увеличит потенциал Хурокана. Среди его навыков призыва, присутствовал навык под названием ‘Костяные Рыцари’. Костяные Рыцари были в два раза сильнее Воинов Скелетов, а их специальные навыки увеличивали характеристики Скелетов Воинов.

К тому же…

‘Если впоследствии я смогу приобрести Рыцарей Смерти…’

После Костяных Рыцарей шли самые сливки некромантов - Рыцари Смерти. Рыцари Смерти были настолько сильны, что не требовались в вооружение. В видео соло-рейда Богатого Лича, Рыцари Смерти демонстрировали просто ужасающую боеспособность, даже выше чем у Топов.

К тому же, Рыцари Смерти использовали навык под названием Бессмертная Армия, после чего скелеты, вокруг Рыцарей Смерти становились почти бессмертными.

На какой-то промежуток времени, тело Ан Джэюна задрожало. Даже по его мнению, его будущие возможности будут до абсурдности смешны.

Были бы у него только деньги.

Если бы Ан Джэюн был завален деньгами, то достижение желаемого было бы лишь вопросом времени. Он будет в состояние стать самим «Полководцем».

‘Да. Мне нужно быстрее заработать деньги, чтобы вооружить своих скелетов. Сейчас не время летать в облаках.’

Эта мысль привела Ан Джэюна в действие.

Ан Джэюн закончил пить кофе и оделся. Он одел легкую одежду, соответствующей концу весны, когда жаркое лето становилось все ближе. Его одежда не скрывала его тощего тела.

Ан Джэюн надел очки и вышел из своего дома.

...

[Просьба Майюнга]

- Ранг: Редкий.

- Требования к уровню: Отсутствует.

- Описание: Исследуйте монстров в Лесу Парунг.

- Награда: доверие Майюнга.

Хурокан повертел часами, чтобы подтвердить его содержание. После чего повернулся, и уставился на гору далеко впереди. Даже смотря на нее издалека, можно было ощутить чувство опасности.

Весь лес так и внушал мысль остерегаться его.

Лес Парунг.

В нем обитали монстры 90-го уровня. Это был единственный регион, где даже сейчас не было создано ни одной деревни. Даже сильнейшие игроки не смели приближаться к этому месту. Обычно высокоуровневые игроки шли сюда гильдиями. Здесь они проводили полномасштабные сражения.

С углов леса звучали взрывы и огни вздымались вверх. Иногда слышались холодные и ужасающие крики монстров.

Смотря на все это, Хурокан быстро надел свою хахве маску, висящую на талии его брони. Его новая броня отдавала изяществом и некой гладкостью. На нем так же висел плащ с капюшоном. Надев капюшон, лицо Хурокана полностью скрылось за тьмой.

Лишь чернота была видна под ней.

[Активирован навык Комплекта Скрытого Охотника ‘Скрытый Охотник’.]

[Специальный навык ‘Скрытый Охотник’ увеличивает скорость передвижения.]

[Специальный навык ‘Скрытый Охотник’ скрывает присутствие владельца.]

[Специальный навык ‘Скрытый Охотник’ уменьшает защиту на 20%

Новая сила окутала Хурокана. Почувствовал, как эта новая сила окружила его и защищала, Хурокан продемонстрировал свою решительность.

“Я убью всех ублюдков, которые помешают мне делать мои деньги.”

На его счету лежало $232,120, это была решимость того, кто должен был отныне выплачивать по несколько тысяч долларов в месяц за V-Gear.

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 68. Огр со Шлемом (часть 1).**

[Вы получили уровень.]

Послышалось приятное оповещение.

‘Похоже они не дадут мне времени расслабиться.’

Однако услышав оповещение о получение уровня, вместо радости Хурокан был хмур. Он кинулся прямо на поле сражения перед своими глазами.

Хурокан бежало по полю сражения, прямо на двух 3-ех метровых гигантов с черной и грубой кожей. Их кожа была подобно скале. Неподалеку находилось 7 Скелетов Воинов и Голем.

Монстр 90-го уровня. Темнокожий Тролль.

Их твердая кожа предоставляла им высокую защиту, помимо этого они также обладали высокой регенерацией. Еще с них можно было получить много очков опыта. Этот монстр замахнулся своей дубиной по Хурокану.

Получив критический удар, он был отправлен в полет. Излечив рану, он хотел съесть пилюли восстановления, но в этот же момент получил уровень, так как один из Темнокожих Троллей умер.

Получение уровня его полностью излечило. Его выносливость и мана полностью восстановилась, что дало Хурокану немного времени на передышку.

‘Как утомительно.’

Ему пришлось проглотить свои жалобы. В его сторону бежал Темнокожий Тролль и дубина его набрала уже не шуточную скорость. Он уклонился от удара, и проскользнув между ног у Тролля, отбежал.

Потом он быстро остановился.

И обернувшись, прыгнул на спину Тролля и нанес удар Зубчатым Мечом Белой Мамбы.

\*Пшух.\*

Зубчатый Меч Белой Мамбы. Это оружие Уникального ранга 70-го уровня. Самое главное это то, что этот меч был дефектным. Вместо Силы и Выносливости, он давал Мудрость и Магию. Хурокан купил его на аукционе по сниженной цене. Но даже так, этот меч обошелся ему в 38.000 золотых.

Для окружающих масс цена была бы смешной, но Хурокан чувствовал, что это была выгодная сделка.

[Темнокожий Тролль был отравлен Ядом Белой Мамбы.]

Еще одна черта этого меча, это Яд!

Урон от этого яда довольно силен. К тому же Магическое Отравление очень эффективно действовало против Троллей с их высокой защитой и регенерацией. Даже если у них была высокая регенерация, уровень их жизни ограничен. Его жизни не восстанавливались. Наоборот. Эффект яда не рассеивался и он полностью игнорировал их регенерацию.

Да и сам урон от этого меча был очень силен. Это становилось очевидно в те моменты, когда этот меч с небывалой легкостью проходил сквозь грубую кожу Темнокожих Троллей.

Проникнув достаточно глубоко, у них активировалась регенерация. Кожа начинала восстанавливаться прямо с воткнутым в нее мечом. У Хурокана на лице была коварная улыбка. Держась обеими руками за меч, ногами он уперся на его спину. Он выглядел сродни альпинисту, повисшему на скале.

Он был уверен в своих навыках.

У «Полководца» были причины, чтобы поставить именно Тест Восхождения. В «Полководце» навыки скалолазания были необходимы. Ведь именно их использует каждый игрок при сражениях с монстрами среднего размера и больше. Если вы имеете возможность оседлать монстра, значит у вас в руках есть возможность наносить ему непрерывный урон.

\*Дзинь!\*

Все еще находясь в этом положение, Хурокан достал еще один меч из ножен и стал атаковать им спину Темнокожего Тролля.

\*Вшууух! Свист!\*

После каждого своего удара мечом, он видел, как каждая рана начинала постепенно заживать. Выглядело это пугающе. Однако урон все равно постепенно, но проходил, и уровень жизни Тролля опускался все ниже и ниже.

\*Ууууу!\*

Наконец, Темнокожий Тролль обратил свое внимание на Хурокана. Его агро переключился на него. Темнокожий Тролль начал изо всех сил ловить Хурокана, висевшего у него на спине.

Темнокожий Тролль не заметил Скелетов Воинов перед собой и их угрожающее оружия.

И это было его ошибкой.

Что еще хуже, Скелет Воин перед ним являлся Черным Скелетом Воином Орком, с Мечом Орка Хиро в руках. А этот меч имел возможность игнорировать защиту своей цели…

\*Вшух! Вшух!\*Вшух!\*

Словно вспышка, он нанес два последовательных удара по его коленям. Эти раны Темнокожий Тролль не мог проигнорировать. К тому же на этом ничего не заканчивалось.

\*Вшух! Вшух!\*Вшух!\*

Скелеты Воины просто не могли упустить подобную возможность. Треща своими костями, они побежали на Темнокожего Тролля. На их черепах были рога. Это был Шлем Безумия, он придавал им еще больше внушительности. К тому же, последовательные тренировки Хурокана и непрерывные сражения, давно довели уровень их ИИ до уровня Профи.

Увидев его раны, они слетелись на них словно акулы на кровь.

Подбежав к нему….

\*Пуф! Вшух! Свист!\*

Раздалась церемония звуков, удара их мечей о его плоть.

\*Уоооо!\*

Вопль Темнокожего Тролля распространился по окружающей окрестности. Хурокан же тем временем без остановки орудовал своим мечом. Потом, он встал ногами на спину, и достал Зазубренный Меч Белой Мамбы.

\*Пуффф!\*

Он извлек свой меч, после чего из раны стала фонтанировать кровь. Хурокан упал на землю. Прокатившись немного на земле, он целым встал на землю.

\*Уоо?\*

Существо, досаждающее Темнокожему Троллю, нанося ему раны по спине, только что свалился на землю. Темнокожий Тролль повернул голову к Хурокану.

А это значит, что он открыл свою спину вредившим ему Скелетам Воинам!

\*Всплыл.\*

...

У Хурокана под хахве маской была яркая улыбка.

[Хурокан]

- Уровень: 75

- Класс: Маг

- Титулов: 39

- Характеристики: Сила (649) / Выносливость (219) / Интеллект (352) / Магия (467)

‘Комплект Скрытого Охотника просто великолепен.’

Распределив очки от полученного уровня, Хурокан проверил свое окно характеристик и удовлетворенно кивнул. Он заранее купил по рыночной цене этот набор для 70-го уровня. И был им доволен. Нет, более чем доволен, он превысил все его ожидания. К тому же теперь, когда у Хурокана очки характеристик были высоки, эти цифры всегда могли согреть его сердце.

Конечно.

‘Однако почему там было так много набором Скрытого Охотника? Сегодня на аукционе я видел как минимум 10 полных комплектов. Только не говорите, что в будущем на них пойдет снижение цен?’

Он потратил очень много денег на приобретения Комплекта Скрытого Охотника. Он заплатил за него 37.000 золотых, так что ясное дело, что он чувствовал беспокойство. Так как он инвестировал весь свой капитал в свои снаряжения, то он чувствовал себя подобно биржевому брокеру, каждый день наблюдающего за ценами акций. Кажется он начал понимать, что они чувствовали.

Потому что нынешняя ситуация не сулила ничего хорошего.

Посмотрев на себя, Хурокан покачал головой.

‘Так, будем думать о хорошем. Только позитивные мысли.’

Хурокан начал намеренно думать о хорошем.

‘Ну, повышение моего уровня продвигается в очень хорошем темпе.’

Самые хорошие новости, заключались в скорости его роста. На данный момент, темп роста Хурокана был непревзойденным. Его цель состояла, в повышение 10 уровней за один месяц. В таком темпе, он станет Топом в течение года. К тому же, он уже получил 5 уровней за 13 дней охоты в Лесу Парунг. Это была была невероятная скорость.

‘Я стабильно и уверенно сокращаю разрыв между собой и Топами. ’

Самый высокий уровень в «Полководце» сейчас равнялся 134-му. Конечно, это был Самый Первый. Средний уровень в списке Топ-100 являлся 125-ым. Хурокан же сейчас являлся лишь 75-ым, довольно далеко от них. Однако Хурокан медленно и верно сокращал этот разрыв.

Это было положительной новостью.

‘… это результат слишком большого количества монстров в этой локации. И это проблематично.’

И это было не нормально.

Лес Парунг.

Здесь обитало очень много Темнокожих Троллей 90-го уровня. Здесь так же присутствовал рейд-босс - Красноглазый Огр. Местная шишка так сказать. Если бы это было единственным, о чем ему стоило бы позаботиться, то он бы особо не волновался.

Проблема была в том, что около Леса Парунг было очень мало игроков. А охотящихся здесь и того меньше. Сейчас в Лесу Парунг даже не было деревни. Поэтому очень немного игроков использовало это место в качестве своего охотничьего угодья.

На то были большие причины. Чтобы обосновать деревню в Лесу Парунг, потребуется поддержка влиятельной гильдии. Лес Парунг не был плохим охотничьим угодьем, просто для создания деревни уйдет слишком много сил. А отсутствие подобной возможности была не единственной проблемой. Здесь, элементарно, не было подходящей для этого местности.

Получаемый здесь опыт был очень хорошим, но трудности с местностью могли доставить головную боль даже игрокам 90-го уровня.

Большинство нынешних игроков «Полководца» сейчас имели 75-83 уровни. С их точки зрения, Горная цепь Булкас была гораздо выгоднее, нежели Лес Парунг.

Не было никаких причин идти себе в убыток и приходить сюда.

Поэтому Лес Парунг и был переполнен монстрами.

Если в Лес Парунг не прибудет большой поток игроков, то количество монстров здесь лишь увеличится, от чего охотится тут станет еще сложнее.

Но игрокам не было до этого никакого дела. Им не зачем было рисковать своими жизнями и приходить сюда.

Однако у Хурокана было задание в Лесу Парунг.

‘Я рыщу по этому лесу уже в течении двух недель, но все еще не нашел ни единой подсказки.’

Просьба Майюнга.

Он должен был найти монстров сродни Воину Медведю. Он должен был найти здесь вооруженного монстра.

Однако, он до сих пор не нашел никаких следов. Темнокожие Тролли и Красноглазые Людоеды не носили экипировки.

‘Возможно, здесь все будет также как и со случаем с Драконом Рептилоидом. Вполне вероятно, что мне нужно столкнуться с Квестовым Монстром…’

Если в Лесу Парунг будет появляться все больше монстров, то у Хурокана не будет никакого выбора, кроме как отступить. Все-таки это лучше, чем напрасная смерть. Однако, это будет значить, что завершение этого задания придется отложить на потом.

Хурокан прикусил губу.

‘"Штормовые охотники", они вероятно уже заканчивают задание в Булкасе.’

Если Хурокан отложит выполнение своего задание, то он будет вынужден пересечься со "Штормовыми охотниками".

А это значит прямую конкуренцию. Как Хурокану с этим справится?

Никак.

Его не заботили остальные гильдии, но его гордость не даст ему уступить "Штормовым охотникам".

Хурокан встал.

‘Стоит ли мне вступить в то объединение?’

Хурокан подумал о случае 10-ти дневной давности.

...

В Лесу Парунг находилось около 10 групп игроков. Это было очень мало. Если учитывать размеры этого леса, то в нем может охотится как минимум более 50 команд.

Эти 10 групп состояли из выдающихся игроков. Средний уровень игроков был 95-ым. Все они были в шаге от порога.

Каждый член, находящийся в шаге от этого порога, выжимал из себя все соки, чтобы переступить его, переступить порог в 100 уровней.

Утомительно, не прибыльно, трудно... ничего не имело значения. Все они искали охотничьи угодья, где смогли бы повысить свои уровни в самые сжатые сроки.

То же относится и к Семье Альто.

Это группа из 5 игроков, и каждый имел 98-ой уровень. Всем им требовалось набрать только 2 уровня, чтобы достигнуть 100-го. Они пришли в Лес Парунг, так как здесь не стоило волноваться о количестве монстров. Для них не имело значения, что это место было очень трудным охотничьим угодьем.

Но так было только сначала. Место было переполнены монстрами, а получаемый опыт с Темнокожих Троллей был велик.

Однако Семья Альто недавно достигла своего предела.

“Теперь при каждом столкновение нам приходится сражаться сразу с тремя.”

“Если встретим только Темнокожих Троллей, то считай что нам повезло. ”

Число монстров становилось все больше. Это работала Система Возрождения «Полководца». Система «Полководца» учитывала периодичность появление новых игроков на карте. Именно поэтому монстров всегда было больше игроков.

Однако на этой локации давно не появлялось никаких новых игроков. В конечном итоге, количество монстров стало слишком увеличиваться, и они сами стали выслеживать игроков.

“Как обстоят дела с расходниками?”

“Скоро придется посетить ближайший замок. Или вызвать странствующего торговца. Не думаю, что мы дотянем до 100-го уровня.”

Главной проблемой было ограниченной количество расходного материала, они потратили большую их часть в минуты ожесточенных сражений.

“Получается мы недостаточно подготовились перед приходом…”

“Разве вы не сами говорили, что у нас не получится все это потратить, даже если мы попробуем?”

“У нас денежная протечка. Мы так и будем терпеть убытки от этого места?”

“У нас нет других вариантов. Если повезет, то можем хотя бы в минус не уйти.”

Семья Альта тяжело вздохнула. Вернуться в замок и пополнить свой запас, было не трудной задачей. Но дело в том, что тогда достижение 100-го уровня придется отложить на день или два. А это придавало этому варианту много горечи. Они были похожи на голодавших собак с мыслями о будущих яствах. Вытерпим! Решили они для себя. Однако, даже их терпение подходило к концу.

А это значило, что тянуть больше - они уже не могли. Предпочтительнее потратить лишний день или два на пополнение запасов, чем отправиться на принудительный отпуск с табличкой "Game Over". Они игроки, купившие оборудование за 20.000 долларов, и ежемесячно проплачивающие за игру еще по несколько сотен. Так что они прекрасно понимали, какой из вариантов будет все-таки лучше.

Однако, они ничего не могли поделать со своими сожалениями.

“Нам просто нужно было заплатить деньги Хахве маске, чтобы он пропоровозил нас.”

И сожаления их крутились вокруг Хахве маски Хурокана.

“Он проходит это место в одиночку. Я все еще не могу в это поверить.”

“Я тоже видел это своими глазами, но тоже не могу в это поверить.”

Так как в Лесу Парунг было мало групп, то почти каждый знал, кто тут находится.

Они так же создали свое объединение и помогали друг другу по мере необходимости. Так как поблизости не было никаких деревень, то подобная взаимопомощь увеличивала их выживаемость. К тому же объединение помогало наладить им связи, что в будущем могло принести им некоторые перспективы. По крайней мере все они находились в одном и том же охотничьем угодье и все имели схожие уровни.

Именно по этой причине Семья Альт пригласила Хахве маску Хурокана в сообщество, но были холодно отвергнуты. В тот момент все думали, ‘Кто этот парень?’, но сейчас все трепетали перед навыками Хахве маски.

И то, что Семье Альт требовалось покинуть это место, до достижения 100-го уровня, заставляло их испытывать чувство потери.

“Он - удивительный ублюдок.”

“По слухам известно, что Хахве маска призывает Скелетов Воинов, и один из них вооружен Мечом Орка Хиро”.

“Мечом Орка Хиро?”

“Он отдал скелету такое дорогостоящее снаряжение? Он что, наследник крупного клана?”

“Ох, как же я завидую. Если бы у меня было столько же денег как у него, то мой быуровень был…”

“Хахве маска. Держу пари, что каждый день он ест барбекю и запивает вином. А еще держу пари, что он пьет только импортный и самый дорогой кофе.”

“Что за чушь... Я держу пари, что он уже давно устал от мяса, и вместо этого ест ложечкой красную икру, словно мороженное.”

Чувство потери перебрало в их голове всевозможные варианты. Именно в этот момент.

“Ха?”

Один из игроков, слушающий в сторонке весь этот фарс, вдруг резко встал, словно что-то услышав.

“Группа Тюн прислала запрос о помощи”.

“Группа Тюн?”

Группа Тюн.

Как и Семья Альто, все ее члены были близки к 100-му уровню. С этой группой из 5 человек, Семья Альто познакомилась неделю назад.

“Кажется мы являемся самой близкой группой к ним. Что будем делать?”

“Они не чужие нам люди. До этого они тоже нас выручали. Мы в любом случае собираемся в замок, так заодно и поможем им. К тому же, разве группа Тюн не сильнее нашей? У них ведь не должно возникнуть проблем с парочкой Темнокожих Троллей?”

“Они натолкнулись на Красноглазого?”

На их вопросы, парень воспользовался голосовым чатом, и после небольшой беседы он ответил.

“Это людоед, и они сказали что он носит шлем?”

“Что?”

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 69. Огр со Шлемом (часть 2).**

“Если вы передумаете, то вот наш голосовой чат и пароль. Пожалуйста, присоединяйтесь к нам. Давайте помогать друг другу.”

Он думал о словах, произнесенных лидером Семьи Альто. Он вспомнил адрес, данный ему игроком по имени Нил. Память у Хурокана не была слишком хорошей, но это запомнить он мог. Поисковые слова, Лес Парунг, а пароль 991. Если он не смог бы запомнить даже это, то у него были бы проблемы.

Он снова вспомнил, как отклонил их предложение.

Хурокан немного опустил голову.

‘Полагаю, что я был немного категоричен в своем решение.’

Он холодно отклонил их предложение, и вспомнил как отчужденно он выглядел.

К тому же, сейчас Хурокан желал присоединится к ним, от того и вздыхал.

‘Еще ведь не поздно, да?’

Конечно, Хурокан прекрасно знал об особенностях сообщества и их целях. Сообщества были подобно смазочным механизмам «Полководца». Сообщества помогали в самых непредвиденных обстоятельствах. Иногда они имели гораздо больше преимущества чем гильдии. Гильдиям может потребоваться много времени, чтобы оказать тебе помощь, но сообщества всегда были рядом, потому что всегда состояли из игроков в том же регионе.

Часто случалось так, что сообщества перерастали в гильдии. А иногда сообщества были даже равны гильдиям.

Именно по этим причинам он отклонил их приложение.

У членов сообщества всегда имелись глубокие связи между собой. Поэтому, если он вступит, то неизбежно оставит в нем след. Что произойдет если они сблизятся? В этом не было ничего плохого. Но Хурокан боялся последствий.

"Ууухх."

Простонал Хурокан.

\*Буфшш!\*

Но заботы Хурокана резко испарились звуками взрывов.

\*Тудуум!\*

Хурокан повернул голову к источникам шума. Взрывы происходили на довольно отдаленном расстояние, но все же они дошли до него. Хурокан был достаточно далеко от места, но он мог не только услышать взрывы, но и почувствовать их своим телом.

“О!”

Хурокан рефлекторно воскликнул.

Если бы такой взрыв произошел в реальности, то неизбежно вогнал бы окружающих в панику. Однако взрывы в «Полководце», были сродни маяку, указывающие на что-то интересное.

“Используемая сила не слишком велика?”

Вообще, заклинания используемые высокоуровневыми магами были очень зрелищными. В этом и заключались причины того, что существовали телепередачи показывающие только магов Топ-30 Гильдий и их заклинания. Демонстрация шла при помощи магии, но людей настраивающий весь процесс было очень много.

Однако магам не нравилось использовать заклинания подобного калибра.

‘Итак, что же могло вынудить их использовать такие заклинания?’

Маги почти никогда не использовали подобные заклинания против обычных монстров, только если дело не доходило до рейд-боссов.

В основном у магов было очень маленькое значение характеристики магии. При поднятие своего уровня они в основном вкладывали все очки в интеллект. Если у них имеется достаточно денег, то их они тратили на предметы восстановления, чтобы покрыть дефицит в скорости восстановления маны. Поэтому все очки они вкладывали в интеллект.

Очевидно, что сильные магические заклинания требовали множество маны. Поэтому просто так никто не будет разбрасываться ими налево и направо. Самая худшая ситуация, это когда у мага кончается мана. Ведь какое-то время им придется просто сосать свои пальчики.

К тому же, действительно сильные заклинания могли повернуть ход сражения. Поэтому были здесь как положительные, так и отрицательные стороны. Магия не отделяла своих от чужих. Даже если вы в сторонке размахиваете мечом или заклинаниями, неправильно нацеленный навык мог нанести урон и своим. Именно так «Полководец» и работал.

Что произойдет, если сильный магический навык приземлится рядом с союзниками? Подобное не простят одной лишь оплатой ужина.

И вот подобный магический навык только что пришел в действие.

‘Мммм…’

Хурокан не пропустил этот факт.

‘В начале это произошло в момент моего прихода сюда, и сейчас…’

Изначально, обычный игрок не стал бы углубляться в это. Ведь только что было использовано действительно сильное заклинание! Поэтому игроки не стали бы думать о посторонних вещах.

Однако Хурокан отличался. В реальном мире он был жалким и несведущим, но в «Полководце» Хурокан имел знания и опыт значительно превышающий остальных. Его чутье было лучше чем у животных.

То же происходило и сейчас.

В голове Хурокана происходило постановка ситуации.

‘Четыре дня назад.’

В первые дни приезда в Лес Парунг, Хурокан уже видел подобные взрывы. Тогда взрыв тоже являлся результатом использования сильной магии. Изучив ситуацию он понял, что группа сражалась с рейд-боссом, они использовали магию на Красноглазом, чтобы купить себе немного времени.

В итоге в тот день Красноглазый был убит.

Это было 4 дня назад. Теперь прозвучал еще один сильный взрыв. Вполне может быть, что Красноглазый воскрес и какая-то группа снова пошла на него.

Однако требуется знать одну очень важную вещь. На повторное воскрешение Красноглазого Огра уходит 7 дней. Если Красноглазый был убит 4 дня тому назад, то кто и почему сейчас использовал подобную магию?

‘Красноглазого сейчас здесь быть не должно.’

Он был в этом уверен. Во всем лесу он был только один. Именно по этой причине Хурокан хотел присоединиться к сообществу. Как только Красноглазый воскреснет, ему станет очень тяжело охотиться в Лесу Парунг. Поэтому он должен будет получить ответ, до того, как это произойдет.

Итак, вернемся к вопросу, кто и почему использовал столь сильное заклинание?

Конечно, вполне возможно, что кто-то решил одним ударом снести большую группу монстров.

‘Нет. Здесь нет ни одной группы, которая будет собирать монстров при помощи приманки. И тем более нет идиотов, которые целенаправленно будут искать группы монстров.’

Хурокан вспомнил все группы и гильдии в этой локации, и он не помнил, чтобы кто-то охотился подобным образом. Подобный метод здесь не зайдет. Это место и так переполнено монстрами, и кто-то решил использовать метод приманки? Из десяти попыток, несколько как минимум будут неудачными. А несколько таких неудачных попыток, отправят вас на двухдневный отпуск.

‘Значит ли это, что появился какой-то очень сильный монстр?’

Это был единственный вывод к которому он пришел

Хурокан надел свой капюшон.

[Активирован навык Комплекта Скрытого Охотника ‘Скрытый Охотник’.]

Его присутствие стало слабым, а тело стало легким.

Хурокан начал перемещаться тихо и легко, словно охотничья гончая.

Когда Группа Тун послала запрос о помощи, первыми прибывшими к ним была Семья Альто, ближайшая к ним группа.

Однако увидев Группу Тун в окружение монстров, они не стали спешить к ним на помощь. Они скрылись между черными деревьями чтобы оценить ситуацию.

Увидев все это, их инстинкты пришли в действия.

‘Фух. Вам не кажется, что это слишком?’

‘А мы не умрем если присоединимся к ним?’

‘Что это черт возьми? Что это за ублюдки?’

Ситуация была хуже, чем ожидалось.

Они сразу увидели как минимум 8 Темнокожих Троллей. К тому же их окружали их шестерки. Их было около 20, и их нельзя было игнорировать.

“Эй. Почему они носят броню?”

“Возможно, они заключили союз с монстрами из Булкаса”

“Ты думаешь сейчас подходящее время для шуток?”

“Эм, извини…”

К тому же, монстры были вооружены. И экипировка их выглядела довольно хорошей... по крайней мере выглядела она лучше, чем у большинство игроков. Их снаряжение были чистым и блестящим. На них не было следов от сражений. К тому же у Темнокожих Троллей не было их обычных дубинок. Вместо этого они орудовали тупыми стальными мечами.

Но было еще кое-что. Было существо, которое обратило на себя их внимание гораздо больше, чем группа Темнокожих Троллей.

“Это он.”

“Это огр, носящий шлем.”

Был он 5-метровой высоты. Обычно огры ходили сверкая своими мышцами, но этот был облачен в серебряную броню. И самым примечательным были его глаза, смотрящие через щели его рогатого шлема. Его глаза были смесью красного и черного.

Всего монстров было 30.

5 игроков группы Тун были окружены 30-ю монстрами. Маг и священник находились за магическим щитом. Танк принял полное благословение и изо все сил старался заблокировать всех монстров надвигающихся на их группу.

Их строй долго не выдержит.

Если Семья Альто хочет им помочь, то нужно было выдвигаться немедленно.

Однако они никогда прежде не видели подобных монстров. К тому же их было 30. В семье Альто тоже было лишь 5 членов, так что если они выйдут, то скорее всего тоже не смогут ничем им помочь.

Даже сейчас, Семья Альто продолжала пристально следить за ситуацией. Они старались собрать столько информации, сколько могли.

В конце концов кто-то сделал замечание.

“Глаза людоеда не красные. Мне кажется это смесь красного с черным?

“Черным?”

“Он находиться под властью Скверны?”

“Но разве Оскверненный Граф не был убит?”

“Даже если Оскверненный Граф убит, это не значит что сама скверна истреблена. Я могу точно сказать, что это Квестовый монстр из сюжетной линии.”

Даже среди всего этого хаоса, они смогли вынести для себя несколько подсказок. Семья Альто определенно была достойна своих почти 100-ых уровней. Конечно, если сейчас они выдвинуться на помощь к Группе Тун, то вполне вероятно, что уже очень скоро они смогут полностью взять 100-ый.

“Если бы мы могли прочистить им путь…”

“Ну допустим мы сможем открыть им дорогу. Что будет, если и агр перекинется на нас, кто потом будет перетягивать их агр на себя с уже нас?”

“Кто-кто, танк кончено же...”

“… серьезно. В следующий раз, когда я буду начинать новую игру - сразу стану магом.”

Группа Тун была окружена группой монстров. Если Семья Альто хочет им помочь, то им придется рискнуть своими жизнями. Для начала, им потребовалось бы очистить им путь, а это значило перетянуть на себя агро. Но как сложиться ситуация в дальнейшем, они не имели не малейшего понятия.

Сейчас в их словах вертелись лишь слова "GameOver".

Это было нелегко.

К тому же они все были в шаге от становления 100-ми уровнями. Эти 48 часов отдыха, будут сродни для них 48-мим дням.

Семья Альто переглянулась с друг с другом.

‘Черт. Я действительно не хочу умирать…’

‘Проигнорируем их и уйдем?’

‘Но мы действительно с ними не чужие люди. Когда мы говорили им, что у нас заканчивается экипировка, они поделились ею с нами, даже зелья отсыпали нам.’

‘Они были хорошими ребятами…’

Они не хотели выходить.

Но и уходить они тоже не желали.

Пока они раздумывали над своей ситуацией, священник, до этого разговаривающий с ними, снова заговорил.

“Члены Группы Тун уже видели нас.”

Их заметили?

Их лица стали темнее. Теперь они не могли сбежать отсюда, словно ничего не видели.

“Что они говорят?”

“Говорят, что сбежать отсюда будет очень трудно, поэтому сказали нам убегать. Они не хотят наших напрасных смертей.”

Услышав их слова. Семья Альто сразу же приняла решение.

“Что за с\*кин сын. Он действительно знает как оскорбить человека.”

“Будет просто непростительно, отступить после таких слов...”

“Давайте сделаем это. Используем заклинания чтобы очистить им путь. Большим мы им не сможем помочь."

Семья Альто тоже была группой игроков ценивших романтику "Полководца".

...

Когда Хурокан прибыл, ситуация была уже в хаосе. Десять игроков вступили в сражение против группы монстров. Хурокан заметил, что эти 10 игроков разделились на три фронта и сражались независимо друг от друга.

Это было не очень нормальным строем.

Это было…

‘Они попытались спасти их, но вместо этого тоже были втянуты в сражение.’

Они не планировали присоединяться к их сражению, но зачастую ход битвы нельзя было предсказать.

‘Они попытались заклинаниями отвлечь на себя группу монстров. Но к моменту, когда они все осознали, они уже были окружены…’

Хурокан быстро оценил ситуацию. Вообще ему не обязательно было это делать. Ведь это было не важно. Самым важным сейчас, это его следующий шаг.

Наблюдая за всем происходящим, Хурокан вел себя сдержано. Благодаря эффектам от навыка Скрытого Охотника, присутствие Хурокана было минимальным.

Именно поэтому…

‘Моя жопа не сдвинется с этого места…’

Мысли Хурокана были хитры. Он решил остаться на месте и ничего не предпринимать.

Да, это было невежливо, но законном не запрещено и на 95% безопаснее. Это было право каждого игрока, забрать вещи с тел уже погибших. К тому же это были потенциальные труппы игроков в шаге от 100-го уровня. Их экипировка будет точно не меньше 80-го уровня. Любая редкая экипировка с их часов уйдет как минимум за 1000 золотых за каждую. У него имелась возможность за раз заработать месячную зарплату начальника крупной компании. Кто станет упускать подобную возможность?

Если бы эти игроки хоть немного насолили Хурокану, то за приближением их смерти, он наблюдал бы с попкорном в руках.

‘Я должен выцепить хотя бы одного.’

Однако текущая ситуация немного отличалась.

Для начала эти игроки никогда не вредили Хурокану.

‘Я уверен.’

Группа монстров, на которых наткнулись игроки, определенно были целью задания Майюнга.

‘Они являются частью армии Оскверненных Монстров, которых Аморальный Принц хочет создать.’

Хурокан был хорошо с ними знаком.

Игроки «Полководца» вели ожесточенное сражение с Армией Скверны Аморального Принца. Хурокан не играл в сражение ключевой роли, но он вместе с "Хахве маской" он тоже вел с ними сражение. Он сражался с многочисленными шестерками.

Хурокан мучился над своим следующим шагом.

‘Я должен выцепить вон того.’

Он приметил огра со шлемом. Если он не сможет одолеть его сейчас, то следующей возможности у него не будет. Когда эти игроки умрут, все сразу же узнают об Огре со Шлемом.

Все игроки здесь наверняка уже сталкивались с заданиями с основной сюжетной линии, так что они должны были знать ее ключевые особенности. Заметив глаза Огра, они сразу же все поймут. Поймут, что этот огр является подсказкой в основном сюжетном сценарии.

Если все это станет известно, то Топ-30 Гильдий сразу же сделают свой шаг.

Если он хочет действовать, то сейчас был самый подходящий момент. К тому же, эти 10 игроков хоть и в опасности, но не слабы. Они были в шаге от становления игроками 100-го уровня. Они были очень сильны, и сейчас желание выжить в них горело как никогда ярче. Если им удастся выжить, то они наверняка будут очень благодарны.

В конце концов у них имелись манеры, и им было не чуждо чувство романтизма.

‘Если я присоединюсь к сражению… то мне удастся заполучить его.’

Хурокан снял капюшон. Тьма рассеялась, обнажая его хахве маску. Сила Скрытого Охотника отступила. Его ноги стали тяжелее, а его присутствие сильнее.

‘В них горит пламя романтики. Любой посторонний мог бы сказать, что это будет очень трудной задачей, но несмотря ни на что, они решили помогать своему сообществу.’

Под хахве маской Хурокана появилась улыбка.

‘Они Игроки с большой буквы. Так что, если я спасу их от смерти, они ведь отблагодарят меня, да?’

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 70.1. Огр со Шлемом (часть 3).**

'Айго.'

Два товарища стояло вплотную. У танка Нила был большой щит, достаточно большой, чтобы покрыть все его тело. Он слышал звуки ударов о его щит. Словно тиканье часов, они отсчитывающие секунды до его смерти.

‘Черт!’

План был прост. Они планировали использовать свое сильнейшее заклинание, чтобы убрать монстров на пути у Группы Тун. А Группа Тун использовала бы эту возможность, чтобы сбежать. Если все станет хуже они просто отступят. Все было просто.

Они использовали магическое заклинание. Это была Редкая магия 90-го уровня, огненного типа. Огненный Бульдозер. Пятиметровый огненный медведь рванул в сторону монстров. Огненный Бульдозер был самым подходящим заклинанием для уничтожения периметра.

Было это довольно эффективно. Темнокожие Тролли с доспехами и без, все были снесены Огненным Бульдозером. Проблема возникла из-за оставленного огненного следа. Огр со Шлемом наступил на огненную дорожку.

‘Этот ублюдок слепой? Зачем он наступает туда?’

Они намеренно старались не вызвать на себя агр Огра со Шлемом, поэтому никак не ожидали что он сам наступит на огонь.

Наступив на огонь, Огру нанеся магический урон, после чего его агр сразу же перекинулся на мага. Заревев, Огр устремился на мага.

Действовал он шустро и проворно. Его огромное тело передвигалось так быстро, что все это было больше похоже на иллюзию. Сократив дистанцию, он высоко замахнулся мечом. Он планировал быстро избавиться от противника.

Так как у магов были проблемы с выносливостью, то его бы догнали, даже если бы он побежал. А это значит, что танку Нилу, придется его заблокировать. Нил говорил, что они сразу же отступят, но как он мог отступить, когда его семья в опасности. Он не мог оставить их и сбежать. Священник стоял позади Нила. Они решили остаться, так что остальные трое тоже не могли отступить.

В конечном итоге, Семья Альто тоже была окружена

Группа Тун попыталась сбежать, но их разделили на две части и снова окружили. К счастью для группы Тун, у них было два танка. В обеих группах оказалось по танку. Будь все иначе, то одну из групп уже бы уничтожили.

Так все и прошло, до данного момента.

‘В любом случае, эти монстры очень хорошо работают в группе.’

Даже в такой критичной ситуации, Нил продолжал анализировать ситуацию. Это была роль танка. В сражениях, танки стягивали на себя ближайших врагов. Если танк не сможет сдержать натиск противника, то маг и священник погибнут. Если погибнут священник или маг, то танк тоже долго не протянет. Но танк был на передовой, так что погибать будет первым именно он.

По мнению Нила, этими монстрами что-то управляло. Их действия были ненормальны.

Это было видно, когда монстры начали образовывать круг. Работали они очень слаженно. Именно по этой причине, их группа очень быстро была окружена монстрами.

С другой стороны, это так же была и их слабость.

'У команды сформировать круг, высший приоритет.'

Монстры в начале должны были образовать круг, а уже потом сражаться.

Поэтому лишь немногие монстры нападали на игроков. Остальная часть группы, вместо сражения, держала периметр.

Это ясно показывало назначение этих монстров. Нил и остальные члены группы быстро просекли эту фишку, поэтому стали защищаться только от атакующих монстров. Они не атаковали периметр, чтобы случайно не перетянуть на себя агро.

‘Нам очень повезло, что это просто игра.’

Это было возможно, потому что они находились в игре.

В реальности, если у противника имелось достаточно людей для окружения периметра, то сразу же после его формирования, командующий приказал бы атаковать.

Если бы такое происходило бы и в игре, то трудность ее возросла бы в разы.

Поэтому они ждали для себя новой возможности.

Если появиться очередная группа, то они начнут окружать и ее тоже.

Проблема была в том, что остальные группы были слишком далеко. Поэтому надежды на них почти не было.

‘Был бы здесь кто-нибудь еще...’

Мысли Нила, были сродни молитвам.

И в этот момент...

\*Тудум.\*

Кто-то действительно вмешался.

Звуки взрыва раздались со спины Нила. Нил не стал удивляться, он понимал, что у него не было на это времени, ведь это был их единственный шанс.

После взрыва, периметр начал немного рваться. Монстры начали выбегать, чтобы окружить новую группу. От того периметр стал менее плотным.

И Нил знал, что нужно делать.

“Поспешите собраться!”

Вместо побега, они должны были сгруппироваться. Если сейчас их снова разделят, то все они умрут. Их уничтожат один за другим.

Но если они соберутся, то вместе их станет 10! И у них будет 3 танка на передовой .

К тому же, если подоспевшая к ним группа будет состоять из 5 человек или более, то у них не будет трудностей в этом сражение. Они смогут продержаться.

Если они соберутся, то несомненно смогут выжить.

“Группируйтесь! Группируйтесь!”

Остальные две группы тоже подумали об этом. Они играли в «Полководец» больше года, поэтому они были опытнее большинства игроков. Все они начали играть в «Полководец» в надежде на хорошее будущее. Поэтому, никто из них не являлся трусом.

Они очень быстро сгруппировались.

В момент, когда к ним присоединились маги и священники, по танкам пришлись атаки орков и троллей. Однако на этом их игра не закончилась. Они сформировали треугольную формацию, где на каждом углу были танки, а маги и священники находились в середине.

Началось исцеление.

"Черт. Как же я рад вас видеть."

"Я тоже. Никогда бы не подумал, что буду так рад нашей встрече.”

“Мы сказали вам уходить, и все же вы здесь. Почему?”

“Кто говорил что мы делаем это бесплатно. Я, несомненно, потребую справедливую компенсацию!”

“И... исцелите меня.”

“В любом случае, кто это были?”

Начались разговоры. Это был краткий момент, но всех переполняли эмоции. Они находились в трудном положение, но никто не прекращал разговаривать. Даже танки, занятые блокировкой ударов орков и троллей, пытались подслушать разговор, задаваясь тем же вопросом. Кто же это все-таки был?

И в этот момент кто-то сказал.

“Это Хахве Маска!”

Эти слова объединили всю атмосферу, их чувства и слова взорвались в беспорядочной манере.

...

Каждая из них стоила 50 золотых. Костяные Бомбы были очень сильны, 10 таких хватит чтобы встряхнуть все поле сражения.

Когда поле битвы задрожало, Темнокожие Тролли заметили нового врага. После чего вся бронированная группа монстров повернулась, чтобы посмотреть на него. Все они посмотрели в направление Хурокана, позади которого шла целая линия из 11 Скелетов Воинов и 5-метрового Голема.

Каждый Скелет Воин отличался друг от друга. На 7-ми Скелетах Воинах были Шлемы Безумия. 4 Скелета Воина носили Костяную Броню. Из-за ранга навыков и ограничений в мане, все они выглядели по разному. Однако всех их объединяло одно.

Хурокан был их мастером и учителем.

\*Щелк, щелк.\*

Хурокан щёлкнул пальцами и Скелеты Воины устремились прямо на монстров.

Скелеты со Шлемом Безумия были самыми быстрыми.

Скелеты Воины были бесстрашны. Их не волновала ни сила врага, ни их огромные мечи устремленные на них. Они ничего не страшились. Скелеты Воины проворно уклонялись от приближающихся к ним мечей. А уклонившись, продолжали атаковать противника.

\*Чооонг!\*

Мечи и броня непрерывно сталкивалась с друг другом.

\*Скрежет!\*

Продолжительные визги металла раздавались по всей округе.

И это была не симфония звуков, а настоящий хаос. И посреди всего этого хаоса бежал Хурокан. Чтобы преодолеть периметр из монстров, он на бегу наступил на одного из троллей и подпрыгнув высоко в небо, изящно приземлился на землю.

Он встал прямо перед треугольной формацией двух группы.

После чего сразу же заговорил.

“Вы должны оправдать мое затраченное время. Помогите мне поймать Огра со Шлемом.”

Прямо.

Это не был вопрос. Это был почти приказ. Эти слова не понравились членам группы. Однако они сильно не злились.

“Что от нас требуется?”

Слова Хурокана были верны. Он спас их, а значит они должны были хотя бы восполнить ему его затраченное время.

Единственный вопрос оставался лишь в том, могли ли они доверять навыкам Хурокана. Но к счастью, это тоже была не проблема. Все присутствующие уже видели его в деле.

“Мне нужен бой 1 на 1.”

Все они видели ролик соло-рейда Хурокана на Воина Медведя. Любой интересующийся «Полководцем» видел его. Если бы после всего увиденного подозревать Хурокана в отсутствие навыков, то что уж говорить обо всех остальных. Если начать сравнивать себя с ним, то у вас разовьется комплекс неполноценности.

“Он действительно сможет это сделать?”

Огр со Шлемом был явно сильнее Воина Медведя. Ведь он был близок к 100-му уровню. Вполне вероятно, что у Огра со Шлемом самый высокий уровень среди всех присутствующих.

Что мог ему сделать некромант вроде Хурокана. Если бы он был мечником, при чем обязательно атакующего типа, то при использование определенных навыков, он бы может и смог атаковать его. Мечники-дамагеры могли наносить урон сопоставимый с магами. Однако трудно было ожидать подобного от некроманта.

Даже если им удастся создать для них ситуацию 1 на 1, Хурокану все равно будет трудно нанести урон по Огру со Шлемом.

“Для начала я уничтожу его броню. А уже после этого начну атаковать непосредственно его.”

И Хурокан прекрасно понимал это.

Он тоже не хотел сражаться с ним 1 на 1. Он просто планировал уничтожить его броню. Если он сможет это сделать, то нанесение урона не будет проблемой, у него для этого было множество способов. Ну а так, как он уже решил воспользоваться двумя этими группами, то никаких проблем возникнуть не должно.

На данный момент количество нанесенного урона не имело значение. В зависимости от жизней Огра со Шлемом, он начнет вступать в различные фазы и использовать различные навыки. И никто не знал какие. Поэтому все должно было пройти точно также как с Воином Медведем. Требовалось уничтожить всю его броню до того, как он войдет в конечную фазу.

Когда сражаешься с неизвестным монстром, всегда нужно следовать этому плану.

Все игроки здесь были в шаге от 100-го уровня, так что им не нужно было объяснять все тонкости стратегии. Они и так все сами знали, потому дальнейших вопросов не последовало.

С ситуацией разобрались.

Хурокан указал пальцем на священника.

"Благословение."

“А?”

Священник ошеломленно наклонил голову вперед. После чего Хурокан добавил.

"Пожалуйста."

"А..."

Священник наконец начал использовать на Хурокане благословение, с неловкой улыбкой на лице.

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 70.2. Огр со Шлемом (часть 3).**

Сражение Скелетов Воинов с Троллями и Орками выглядело захватывающе. Каждый Скелет Воин сражался с монстром 1 на 1. Для каждого некроманта, развернувшаяся здесь сцена была словно мечтой.

Но даже при всей это зрелищности, результаты были плачевны.

Скелеты Воины могли оставлять вмятины на броне монстров, но на этом все. Монстры даже не утруждались в блокировке их атак. Их били по броне, так что они даже боли не чувствовали.

С другой стороны, для Скелетов Воинов даже один удар был критичным. Они прекрасно уклонялись, но один единственный удар отделял от них по куску тела. Ситуация с теми, на ком была Костяная Броня была получше, но лишь немного. Остальные без защиты, после каждого удара выглядели все хуже и хуже.

Голема это тоже не обошло стороной. После увеличения в ранге, он увеличился в высоте. Время от времени Голем ударами отбрасывал назад Орков и Троллей, но это не сильно вредило им. А вот тело Голема, после каждого удара, разрывало все больше.

Скелеты Воины уничтожались один за другим, а вот со стороны монстров еще никто не погиб.

На данный момент, они могли лишь выиграть время.

Но этого было достаточно. Скелеты Воины и Голем отвлекли в общей сложности 12 Троллей и Орков. И делали они это достаточно долго.

У Группа Тун и Семьи Альто появилась маленькая передышка и они не потратили это время впустую.

“Хорошо. Выступаем!”

“Раздавим этих ублюдков!”

“Скелеты Воины превосходно сражаются. Нам тоже следует постараться!”

Первыми вступили в бой танки. Если до этого они были в треугольном построение, то теперь они наступали полукругом. Они стеной надвигались на монстров.

\*Вшух, тудум!\*

Когда танки вышли вперед, маги начали творить заклинания.

Первым заклинанием было Поле Огня.

“Сначала отведайте моего огонька!”

Один из магов приложи руку к земле. После чего огонь с его рук начал распространятся во все стороны.

\*Звуки горящего пламени.\*

Против затяжных сражений с ордами монстров Поле Огня показывала себя особенно эффективно. Он не наносил много урона за раз, урон начинал накапливаться постепенно.

В это же время в воздух стал поднимать водяной шар размером с человека.

“Огонь!”

Плавающий шар в момент превратился в огромную водяную стрелу и по команде мага, исчезла.

Шаровая стрела!

В ней содержалась сила уничтожать броню. У нее была очень сильная проникающая способность, которая атаковала в самые слабозащищенные места противника. К тому же,эта атака приходилась с неба, потому она имела широкий радиус применения.

Последний маг применил магическую молнию. Он послал постоянный поток магических молний низкого уровня, под названием Электрошокер. Все монстры приблизившиеся в танкам, будут поражены электричество. Поэтому Темнокожие Тролли и Черные Орки, постоянно атакующие танков, оглушались на 1 секунду.

Священники тоже не сидели сложа руки.

“Святой Металл закончится через 30 секунд. Тридцать секунд, Нил!”

“Магия Кипящей Крови входит в обратный отсчет. У меня мало времени, замените меня! 10, 9, 8…”

“Нил 80%, Пийонг 79% и Тюдор 81%. Конец отчета.”

Роль священниках в играх была очень важной. Священники должны были отсчитывать время благословений наложенных на танков. Если благословения внезапно закончатся, то танка покрошат на куски. Также, в их задачи входило слежка за уровнем их жизней. На более поздних этапах игры, один священник может накладывать до 10 благословений. Их игра быстро превращается в аналитический центр. Представьте себе штурвал самолета со всеми его приборами - примерно так и начинает выглядеть игра за священника.

Священники всегда был чем-то занят, и эти дела не дадут им задремать.

Семья Альто и Группа Тун действовала очень слаженно, словно уже очень давно работают в паре. Монстры начали погибать один за другим.

Именно тогда Хурокан и сделал свой шаг.

...

Он надел свой капюшон и активировал навык Скрытого Охотника. Он быстро приблизился к Огру со Шлемом. Агр монстров был сосредоточен на других местах, поэтому навык Скрытого Охотника позволил ему незаметно проскользнуть. Был лишь один монстр, от взгляда которого он не смог ускользнуть.

Посреди поля сражения, спокойно стоял лишь один монстр, Огр со Шлемом.

Он сразу обнаружил приближение Хурокана, поэтому подготовился.

Когда Хурокан подошел на расстояние удара, монстр опередил его и атаковал первым.

\*Тудум!\*

Меч Огра со Шлемом приземлился на землю. Земля затряслась по швам, словно от удара метеорита, а на месте удара образовался кратер.

Этот пробирающий до костей звук, ясно демонстрировал силу его удара.

Однако Хурокана в кратере не было.

Хурокан ловко избежал удара меча и обошел Огра сзади. Огр развернулся, чтобы последовать за Хуроканом. Вместе с ним, начал поворачиваться и его меч.

\*Свист!\*

Послышались звуки тяжелого разрезания воздуха. Пока Огр разворачивался, Хурокан рубанул его мечом по задней части коленного сустава.

\*Дзинь!\*

Удар прошел, но проник не слишком глубоко. После него осталась лишь легкая царапина.

‘Два раза? Нет, мне нужно ударить три раза…’

Закончив свое движение, Хурокан мгновенно увеличил дистанцию с Огром.

Огр впился взглядом в Хурокана. Хурокан же наоборот, пытался его избежать. Избежав его взгляда, Хурокан оценил броню ублюдка.

"Хммм."

‘Я могу нанести по ней удар, но пробить ее я вряд ли смогу.’

Если он хотел уничтожить его броню, то ему требовалось знать ее слабые стороны. Но у него не было такой информации. Хурокан не знал точки опоры на этой броне.

У него нет выбора, придется ему идти самым трудным путем!

“Обратный отсчет!”

Громко прокричал Хурокан.

После его крика, огонь по всему полю битвы начал угасать. Магический поток поддерживающий его состояние был перекрыт.

“10, 9, 8!”

И начался обратный отсчет.

Монстр не мог знать, к чему все это велось. А в это время Огненный Бульдозер уже бежал прямо на него. Огр был сосредоточен лишь на Хурокане, поэтому он не заметил его.

\*Бабах!\*

Прозвучал оглушающий грохот от столкновения двух гигантских существ.

\*Гууооооох\*

Огр со Шлемом испустил сильный крик. Его крик мог значить одно - Огр использовал навык. Маг в это время находился очень далеко, но даже так, он все равно тяжело глотнул! Пристального взгляда Огра было достаточно, чтобы поселить в нем страх. И Огр побежал прямо к нему.

В этот момент Хурокан использовал Костяную Бомбу, которую он так тщательно оберегал. Костяная Бомба, стоимостью в 300 золотых, полетела прямо на Огра.

\*БУМ!\*

Силы Костяной Бомбы было достаточно, чтобы Огр вновь переключился на Хурокана. Он даже не стал готовиться к атаке. А просто взмахнул мечом в сторону Хурокана.

Хурокан мгновенно побежал ему навстречу и пробежал у него между ногами. Спустя буквально секунду, Хурокан уже стоял позади Огра. После этого Хурокан увидел подарок, оставленный Огненным Бульдозером. Он увидел трещины, которых до этого там не было.

После прошлых событий, в его броне оказалось множество щелей.

И увидев эти промежутки, Хурокан сразу же пришел в движение.

\*Вшух!\*

Он ударил мечом прямо в одно из щелей.

[Огр со Шлемом попал под эффект Проклятья Замедления.]

[Огр со Шлемом попал под эффект Призрака Коррозии.]

[Огр со Шлемом попал под эффект Метки Демона.]

На него посыпались проклятья.

Хурокан коварно улыбнулся.

...

В момент, когда у игрока в «Полководце» характеристика силы достигает определенной отметки, ему становиться очень легко управлять своим телом. В реальности, вы не сможете удержаться за вбитый в стену гвоздь. Однако в «Полководце», когда сила достигает определенной отметки, подобные вещи становились плевым делом.

Достигнув такого уровня, игрок мог кулаком создать в стене трещину, и просунув в нее всего один палец, держаться прямо на нем.

Конечно, чтобы продержаться подольше, требовалось иметь определенные навыки.

Тело монстра постоянно перемещалось. Хурокан был похож на храброго ковбоя, оседлавшего дикого быка, вот только эта ситуация меркла по сравнению с нынешней.

В любой момент могло произойти что угодно. Жидкость стекающая со спины Огра могла быть как потом, так же и ядом. Его тело может внезапно возгореться или же наоборот заледенеть. Да из его спины вообще мог внезапно вырваться чужой! Ведь о монстре ничего не известно.

Человек, если увидит на спине жука, станет отмахиваться от него и вертеться, чтобы снять его прочь. Также и монстр пытался сбросить со своей спины вредителя.

Поэтому в таких ситуациях требовалось быть гибким. Человеку нужно было адаптироваться к быстро сменяющейся ситуации.

И во все «Полководце», Хурокан в этом был лучшим.

‘Если я не смогу это сделать, то хер мне, а не жратва!’

На это ушло 8 минут и 33 секунды.

Хурокан наконец-то снял с Огра его броню. Он не нападал на его особые точки. Это было похоже на распечатывание конверта. Для начала требовалось пробить дыру в запечатанном месте, а уже от нее начинать распаковывать конверт. Для всего этого была необходима грубая сила и безрассудность. Иного выбора, чем сделать это, у Хурокана не было.

Потребовалось целых 8 минут, чтобы снять один лишь нагрудник. Его наплечники, рукавица, шлем и поножи все еще оставались на месте. Был снят лишь его нагрудник, прикрывающей его мускулистый торс.

Со стороны результат мог показаться чуть ниже предъявленных ожиданий.

Но если бы вы являлись игроком «Полководца», то вы бы ни в коем случае о таком не подумали бы.

“Он еще более невероятен, чем на просмотренных мною видео.”

“И это некромант? А я тогда кто, Дед Мороз что ли?”

Хурокан продемонстрировал невероятные способности.

Конечно, пока Хурокан находился на фронте, остальная часть игроков тоже не сидела сложа руки. По ходу сражения они значительно уменьшили количество монстров. К тому моменту, как Хурокан снял с Огра броню, они разделались с 4 Троллями. А Орков осталось вообще только 9.

Они сократили количество монстров надвое.

Семья Альто и Группа Тун были определенно опытными игроками. Конечно, нельзя было проигнорировать и роли скелетов с Големом в этом сражение.

Хурокан поставил на кон все.

Он не поскупился на предметах. Поэтому Семья Альто и Группа Тун тоже использовали все свои расходники, чтобы прикрыть его. Они ничего не утаили. Если посчитать количество затраченных вещей в этом сражений, то на эту сумму можно было с легкостью купить недорогой автомобиль.

Когда все монстры кроме Огра были убиты, началась настоящая жатва.

“Еху. Мы наконец-то дошли до финала!”

“Мы сняли обертку, осталось только съесть конфетку!”

Маги стали произносить крупные заклинания. Шаровая Стрела пробила толстую шкуру Огра. Но последующее Копью Молнии заставила Огра позабыть о своем гневе.

“Я посылаю Бульдозера!”

Посылая сильные заклинания один за другим, маги непрерывно использовали восстанавливающие леденцы. Это нанесло сильный урон по Огру.

Однако не думайте, что Огр ничего не делал.

С каждым попаданием заклинания, он начинал бежать прямо на магов. Танкам приходилось рисковать своими жизнями, чтобы прерывать его ужасающие рывки.

“Черт, дерьмо!”

Бывали случаи, когда его рывком танков отбрасывало в стороны.

“Исцеление! Исцеление!”

“Секунду!”

Танки понесли значительный урон, но они продолжали блокировать Огра. А пока они тянули время, Хурокан продолжал действовать. Хурокан нанес удар по спине Огра, от чего тот в гневе развернулся к нему.

С накоплением ран, действия Огра стали меняться.

Когда его жизни упали ниже 70%, он использовал рев чтобы активировать Страх. Оно уменьшало общий уровень характеристик на 30%.

“Это Страх!”

“Было бы странно, если бы у него его не было!”

Он даже использовал опасный навык, под название Бросок Кинжала, и все чтобы ранить двух магов.

“Этот сумасшедший. Он просто бросил его? Он совсем охерел?”

“Koo-Рoo. Ты в порядке?”

“Ух. Едва выжил. У меня осталось лишь 2% жизней.”

“А ты довольно сдержан, для едва выжившего.”

“Фух. Еще бы 1%. Эй, поторопитесь и исцелите меня.”

“Подожди. На исцеление висит перезарядка...”

“Что? Эй. Эй!”

“Я шучу.”

Когда уровень его жизней упал за 40%, он активировал Стальную Кожу. Кожа монстра, стала тверже брони.

“Не атакуйте магией! В таком его состояние, мы не сможем перехватить с него агр!”

“Мы должны высосать из него кровь, путем мелких нападений!”

“Ура! Мы наконец-то можем немного отдохнуть!”

“Умф. Ох уже эти гребанные маги.”

“Если у тебя с этим какие-то проблемы, то просто пересоздай персонажа.”

Когда уровень жизней Огра упал ниже 10%, он вошел в состояние Гнева, именно тогда он начал в полную меру демонстрировать всю свою боевую мощь.

“Айго!”

“Нил полетел! Он птичка!”

“Это первый раз, когда я вижу чтобы кто-то взлетел.”

“Что за силище.... Это сумасшествие.”

“Парни, вам придется уклоняться самостоятельно! Танки больше не в состояние заблокировать его атаки!”

Единственный его удар, сдувал танков словно пылинки. У всех прокатились мурашки, от осознания, насколько трудным будет сражение. Кто приблизится к монстру, который отправил в полет даже танка?

Конечно это он.

‘Кажется, сегодня вечером я буду есть огрятину.’

Хахве маска Хурокан, принесет Огру со Шлемом его смерть.

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 71. Тайное Сообщество (часть 1).**

Окружение было заполнено трупами Темнокожих Троллей и Черных Орков. Огр со Шлемом лежал мертвым на земле, словно труп короля. Его тело было крупным. Чисто логический, все понимали, что он был уже мертв и ничего не сможет им сделать. Однако, его величие осталось при нем и его трудно было игнорировать.

Хурокан, Семья Альто и Группа Тун, все молча смотрели на труп Огра.

В их головах вертелось множество мыслей.

‘Мы действительно избежали лап смерти. Если бы я помер здесь, то вероятно начал бы пить до потери сознания.’

Члены Группы Тун радовались уже тому, что они остались живы.

‘Нам действительно подарили второй шанс на жизнь. Нам очень повезло. Я никогда не ожидал, что Хахве маска придет к нам на помощь. Однако кажется, что он помогал нам не за даром. Он определенно потребует что-то или же заключит с нами какое-то соглашение? Что же он может спросить у нас?’

Семья Альто тоже радовалась тому, что они выжили, однако они беспокоились о том, во сколько же обойдутся им их жизни.

Последним был Хурокан.

‘А он однако большой. Его размер сопоставим с Големом. Он как минимум 5 метров в высоту. Если я освежую его, то все материалы станут настоящим мешком с золотом. И как мне все это присвоить? Если я все присвою, не будет ли это слишком? Однако, если быть честным, то разве все это не мое? Нет, конечно же все это мое. Конечно. Именно я первый на него напал, а также снял с него броню. Я даже нанес последний удар, так что конечно же все это мое! Я так же должен получить большую часть за убийство его сошек.’

Как бы присвоить все это себе? Это единственная мысль, которая вертелась у него голове.

Каждая группа была в своих мыслях. Первыми заговорившими была Группа Тун. Они немного разобрались в своих мыслях. Все 5 членов Группы Тун повернулись к остальным 6 людям и поклонились.

“Благодарим вас за помощь.”

Прежде всего, они выразили свою благодарность. Они избежали лап смерти, так что не могли не чувствовать благодарность. Семья Альто помогла им, несмотря на опасность. Хурокан даже не был членом Сообщества, и все же, будучи совершенно посторонним человеком, он тоже помог им. К тому же все они были у порога 100-го уровня, от того их благодарность была лишь сильнее.

Они, несомненно, должны были бы прояснить всю ситуацию, и их действия должны были показать всем их благодарность.

“Так как мы все здесь были на пороге смерти, мы не станет ни на чем настаивать. Мы не будем претендовать на тела монстров, все они ваши.”

Услышав их слова, на лице Хурокана растянулась широченная улыбка. Это произошло очень быстро, его рот вообще растянулся не пропорционально лицу. Однако она также быстро исчезла, как и появилась.

‘Ан Джэюн. Контролируй свои эмоции!’

Хурокан быстро сжал себе рот и начал его массировать. К счастью, никто не заметил его широченной лыбы. Улыбка на его лице была стерта, но улыбка на сердце так и осталась.

‘Да-да. Все правильно, вы сделали верный выбор. Мне нравится ваша позиция.’

Хурокан немедленно посмотрел на Семью Альто. Лидер Семьи Альто, Нил, немного задумался. Как Танк, Нил пострадал больше всего.

‘Если быть честным, то Огр полностью принадлежит Хахве маске. Однако, даже если не брать его в расчет, то даже остальная часть монстров с легкостью принесет нам не меньше 2.000 тысяч золотых за раз...’

Было 10 Бронированных Темнокожих Троллей и 20 Бронированных Черных Орков. Они носили броню, так что с них по любому должны выпасть фрагменты, для создания металлической брони. Их тоже можно превратить в золото. И это не две и не три золотых монетки. Каждый фрагмент может стоить по сотне золотых. Это не малая сумма. Если с них выпадет драгоценный камень, то сумма многократно возрастет. В конечном итоге, все это могло принести от 2 до 3 тысяч золотых.

С точки зрения Семьи Альто, им не хотелось отдавать такую прибыль, им еще требовалось окупить весь использованный в этом бою арсенал.

Однако с их позиции, было бы не вежливо просить себе долю. Все-таки благодаря Хурокану они тоже вернулись из мертвых. Как игроки на пороге 100-го уровня, они не могли желать большего. Если бы не Хурокан, то сейчас вместо прибыли, они бы считали потерянное время.

Нил повернулся, чтобы посмотреть на своих компаньонов. Они поняли мысли Нила, так что сразу же ответили.

"Решение за тобой."

“Мы уже выжили, так что у меня нет никаких сожалений.”

Конечно, они решили отдать ему тела монстров. Вообще-то они не богатыми людьми. Но какое это имеет значение, ведь они только недавно были утопленниками. В конце концов Семья Альто играла в эту игру не только ради денег.

“Давайте посчитаем, Хахве маска.”

Посчитаем.

Хурокан покрепче сжал рот, не давая вырваться своим словам. Он сразу же внутренне пообещал себе.

‘От 4 до 6 тел. Нет, больше 4 я не смогу им дать. Не похоже, чтобы они могли бы отплатить мне чем-нибудь за мое потраченное время. Так что, я как минимум должен забрать все это.’

Хурокан все тверже углублялся в свои вычисления.

“Мы отдадим вам все это. Но в замен вы разрешите сделать с вами снимок.”

Сказав это, Нил махнул всем остальным, чтобы они подошли поближе.

“Прежде, чем вы начнете преобразовывать монстра, давайте сделаем групповое селфи! Все, подойдите!”

Увидев это, Хурокан не мог не рассмеяться. Его голова была заполнена лишь материальными благами и их вычислениями. И теперь вся эта махинация рухнула, словно неблагополучное здание.

Последующие после этого мысли были немного грустными. Хурокан испытал смешанные чувства.

‘Я почти им завидую...’

Он не знал, почему в этот момент он завидовал этим людям гораздо больше, чем Топ-30 Гильдиям.

...

В мире были разные типы охотников. Были браконьеры, любящие охотится с оружием. Были лучники, которым нравится охотиться луком и стрелами. Так же есть рыбаки, которые охотятся посредством рыбалки. Но всех их объединяло одно.

“Прилично вышло.”

“Задница моя прилично вышла. Все вышло плохо. Фоткаемся заново.”

“Мы не можем снова сфоткаться. Мы уже вышли из позы.”

“Ох, я просто обязан загрузить это фото на свой аккаунт. Сколько же я получу лайков? Если все пройдет гладко, то я получу несколько подписчиков.”

“Если ты хочешь увеличить количество подписчиков, то прекрати фотографировать свое страшное лицо. Просто опубликуй фото обнаженных моделей.”

“Что?”

“Ну действительно, разве не так все это работает?”

Если вы поймаете крупную добычу, то обязательно сделаете с ней фото. Не имеет значение, будет это животное или рыба. Если вы поймаете что-нибудь грандиозное, даже остальные люди, помимо охотника, начнут подходить и фотографироваться. Каждый бы сделал групповое селфи. Это настоящий инстинкт охотника.

То же относилось и к данной ситуации.

Одиннадцать человек собралось у трупа Огра, и делали снимки.

Хурокан стоял в центре. Просматривая полученную фотографию, он старался сдерживать свой смех от этой ситуации.

‘В прошлом у меня было столько подобных фото, что меня от них уже тошнило.’

До возвращения в прошлое, Гильдия "Хахве маска" всегда делала подобные фото, особенно после рейд-боссов. К тому же, Хурокан всегда стоял в самом центре. При каждом трудном сражение как это, Хурокан всегда бежал впереди всех.

Вспомнив о прошлом, с Хурокана спала его улыбка. Тех событий больше не существовало. Поэтому вряд ли он почувствует себя лучше, вспомнив об этом. Он остался в смешанных чувствах.

'Хуу-ууух.'

Хурокан покачал головой, чтобы отогнать ненужные мысли и приготовился освежевать монстров.

Освежевание монстров не заняло много времени. Хурокан разбирался со всеми монстрами сам, но остальные решили помочь ему в этом. Так что вся работа прошла быстро и непринужденно. Все присутствующие здесь люди давно привыкли к этому. Ведь стали бы они высокоуровневыми игроками, если бы не убивали много монстров?

Тающая плоть стала наградой за их труд. Это было мороженое.

“Увидев их темный цвет, я представлял себе вкус шоколада. Почему он на вкус как пиво из корнеплодов?”

“Какой уникальный вкус. Это потому, что он рейд-босс? Он похож на фруктовый шербет. Вкус довольно глубокий и таинственный.”

“В ж\*пу шербет, я его ненавижу. У них не могло найтись печений и сливок?”

“Говорят, что последний пойманный монстр, Слизкий Синий Дракон был со вкусом печенья и сливок.”

“Легче сходить в соседний магазин, чем идти в рейд на этого босса.”

Когда все начали есть, понеслись разговоры. Однако, даже в такой дружеской атмосфере, Хурокан отчужденным. Он пожирал мороженное словно свинья. Он был недоволен своей невозможностью съесть все это в реале, так что набивая себе рот, он пытался заглушить это чувство. Нил подошел к Хурокану и заговорил.

“Я не буду спрашивать вас о присоединение в нашу семью или гильдию. Но есть ли у вас мысли, по поводу присоединения к сообществу? Я не прошу у вас о помощи. Только простым обменом информацией и поддержанием дружеских связей. У нас уходит много денег на эту игру. Мы не можем играть так же как вы, мы скорее будем вам до лодыжек. Однако даже так, мы иногда можем стать для тебя маленькой поддержкой.”

Нил не хотел на этом заканчивать отношения с Хуроканом. Это было нечто большее, чем обычная выгода. Хурокан для всего «Полководца» был особенным существованием.

Услышав слова Нила, Хурокан повернулся назад с непоколебимым взглядом. Хурокан хорошенько подумал, над предложением Нила.

‘В этом нет ничего плохого.’

Семья Альто была довольно квалифицирована. Точнее, они не смогли бы добраться до сюда, если бы их навыки были плохи.

К тому же, благодаря их помощи, Хурокан пришел к прозрению. Он был силен. Если бы вы проследили за всей историей «Полководца», то Хурокан был бы единственным, кто выполнял все в одиночку. Он невероятен.

Однако, охотившись в группе, Хурокан был гораздо сильнее. Нынешний Хурокан был монстром. Но при поддержке мага, танка и целителя, он становился лютым чудовищем.

Если он сможет поддерживать определенный контакт с людьми, готовыми в случае чего ему помочь, то это предложение будет неплохим вариантом.

‘К тому же они знают нужный толк в игровой Романтике.’

Самое главное, что Семья Альто не расценивало эту игру как нечто огромное. Они рассматривали эту игру - как игру. Они играли не ради денег. Деньги в игре для них были второстепенны. Все заработанные здесь деньги, они на тратили на эту игру, для того чтобы получать удовольствие. Именно к подобному типу людей они и относились.

Они были похожи на крупные гильдии, верно взвешивающие свои решения. Но они отличались от Топов, стремящихся быть на вершине. Все это значит, что он вполне мог бы поддерживать с ними настоящую дружбу.

Когда его мысли достигли этого момента Хурокан покачал головой в своем сердце.

‘Да. Именно поэтому они мне не подходят.’

Все не потому, что Хурокан не поладит с этими людьми. Они были хорошими игроками. Напротив, Хурокан чувствовал себя не достойным их дружбы. Он делал все это лишь ради денег и славы. Единственное, на что он способен, так это играть в игры. Он пожертвовал свой реальной жизнью, чтобы добиться славы и успеха. Хурокан не сможет оказать на них хорошего влияния, они были игроками, по настоящему наслаждающимися этой игрой.

Смешавшись, ничего хорошего из этого не выйдет, поэтому он не мог согласится.

“Мне жаль.”

Хурокан немного опустил свою голову, покачав ею в отказе. Увидев это, Нил лишь пожал плечами.

Он не был этим расстроен. Наоборот, он чувствовал себя лучше, ведь в этот раз Хахве маска рассмотрел его предложение, в отличие от прошлого раза. Это как минимум значило, что Хурокан действительно задумался над их предложение, а не бездумно отказался.

“Ну, значит здесь нам нечем помочь. Я все равно буду рад вас видеть.”

"Спасибо."

“К тому же, что делать с записью сегодняшнего сражения? Неважно, как я над этим задумываюсь, но это все равно остается уникальной приманкой.”

Хурокан сразу же понял, о чем говорил Нил.

‘Конечно же он обо всем догадался.’

Темная энергия в глазах огра, были доказательством присутствия Скверны. К тому же, пусть Семья Альто и не участвовала в заданиях по Оскверненному Графу, но они прекрасно понимали о том, что происходило. Согласно его словам, они сделали видео всего происходящего. Когда они загрузят эту запись, информация об Огре со Шлемом станет общедоступной.

‘Фууууух...’

Для Хурокана такой поворот событий был не лучшим вариантом.

С другой стороны, Хурокан не сможет помешать распространению этой информации, даже если захочет. Единственное, что он мог сделать, так это включить анти-распознавание лиц. Вообще, это было полное право Семьи Альто и Группы Тун, на счет управления этой информации.

Ведь именно Группа Тун первой нашла Огра.

То, что они спросили об этом Хурокана, было чисто из любезности.

“Если вы хотите продать ее, то вы имеете на эти записи зарегистрированное право. Так что вы можете делать с ними все, что пожелаете.”

“Все ли будет в порядке, если в ней появится Хахве маска? Если Вы не хотите этого…”

“Будет гораздо страннее, если на нем будет мозаика. Просто делай так, как душа пожелает.”

“Спасибо. Я действительно хотел бы оставить эти воспоминания в целостности.”

Хурокан освободил легкий смех.

Да, Хурокан хотел скрыть свою личность. Однако эти люди не хотели сделать на этом видео деньги. Они, вероятно, хотели сделать из этой видеозаписи сувенир, чтобы потом вспоминать о нем. Хурокан не хотел портить им хорошие воспоминания, ради своей небольшой выгоды. Они продемонстрировали к нему хороший этикет, он должен был ответить им тем же.

‘Я действительно не могу связываться с таким типом людей.’

Именно поэтому он и сказал, что они отличались от него.

Хурокан ничего не мог с этим поделать. Если он будет водится с ними, то он станет слабым. А Хурокан не желал таким становиться. В его будущем, иметь слабость - слишком большая роскошь.

‘Парню вроде меня, больше подходит играть с ублюдками, вроде Топ-30 Гильдий, с этими гребанными лицемерами. Я буду играть с жадными и эгоистичными ублюдками.’

Нил, не зная о мыслях Хурокана, протянул ему руку. Правую руку.

Хурокан пожал ее в ответ.

“Если у нас когда-нибудь появится возможность встретиться еще раз, то давай хотя бы поздороваемся.”

"Хорошо."

...

Информация распространилась через интернет и подняла удивительно сильную волну.

- Хахве маска Хурокан нападает на Верховного Огра!

Подобная запись была опубликована в новостной ленте с приложенной к ней фотографией. Эта надпись быстро распространилась, почти каждый любитель «Полководца» просматривал ее в обязательном порядке.

- Я обрезал клип! Так что это лишь маленький кусочек. Я загружу полное видео позже! Ладно. Я загружу его сразу же как эта запись наберет 1.000 лайков!

И видео было вскоре загружено. Она была загружена не самим Хуроканом, но этого все равно было достаточно чтобы ее просмотрело несколько сотен тысяч людей. Среди нескольких сотен тысяч просматривающих, были и члены Топ-30 Гильдий. Большинство из них искало следы выполнения основного сюжетного сценария.

Помощники.

Когда Топ-30 Гильдий нуждалась в подобной поддержке, они звали Помощников. Помощники смотрели видео Хурокана.

“Он борется невероятно хорошо.”

“У него не было о нем никакой информации, и все же он сделал Разрыв Брони. Его навыки почти невероятны.”

“Такое ощущение, словно он играл в эту игру уже 5-6 лет?”

Все были удивлены навыками Хурокана.

Однако было еще кое-что, что удивило их гораздо сильнее.

“Хахве маска пошел в Лес Парунг не для повышения уровня. Мы подтверждаем, что он направился туда ради выполнения основного сюжетного сценария.”

“После Гор Булкаса, его следующий выбор стал Лесом Парунг? Разве "Штормовые охотники" движутся не в том же направление?”

“Значит ли это, что прогресс Хахве маски в выполнение основной сюжетной линии опережает их?”

Они узнали, по какой причине Хахве маска направился в Лес Парунг, но самым поразительным было...

“Гильдия за Хахве маской осуществляет выполнение основного сюжетного сценария за пределами нашего контроля.”

“Возможно ли, что это Гильдия "Гидра"? У них есть возможность опередить в этом остальные Топ-30 Гильдий. Мы даже упустили Графа Скверны.”

“Это могут быть и "Штормовые охотники". Этот маршрут... Это маршрут проложенный "Штормовыми Охотниками".”

“Кто-то должен поторопиться и принять против него меры. Разве не за это нам платят деньги?”

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 72. Тайное Сообщество (часть 2).**

‘На конец-то на месте.’

Прибыв в деревню Рейнджеров Булкаса, Хурокан был очень благодарен, что это всего лишь игра.

‘Я бежал весь день. Дерьмо.’

Не будь это игрой он сейчас бы заливался потом. Он лежал на полу, пытаясь отдышаться.

‘Почему в «Полководце» нет что-то вроде Искажающих врат? Было бы в разы удобней, сделай они такие.’

Он немного пожаловался, но в итоге, он был очень рад, что приобрел этот стильный комплектик кожаной брони.

‘К счастью, мне повезло купить комплект Скрытого Охотника. В противном случае, я бы сейчас в гневе вышел из игры.’

Одолев Огра в Лесу Парунг, он собрал весь выпавший дроп в качестве монет. После этого, он на всех скоростях побежал к ближайшему к Лесу Парунг замку. Даже при всей своей максимальной скорости, до ближайшего замка было пол дня пути. Это очень далеко.

Но выбора у него не было. Он не мог продать весь добытый материал по сниженной цене. И таскаться со всеми этими вещами по округе он тоже не мог, а хранилище, где хранилась вся его экипировка, доступно лишь в замках.

Посетив замок, он немедленно выдвинулся в сторону деревни Рейнджеров Булкаса.

Он хотел завершить свое задание, до того, как о его действиях узнают остальные.

‘Я бежал как проклятый, оно ведь не скоро еще выйдет? И на счет задание, что он мне там дальше выдаст, еще один тест?’

Он должен был найти Майюнга, чтобы завершить задание.

Мысли Хурокана были сосредоточены на Майюнге. Он еще раз вспомнил цепочку событий из основной сюжетной линии.

‘Скоро будет Сообщество…’

Через Майюнга можно было стать членом Тайного Сообщества. Оно сыграет основную роль в сюжете с Аморальным Принцем.

‘Я действительно хочу получить Кольцо Сообщества как можно быстрее....’

Преимущества членства в Тайном Сообществе были огромны.

‘Да. Скоро будет и Кольцо Сообщества, мне нужно поднабраться терпения. Терпения. Терпение всегда побеждает.”

Хурокан взял себя в руки и вскоре встретился с Майюнгом. Он рассказал ему об Огре со Шлемом. Майюнг выслушав историю Хурокана, принял серьезное лицо.

“К сожаления, все мои предсказания сбылись.”

Майюнг был искренен, вокруг него царила тяжелая атмосфера.

Хурокан не стал ничего в ней менять. И решил подыграть.

“О чем вы говорите? Возможно ли, что вы знаете что это за монстры?”

"Хмммм."

Майюнг проглотил то, что он хотел сказать на вопрос Хурокана.

1 секунда, 2 секунды, 3 секунды… Наблюдая за колебаниями Майюнга, Хурокан уже мысленно закидал его проклятьями.

Наконец, Майюнг заговорил.

“Если это будешь ты… то я могу тебе доверять.”

Доверие Майюнга.

Именно его он зарабатывал путем выполнения всех предыдущих заданий. Это дало повод для Майюнга открыться ему.

“С недавних пор, число монстров стало увеличиваться в геометрической прогрессии. Появление Ассоциации Завоевателей дало нам некоторую передышку. Однако новоявленная сила, может пошатнуть установленный нами баланс.”

“Я знаю об этом. Я тоже... Я тоже преследовал силу Скверны.”

Хурокан хотел поторопить его, поэтому активно включился в разговор.

“Мммм. В любом случае, сила Скверны позволила монстрам стать сильнее. Однако, я обнаружил что у этой силы есть еще одна способность.”

Даже при том, что Хурокан решил влезть в диалог, Майюнг его просто проигнорировал. Хурокан ничего не мог сделать, он одарил Майюнга кривой улыбкой. Вообще-то Хурокан прекрасно знал о какой другой особенности Скверны сейчас говорит Майюнг.

‘Сейчас он скажет: "Это способность повелевать монстрами".’

"Это способность повелевать монстрами."

"Что?!"

Хурокан удивился. Словно удовлетворившись реакцией Хурокана, Майюнг продолжил.

“Монстры, подверженные силе Скверны не действует на одних лишь инстинктах. Они действуют предусмотрительно, словно по чьей-то команде. Это значит, что кто-то управляет ими. На самом деле Оскверненный Граф тоже использовал эту силу для их управления.”

“Но разве Оскверненный Граф не мертв?”

“Да. Оскверненный Граф пал от рук героев.”

Героев!

Хурокан мысленно проворчал на его слова.

'Герои? Чушь собачья. Эти ублюдки действуют слишком высокомерно, когда что-то идет не по их плану.’

Но Хурокан проглотил свое недовольство, пока оно не вышло из под контроля.

“Однако, является ли Оскверненный Граф единственным пользователем силы Скверны? К тому же, он уже мертв, так почему же спрашивается кругом шатается все больше и больше Оскверненных Монстров?”

Диалог Майюнга достиг своего апогея. В глазах Хурокана медленно появился огонек.

‘Мм. История движется быстрее моих предположений?’

“Это значит, что позади всего этого стоит кто-то еще.”

В глазах Хурокана были смешанные чувства. Он быстро с энтузиазмом ответил Майюнг, чтобы подтвердить его слова.

“Да, и этот невероятно могущественный человек. Я не осмелюсь сказать вам точно кто это. У меня есть свои подозрения на счет его личности, но сейчас я не могу вам этого сказать. Но одно совершенно точно, в руках этого человека огромная власть. Высока вероятность, что это лорд или дворянин. Возможно, что Оскверненный Граф был всего лишь лакеем этого человека.”

“Это действительно ужасно. Существует еще один человек как Оскверненный Граф. К тому же, Оскверненный Граф был всего лишь его лакеем...”

“Это огромная проблема. Смерть Оскверненного Графа насторожит этих людей, они наверняка скроются из виду. Но в следующем своем появление, я уверен, они уже будут готовы объявить войну всему миру.”

Говоря это, Майюнг открыл ящик.

‘Так бывает? Все это действительно происходит? Серьезно?’

Хурокан глотал слюни, пока наблюдал за всеми его действиями.

“Я говорю вам все это, потому что вы имеете мужество и смелость разделить все эти тяготы вместе со мной. К тому же, вы обладаете благородным духом. Вы рисковали жизнью ради этого мира.”

Майюнг похвалил Хурокана. И это была очень высокая похвала. Однако ни одно слово Майюнга не влетело в уши Хурокана.

‘Ах!’

Майюнг вынул из ящика кольцо. Заметив кольцо, мысли Хурокана ожили.

‘Наконец-то!’

Это было экипировка. Он всегда мечтал заполучить ее, но мечты всегда оставались мечтами. И сейчас она была прямо перед его глазами.

“Пожалуйста, помогите мне спасти этот мир от людей, чьи опороченные сердца поддались Скверне.”

‘Наконец-то, Кольцо Сообщества в моих руках.’

Хурокана сейчас вообще ничего не волновало. Он был похож на машину. Он отвечал Майюнгу тупо на автомате.

“Да! Я приму любое задание!”

В этот момент перед ним появилось оповещение.

[Вы заработали Титул 'Тайное Сообщество'.]

Это был новый Титул.

‘Отлично! Титул Сообщества!’

Это было ожидаемо.

К тому же, это был еще не конец.

“Благодарю, за то что взялся за такой абсурдный запрос. Однако, я хочу представить тебя кое-кому. Пройдя Лес Парунг, ты доберешься до Большой горной цепи Уругал, там тебе предстоит еще одно путешествие. У входа в горы будет находится кузнец по имени Олф. Найди его. Если ты покажешь ему кольцо, то он не станет тебя убивать, по крайней мере сразу.”

[Задание 'Кузнец Олф' начинается.]

Появилось оповещение о начале нового задания.

Услышав задание, Хурокан немного нахмурился. Он знал кузнеца по имени Олф, как и о Большой горной цепи Уругал.

Большая горная цепь Уругал разделяла на пополам целый мир. Никто, до сих пор, еще не смог ее пересечь. Разрушенное Королевство существовало за ней.

‘Там вроде как, все основные монстры выше 100-го уровня?’

На данный момент, это место самая опасная зона для каждого игрока «Полководце». В этом месте смогут выжить лишь топы среди Топов, и то, если поставят свое выживание самым высшим приоритетом.

‘Ммм, хммм. Я чувствую, как у меня начинает бомбить при одних мыслях об этом.’

Не будет удивительным, если он умрет в этом путешествие.

Кузнец Олф был очень известным НПС в этой игре. Он был одним из немногих НПС, которые могли создавать Эпическую Экипировку. Он был одного с Ахимбри рангом.

В любом случае, это не тот человек, к которому сможет приблизиться какой-то там игрок 80-го уровня.

‘Если я умру в пути, то лишь смертью недостойных. Я даже пукнуть не успею, как меня прихлопнут.’

Хурокан волновался.

Однако его беспокойство сразу же улетучивалось, когда он смотрел на с виду обычное золотое кольцо Майюнга.

“Это кольцо - залог. Любой носящий это кольцо, разделяет с нами одну и ту же миссию. У нас нет имен. Мы зовем себя просто, Тайным Сообществом.”

Кольцо Тайного Сообщества.

Теперь оно принадлежало Хурокану.

...

На полпути из го Булкаса.

Игрок в капюшоне сидел на пне как на стуле, и на что-то смотрел.

[Тайное Сообщество]

Эффект Титула: Все характеристики увеличиваются на 3%.

Личность игрока - Хурокан.

Получив от Майюнга 3 награды, он вскоре прибыл в деревню Булкаса. Он сделал это, потому что за ним шло преследование. Как он и ожидал, за домом Майюнга следили. Он двигался так, чтобы сбить их с пути, и в конечном итоге он оказался здесь.

Это раздражало, но такова была цены бытия известным. Эту проблему он должен преодолеть, ведь в будущем ему еще многое предстояло сделать.

С другой стороны, в этом была и хорошая сторона. Сбив с себя хвост, он теперь мог остудить свою голову. Здесь он оказался очень неожиданно, но теперь он мог подсчитать свою прибыль.

‘Хорошо. Теперь уже 9%’.

Титул Тайного Сообщества, заработанный им в этот раз, был процентным Титулом. Если объединить его с Титулами Ученик Ахимбри и Восходящая Звезда, полученными прежде, то все его характеристики теперь увеличиваются на 9%.

‘В содержание задания нет ничего необычного.’

Вдобавок ко всему, описание его задание было довольно простым. Ему было сказано дойти до входа в горную цепь Уругал, и найти там кузнеца Олфа. У этого задания не было награды. Просто сказано, пойди и встреть его.

Самым важным было не само задание. А золотое колечко, висящее на пальце Хурокана. Хурокан полазил в часах и включил голограмму описания этого кольца.

[Доказательство Тайного Сообщества]

\*Основные Свойства

- Ранг: Уникальный

- + 77 ко всем характеристикам

- Необходимый Уровень: 70+

- Необходимое условие: Титул 'Тайное Сообщество'

\*Вторичные свойства

- Выносливость и мана восстанавливаются на 20% быстрее.

- Для носителей Титула 'Преследователь Скверны’, классовые характеристики увеличиваются на 22 очка.

- Эта экипировка принадлежит владельцу.

\*Описание

- Это символ Тайного Сообщества, которые преследуют Скверну. Великий кузнец вложил в его создание свое сердце и душу. Он использовал съеденное драконом золото в качестве основы. Оно содержит огромную силу.

Рассматривая описание, ему казалось, что у него глаза выпадут из орбит. Характеристики у этого колечка были очень занимательные.

‘И теперь оно мое.’

Хурокан смеялся.

Он не мог не смеяться.

Доказательство Тайного Сообщества!

Перебирая в своей памяти прошлое, он вспоминал экипировку показанной Гильдией "Гидра". Они были первыми при убийстве Оскверненного Графа. В сюжетной линии с Аморальным Принцем они тоже продемонстрировали замечательный темп. Они были первыми получившими Доказательство Тайного Сообщества.

Когда они его показали у всех была схожая реакция.

Это читерная экипировка!

Эта экипировка ломает баланс!

У Хурокана тоже была такая реакция.

Ну, а как иначе.

Чтобы по максимуму использовать эту экипировку, нужно иметь Титул "Преследователя Скверны". Тогда кольцо увеличивает классовые характеристики на 99 очков, а остальные на 77. Если все это сложить, то в сумме получится 352 очка. Эта сумма невероятна.

Однако, причина, по которой люди называли эту экипировку читерной, была из-за скорости восстановления маны и выносливости. Существовали благословения на их увеличение - да, но экипировки увеличивающие их было очень мало. Если такую экипировку будет использовать танк, с большой выносливостью, или священник, с огромным запасом маны, то они бы восполняли их быстрее, чем расходовали.

Да и не только они. Ведь атакующие мечники и маги тоже всегда имели низкий запас маны и выносливости.

К тому же, эту экипировку нельзя было украсть или передать. А заработать ее могли лишь немногие избранные, и только в ходе сюжетной линии с Аморальным Принцем. Под конец второго сюжета, таких колец было всего 179. Цифра большая, но если сравнить с общим количеством игроков в «Полководец», то это лишь капля в море.

Хурокан всегда хотел заполучить это колечко, и он ожидал, что в этот раз у него это получится.

Однако, он не думал, что это произойдет так скоро.

Хурокан смотрел на свою руку под разными углами. Он был похож на новоиспеченную невесту, рассматривающую свое 10 каратное кольцо.

Улыбка не сходила с его лица.

‘Я чувствую себя сытым, просто смотря на него.’

Он действительно забывал про голод, смотря на это кольцо. Ну конечно, в реальности одним любованием не наешься.

Хурокан проверил время.

‘Как раз обеденное время.’

Пришло время заполнить желудок реальностью. Перед выходом, он проверил окружение. После чего начал процедуру выхода из системы.

[Начался обратный отсчет, пожалуйста подождите. 10, 9, 8...]

Пошел обратный отсчет.

‘Да. Это чувство. Давай сегодня наполним желудок до полных краев! Я получил Кольцо Сообщества, так что сегодня могу порадовать свой желудок стейком.’

Хурокан улыбнулся и начал думать, что он хочет съесть: стейк филе, вырезку из говядины или ребрышки. Он начал думать о самой счастливой дилемме.

...

\*Пузырится, пузырится.\*

Глядя на рамен, испускающий приятный аромат, выражение лица Ан Джэюна было сродни покойнику.

"Бл\*ть."

Когда рамен был близок к кипению, Ан Джэюн выругался.

Некоторое время назад, Ан Джэюн решил хорошенько потратится. Сегодня он собирался съесть стейк. Он заработал предостаточно денег, чтобы его отведать. Он заработал много золота, включая с крафтовых монет с Огра со Шлемом. Сюда входили пожертвования, а так же деньги с рекламы. Если все суммировать, то у него денег хватит на два месяца беспечного проживание. Заплатив ежемесячную взнос за «Полководец», у него оставалось денег как раз на оплату недавно купленного V-Gear 4 Уровня.

Однако, одно единственное оповещение поменяло меню Ан Джэюна со стейка на рамен.

[Акция для пользователей недавно купивших V-Gear 3 и 4 уровня! Это уникальный шанс заменить ваш V-Gear на Модели 5S!]

Теперь он должен был оплачивать дополнительный взнос в 1.000 долларов в течение двух лет. Когда он получил уведомление, у него не было сомнений.

‘Я должен ее приобрести.’

В скором времени будет опубликована модель 6s, поэтому им требовалось очистить инвентарь. Модель 5s была гораздо лучше приспособлена к «Полководцу», чем Модель 6s. Сейчас об этом никто не знает. Конечно, модель 6s была производительней, но у Ан Джэюна не было сейчас денег на ее приобретение. На данный момент модель 5s была для него потолком. И чтобы приобрести более новую модель, ему всего-то нужно было увеличить свою ежемесячную плату на 1.000 долларов. Ан Джэюн ни за что не скажет этому "Нет".

Поэтому он нажал на подтверждение.

Пословица ‘первый пришел, первый обслужен’, не позволяла Ан Джэюну медлить.

Очевидно, что теперь на нем висел дополнительный ежемесячный расход. Вместо аппетитного стейка, он теперь должен был довольствоваться раменом со вкусом говядины.

Выключив плиту, Ан Джэюн покачал головой.

‘И какой смысл мне зарабатывать деньги? Если каждый мой заработанный цент возвращается в игру.’

Немного поворчав, он взял палочки для еды и начал наворачивать рамен. Он замечал в рамене маленькие кусочки говядины. Размером они были с маленький ноготок. Ан Джэюн изящно взял палочками один такой кусочек.

И через какое-то время, положил его в рот.

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 73. Тайное Сообщество (часть 3).**

- Что и ожидалось от Хахве маски.

- Вы тоже фанатеете от Хахве маска? Буду ждать новых вестей.

- Разве он провел Разрыв Брони не лучше, чем большинство Топов? Я не понимаю, почему он выбрал Некроманта.

- Если присмотреться к его глазам, разве это не Оскверненный монстр??

- После выше прочитанных сообщений, я пригляделся. В его глазах присутствует смесь цвета черного мрамора, он 100% Оскверненный.

- Получается, что в Лесу Парунг был Оскверненный монстр. Это задание из основной сюжетной линии. Наверное мне стоит как-нибудь туда сходить.

Под видео уже было более 100.000 комментариев. Чой Суйлин сердито прокручивала сообщения, все дальше уходя от видео. Она сильно завелась, и словно не желая этого больше видеть, она выключила экран своего смартфона. На черном экране ее телефона было видно ее отражение, ее лицо было наполнено раздражением и недовольством. Но выглядела она все также великолепно.

‘Что за гильдия поддерживает Хахве маску?’

Хахве маска Хурокан.

Отныне нельзя было назвать его одним из простых Восходящих Звезд. Каждая из Топ-30 Гильдий уже положила на него глаз. Он был большой темой для разговоров, не уступающий Топам. К тому же, его навыки уже признали все Топы. Даже при том же уровне, классе или экипировки, никто из них не мог гарантировать своей победа над Хахве маской.

Вдобавок ко всему, он выбрал класс Некроманта, а это значило, что у него имеется очень высокое понимание этой игры, что позволило ему добиться его нынешней силы. Каждая гильдия жаждала его. Все Топ-30 Гильдий и просто влиятельные гильдии сейчас сосредоточились на выращивание в своих рядах Некромантов. Однако, итоговый продукт бледнел на фоне Хурокана.

На данный момент, все в Топ-30 Гильдиях думали, что Хурокан уже принадлежал какой-то гильдии. Все решили, что его кто-то должен спонсировать. Если это не так, то они ни как не смогли бы придумать этому должное объяснение. Если все это не правда, то его успех просто необъясним.

Именно по этой причине Чой Суйлин была очень сердита.

Он не был в ее власти, и это делало ее раздраженной. Но то, что ее раздражало ее еще больше, так это то, что он уже был в чьих-то руках.

‘Кто, черт возьми, перед нами?’

Гильдия Хахве маски опередила даже, чем гильдию "Штормовых охотников". Ее это не раздражало. Ее это очень сильно беспокоило.

Чой Суйлин, стиснула зубы.

Она хотела придумать решение этой ситуации, чтобы по щелчку пальцев разобраться со весми проблемами разом. Однако, отсутствие идей делало ее расстроенной.

И в этот момент ее смартфон внезапно зазвонил. Она увидела на экране знакомые цифры.

‘Звонок?’

Обычно, он связывался с ней только через чат приложение. Должно быть случилось нечто действительно очень важное, раз он решил ей позвонить.

Чой Суйлин ответила.

“Что такое?”

- Это экстренное сообщение.

“Ты действительно должен говорить мне об этом, раз уже позвонил мне?”

Голос Чой Суйлин был резким. Офицер "Штормовых Охотников", связавшийся с нею, понял, что Чой Суйлин была в плохом настроение. Он быстро сообщил ей новости, по которым позвонил.

- "Тройное Крыло" и "Большая Улыбка" только что объявили друг другу войну.

“Насколько все плохо?”

Свет в глазах Чой Суйлин изменился. Конечно она знала об этих гильдиях. Эти две гильдии входили в состав Топ-30.

- Это полномасштабная война.

“Это действительно срочные новости.”

Когда звонок закончился, Чой Суйлин быстро начала выдвигаться.

‘Это Оскверненное существо, наконец сделало свой шаг?’

Она очень быстро перестала волноваться о Хахве маске.

...

[Вы получили уровень.]

Когда он услышал оповещение о получение уровня, Темнокожий Тролль, пронзенный Хуроканом, упал вперед. Хурокан извлек свой меч из его тела, осмотрел свое окружение и только после этого понизил свою бдительность. Скелеты Воины сменили боевую стойку на расслабленное положение, повторяя за своим хозяином. Хурокан собрал их вокруг себя.

И стоя посреди них, начал проверять свои характеристики.

[Хурокан]

- Уровень: 80

- Класс: Маг

- Титулов: 40

- Характеристики: Сила (762) / Выносливость (321) / Интеллект (491) / Мана (605)

‘Это эффект от кольца убийцы.’

Он вложил все свои очки с заработного уровня в интеллект, но даже так, он все равно не мог поверить, что все эти цифры перед ним правдивы. Здесь этого не было показано, но эффект от скорости восстановления маны и выносливости были просто невероятны. Сейчас Хурокан едва ли чувствовал на себе хоть какое-то отсутствие маны.

И это не все.

‘Модели 5s действительно хороши. Это полностью отличается от 4 моделей.’

Модель 5s уровня определенно стоила своих денег. Он абсолютно не жалел, что вынужден был сократить свои расходы на предмет своих ежедневных нужд.

Эти два фактора, позволили Хурокану свободно охотится в Лесу Парунг.

‘Пора бы мне заканчивать свое образование в этом универе.’

Другими словами, он перерос Лес Парунг.

Конечно, он тоже мог добиться здесь 100-го уровня. Ведь большинство пользователей в Лесу Парунг находилось сейчас на 90-ых уровнях. Однако, сейчас Хурокан мог охотится на более сильных монстров. Он хотел что-нибудь с более высоким опытом

‘К тому же, здесь становится все больше народу.’

Самое главное, что после публикации той видеозаписи, сюда стало стекаться все больше игроков 100-го уровня. Все эти игроки почувствовали запах задания основной сюжетной линии. Сейчас все Топ-30 Гильдий послали сюда, по крайней мере, по одному своему члену. Конкуренция здесь увеличивалась. К тому же, завистники известности Хурокана однозначно попытаются бросить ему вызов.

Поэтому сейчас Хурокан думал о трудном для себя решение..

‘Сейчас, мне действительно будет трудно добираться до Горной цепи Уругал.’

Если бы он сейчас был на 90-ом уровне, то мог бы уже спокойно выдвигаться к Горной цеп Уругал. Но разница в 10 уровней была очень весомой.

"Фуууух~."

Хурокан освободил обеспокоенный вздох.

‘Давай для начала позаботимся об этом.’

Хурокан на мгновение остановил свои тревожные мысли, и начал освежевать Тролля. Он ловкими движениями снял с него кожу и стал ждать пока его тело растает. За это время он нашел в интернете статью.

‘"Тройное Крыло" и "Большая Улыбка" идут на серьезные действия.’

Последние новости «Полководца» были о противостояние внутри Топ-30 Гильдий.

"Большая Улыбка" против "Тройного Крыла".

Члены "Большой Улыбки" было в основном из китайского населения. Она входила в тройку лучших среди численного первенства. В "Тройном крыле" наоборот, все члены были со всего мира, так что было бессмысленно связывать эту гильдию с определенной страной. Как и "Большая улыбка", они тоже входили в тройку лучших по численному первенству.

Эти две гильдии были разносторонне развиты. Из-за большого количества рук, они занимались множества вещами. Была ли это основная сюжетная линия, ПвП, рейды или регулярные охоты, они за раз выполняли множества вещей в «Полководце».

С другой стороны, из-за этого у них не было конкретного направления, в котором они были бы лучшими. Из-за схожести в своем развитие, эти две гильдии очень часто сталкивались. Они всегда глядели друг на друга, как на прямых конкурентов.

‘Ничего себе. Они вмешались в рейд? Они всегда были в плохих отношениях, но это уже серьезно.’

Этот конфликт не выглядел обычным, даже в глазах Хурокана.

К тому же, событие, в которое вмешалась "Большая Улыбка", было очень грандиозным мероприятием для "Тройного крыла".

Члены этих двух гильдий всегда встревали в междоусобицы и проводили разные стычки. Однако, это всего лишь детские шалости. Но если вы вмешиваетесь в чужой рейд, это в обязательном порядке значит, что сражение будет идти до последнего выжившего. Вмешавшиеся знали обо всем происходящем и сделали это намеренно! Совершенный акт был достаточно вопиющим, чтобы расценивать его в качестве соответствующего ответа.

Еще до возвращения в прошлое, между двумя этими гильдиями были неблагоприятные взаимоотношения, но не до такой степени.

‘Это из-за меня?’

Была высока вероятность, что именно Хурокан стал причиной этих событий.

Это называлось эффектом бабочки.

Хурокан вернулся в прошлое, что привело к изменению истории. Он почти в буквальном смысле 'отымел' все планы "Гидры". Ну а если произошло даже подобное, то высока была вероятность, что и эти две гильдии смогут ужесточить свой конфликт.

Конечно, он не раскаивался ни в малейшей степени.

Даже наоборот.

‘Да. Как же все-таки это замечательно, я все равно не особо приветствовал эти две гильдии. Пусть лучше перегрызут друг другу глотки в этой войне.’

У него не было добрых чувств к этим гильдиям. Когда гильдия "Штормовых охотников" решила вынести Хурокана из «Полководца», они искали сотрудничество Топ-30 Гильдий. Так что множество различных групп из ""Большой Улыбки" и "Тройного крыла" в поисках славы нападали на Хурокана. Они даже не собирались сражаться с ним один на один. Они несли какую-то чушь в качестве оправданий, вроде его судного дня и т.д. На него за раз нападало около 6 человек.

Что за гребанные ублюдки.

Но что более важно...

‘Только поглядите на это, не зря говорят, что никогда не знаешь, что же может произойти в этом мире.’

Эта мысль стала для него катализатором.

‘Просто подождите.’

Это стало катализатором, который изменил ход мыслей Хурокана.

‘Ахимбри ведь тоже является членом Сообщества?’

Он поднял свою левую руку.

‘Что произойдет, если я встречусь с Ахимбри нося это кольцо?’

...

Список его задач был широк.

‘Ради встречи с Ахимбри мне придется пойти в замок Бангз, но чтобы снова вернуться в Лес Парунг, уйдет целый день. Не потрачу ли я свое время впустую?’

Встреча с Ахимбри, займет у него целый день. Затрачиваемое время, заставило Хурокана заколебаться. Если при встрече с Ахимбри он не сможет ничего получить, то он лишь зря потратит свое драгоценное время.

‘Ахимбри НПС, который после 200 уровней, будет выдавать книгу навыка. Я все равно потом его еще посещу.’

Ахимбри был одним из основных НПС в «Полководце». Хурокану все равно придется еще несколько раз встретится с этими НПС. На встречу с Ахимбри у него были свои причины, но стоит ли оно того? Хурокан сильно колебался и наконец-то придумал ответ.

‘В любом случае, в Горну цепь Уругал я сейчас не могу идти. Если я умру в пути, то это будет стоить мне двух дней вынужденного отпуска. Это было бы еще печальнее.’

Приняв свое решение, он направился в длинный путь до замка Бангз.

Встретится с Ахимбри было не трудно.

“В его ученик.”

Обычно, если у вас не было заданий Ахимбри, то встретить его было невозможно. В случае же с Хуроканом, то он заработал титул его ученика. Это был еще одним плюс этого Титула.

Поэтому, он всегда мог спокойно с ним встретится.

“Я слышал о тебе от Майюнга. Теперь ты член Сообщества.”

Когда Ахимбри увидел Хурокана, он сразу же поднял разговор о Сообществе. Хурокан был в нетерпение.

“Да. Я очень горд, что стал членом Сообщества.”

“Я тоже чувствую радость, глядя как ты идешь по правильному пути.”

“Нет. Только благодаря вам я смог получить такую возможность.”

“Ладно, давай закончим уже с шутками. Роль Сообщества очень важна, но все это должно оставаться в строжайшей тайне. Наши враги повсюду. И это очень влиятельные люди. Тебе следует быть осторожным. К тому же, тебе следует стать сильнее. Наши враги сильны как никогда.”

В этот момент, Хурокан решил поведать ему о своих беспокойствах.

“И это меня очень волнует.”

“Волнует?”

“Я получил задание от Майюнга. Однако, при моих текущих способностях, я буду не в силах его выполнить. Я не страшусь смерти, но провала задания.”

На этих словах, Ахимбри дал Хурокану пристальный взгляд. Возможно, это ИИ выполняло оценку слов Хурокана и решало что с этим делать. Однако, было такое ощущение, словно вместо каких-то вычислений, на него обратило внимание другое существо.

И когда это происходило, это не было похоже на игру.

‘Когда это происходит, у меня всегда мурашки по коже проходят от страха.’

Хурокан задержал дыхание и Ахимбри заговорил.

“Ты хочешь стать сильнее?”

“Да, это поможет мне защитить этот мир от Скверны.”

“Тебе нужна сила, чтобы защитить этот мир от монстров?”

"Да."

“Тогда это единственное, чем я могу тебе помочь.”

Сказав это, Ахимбри вынул листок бумаги. Он положил его на стол и пальцем, поманил к себе лежащую ручку. Ручка медленно встала, и начала свой танец на поверхности листа. Начав танцевать на вершине, она дошла до середины и перестала. После этого ручка упала словно исчерпанная. Ахимбри отодвинул ручку в сторону и свернул лист бумаги. После чего протянул его Хурокану.

Хурокан подошел к Ахимбри и взял протянутый ему сверток.

Ахимбри дал Хурокану строгое предупреждение.

“Если ты ищешь на это право, то у тебя нет другого выхода, кроме как вырасти в сражение.”

[Задание ‘Поле Сражение Драконов’, началось.]

Ахимбри передал ему приглашение на Поле Сражение.

...

Хех-бибин, один из офицеров "Большой Улыбки", прикрыл лицо двумя руками. Перед ним проходило крупное сражение. Но его оно не сильно волновало.

Какое-то время назад, он творил заклинания на одном из рейдов. Однако популярность этого сражения заставило его передумать и прийти сюда, но так было лишь по началу.

‘Количество зрителей продолжает падать.’

Недавняя война "Тройного крыла" и "Большой Улыбки" не принесло никому этих самых "улыбок". Она сделало всех грустными.

Но теперь, войну с "Тройным крылом" будет трудно закончить. Она переросла в нечто огромное, и вышла за пределы их контроля. Но за все это время, их аудитория даже не расширилась. Наоборот, количество зрителей "Большой Улыбки" становилось все меньше и меньше. При всей этой "полномасштабной войне" между одними из Топ-30 Гильдий, понижение аудитории - было полным провалом.

“Бл\*ть! Этот ублюдок Брук. Он один из офицеров, и все-таки вызвал подобные беспорядки!”

Хех-бибин все-таки взорвался.

Офицер "Большой улыбки" Брук, был главным преступником в начале этой «полномасштабной войны». Он желал раскромсать Брука на мелкие кусочки.

И все произошло из-за одного по началу маленького инцидента.

Брук пришел на телепередачу "Тройного крыла" и подверг их критике. Конечно, "Тройное Крыло" потребовало извинения. Они хотели, чтобы Брук публично извинился на этой передаче. Но вместо извинений, Брук посыпал их еще большими оскорблениями.

‘Сумасшедший ублюдок. Его нужно было пресечь в самом корне. Будь я гильдмастером, то немедленно кинул бы его в черный список!’

Для начала, Брук все время жил, откармливая на убой свою гордость. Он был эгоистом, который думал лишь о себе, а на окружающих не обращал ни толики внимания. Однако, Хех-бибин никогда бы не подумал, что он был тупым до такой степени.

В конце концов, вторжение в рейд ознаменовало начало войны.

Брук взял свои личные войска и пошел на рейд-босса, после чего в него вмешались. Нарушителями были члены "Тройного крыла". Однако нарушение было со стороны "Тройного крыла", поэтому они принесли свои извинения. Извинения в основном состояли из слов 'Нам очень жаль'. И Брук не смог себя сдержать.

Брук, не посылая отчета своей гильдии, взял свои войска и пошел на ближайшего рейд-босса "Тройных крыльев" и тоже вмешался в их рейд.

Это стало последней каплей.

‘Нам нужен благоприятный исход.’

Они сосредоточили все свои силы на войне с "Тройным крылом", поэтому содержание их передач стало скудным. Что напрямую зависело на количестве их аудитории. Если количество их аудитории уменьшиться, то это напрямую повлияет на их доход от спонсорства.

А это приведет к преимущество телевещательных станций других гильдий.

И ситуация продолжала ухудшаться.

Именно поэтому Хех-бибин думал над решением данной проблемы. Требовалось что-то поменять.

Но найти такую возможность было очень трудно..

‘Что же мне сделать?’

В этот момент Хех-бибин получил сообщение. Когда он услышал оповещение о поступившем сообщение, он нахмурился..

‘Аполлон. Что ему надо?’

ID указал, что это был Аполлон.

Он был личным покровителем Хех-бибина. Аполлон был богат, поэтому он оказывал значительную поддержку офицерам многочисленной "Большой Улыбки", которая в основном, состояла и китайских пользователей. Все для того, чтобы наладить связи.

Конечно, Хех-бибин держался от него на почтительном расстояние. Он слышал, что Аполлон создал себе гильдию со своим именем, но он не желал с ним контактировать. Однако, было время, когда он тоже принял от него деньги.

Поэтому он должен был уделить ему хоть немного внимания.

Хех-бибин открыл сообщение.

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 74. Поле Сражения (часть 1).**

[Поле Сражения]

- Ранг задания: Редкий

- Ограничение по уровню: 80-100.

- Содержание задания: Поле Сражения. Пожалуйста, избавьтесь от всех монстров в стенах замка Теруб.

- Награда: Награда варьируется в зависимости от количества убитых монстров.

При просмотре описания задания у Хурокана было странное выражение лица.

‘Не ожидал, что у меня появится возможность попасть на Поле Сражения подобным образом.’

Поле Сражения.

После набегов на рейд-боссов, самым интересным содержанием в «Полководце» была охота на монстров в Поле Сражения.

Поле Сражения это своего рода этап, где на каждом шагу были монстры. В что находится в пределах стен замка и на территориях неподалеку от них является Полем Сражения. Лишь опытные игроки, признанные Ассоциацией Завоевателей, могли туда войти. Хурокан же получил одобрение Ахимбри на Поле сражения в форме билета.

‘Это - адская бездна, переполненная деньгами.’

Система возрождения в Поле Сражения была выше, чем в обычных Подземельях или в полевых охотничьих угодьях. Монстров там было гораздо больше, и возрождались они там в разы чаще. Монстров там было немерено и убить их всех было попросту невозможно. К тому же, туда могли войти лишь игроки удовлетворившие некоторые условия.

Эта была земля монстров.

Конечно, это было опасно. Однако великая опасность всегда граничит с великой наградой.

Если игрок хорошо покажет себя на Поле Сражения, то Ассоциация Завоевателей публично признает его силу. Общественное признание полученное подобным образом была не сопоставима со славой полученной через Задания, выдаваемой Ассоциацией Завоевателей. Как только кто-нибудь построит себе репутацию в Ассоциации Завоевателей, в дальнейшем его будут ждать большие Титулы и огромная власть в самом «Полководце». Подобную награду нельзя было игнорировать.

Однако, одно лишь огромное количество монстров не являлось причиной того, почему содержание данной охоты шло сразу же после Рейдов. В Поле Сражения всегда были Задание событие.

Содержание заданий заключалось в поимке определенного монстра. Если вам удастся поймать этого монстра, то вас будет ждать хорошая награда.

'Помнится для игроков 200-го уровня в Поле Сражения была небывалая награда... Она колебалась от одной тысячи золотых до Уникальной Экипировки. Это было невиданным событием.'

Ко всему прочему, это задание давалось всем игрокам одновременно и в одно и то же время.

Естественно, на поимку этого монстра шла ожесточенная конкуренция.

Именно поэтому это событие было таким интересным. Обычно, на рейд-боссов были очереди. Это являлось своего рода этикетом. Однако в Поле Сражения ничего подобного не было. Для убийства помеченного монстра в ход шли все возможные способы и хитрости! Это было неизменным фактором.

Это было одной из форм проявления хаоса в «Полководце».

Некоторые игроки наслаждались Полем Сражения гораздо больше, нежели набегами на рейд-боссов.

К тому же, это очень соответствовало стилю Хурокана. Пусть прозвучит неожиданно, но Хурокан ни разу не участвовал в Поле Сражения. Для этого требовалось построить себе репутацию, путем выполнения заданий и доказать свои навыки Ассоциации Завоевателей. Только после этого у вас появится возможность попасть на Поле Сражения. Гильдия "Хахве маска" сосредоточилась на рейд-боссах, поэтому у него не было возможности туда попасть.

‘Это будет забавно.’

Поэтому у Хурокана на лице было странное выражение.

С одной стороны это было интересно, с другой стороны он прекрасно понимал, что в прошлом он не смог туда попасть потому что у него не было возможности конкурировать в этом с остальными.

И уж тем более это не относилось к игрокам-одиночкам. На Поле Сражения группы состояли из 5-7 человек. В особых случаях, можно было создавать группы до 30 человек. Конечно, это было больше исключением из правил.

Поэтому, Хурокану требовалось заменить собой группу из 7 человек. И это было трудно.

Как упоминалось прежде, в Поле Сражения не было правил. Так что довольно часто там можно было увидеть ПК.

Будь это старый Хурокан, он незамедлительно разорвал бы пригласительный билет на Поле Сражения.

Но сейчас Хурокан был другим.

‘Ниже 100 уровня...’

Хурокан войдет в Поле Сражения, где уровень игроков будет варьироваться от 80-го до 100-го.

‘По крайней мере, там не будет слишком много игроков прошедших первое повышение.’

Говорилось об игроках до сотого уровня, значит там будет множество игроков не прошедших порог в 100-ый уровень. С ними будет очень трудно, но со всеми остальными, если быть откровенными, будет проще простого. К тому же, он заработал доказательство Тайного Сообщества. Боеспособность Хурокана превышала все допустимые пределы.

‘Это будет не легко, но не невозможно.’

К тому же, все игроки «Полководца» были в той или иной мере романтиками.

Что акт убийства рейд-босса в одиночку, что возможность попасть в Поле Сражения в одиночку, все это входило в рамки "романтики" «Полководца».

Так что, если исход будет благоприятен, то от будущего видео можно было ожидать хорошей прибыли.

‘В любом случае, сейчас поход в горную цепь Уругал для меня невозможен, да и лишние деньги никогда не помешают.’

Выбор был не велик.

...

“Вы хотите, чтобы я избавился от Хахве маски?”

Сальный, медлительный и невнятный голос вошел в уши Хех-бибина.

- Да. Я прошу Вас.

Владельцем этого голоса был Гильдмастер "Аполлона", Аполлон. Его голос заставил Хех-бибина чувствовать себя неловко.

“Хахве маска... Какова причина?”

- Он оскорбил нашу гильдию.

Хех-бибин, слышавший истории об "Аполлоне", старался сдержать себя чтобы не рассмеяться..

‘Оскорбил? Что за шутка.’

Лишь "Аполлон" оскорблял "Аполлона". Они делали это сами. Они ставили силу на первое место, и всегда вели себя надменно и грубо. Что могло оскорбить их гильдию еще больше, чем они сами? Над этим вопросом стоило бы серьезно задуматься.

Однако эмоции Хех-бибина можно было увидеть лишь не его лице. Он не стал озвучивать их вслух.

‘Я предполагаю, что зашел и так слишком далеко.’

Обычно, когда Аполлон приходил к нему с подобными запросами, Хех-бибин находил на это причины или просто отказывал ему.

"Большая Улыбка" была одной из Топ-30 Гильдий «Полководца», а Хех-бибин был ее офицером. Если он выручит "Аполлон", то не навлек ли он тем самым на себя проблемы?

А проблемой прямо сейчас была нынешняя ситуация.

‘Я не могу поверить, что вынужден сейчас думать о таких вещах.’

Сейчас "Большая Улыбка" была не в самом лучшем положение.

С точки зрения Хех-бибина, он не мог игнорировать деньги предложенные Аполлоном, но этого было недостаточно чтобы рисковать своей жизнью. Ключевым фактором здесь был отец Аполлона. Ему нужны были связи с его отцом. Его отец не был кем-то исключительным, но обладал достаточным богатством чтобы с легкостью провести спонсорскую компанию на миллионы долларов.

К тому же, его отец был директором одной известной в Китае компанией. Если говорить прямо, то имя этой компании была гораздо важнее денег. Если он сможет получить спонсорство от этой компании, то в Китае их гильдия получит большое влияние и авторитет.

‘Хахве маска…’

Если бы это был обычный запрос, то он бы без сомнений принял бы его.

Да, если целью не был Хахве маска.

‘Это будет трудно.’

На данный момент, каждый член Топ-30 Гильдий знал кто такой Хахве маска. Сейчас он был самой горячо обсуждаемой темой. Если о нем начнут делать передачу, то она с легкостью получит миллионную аудиторию. И это лишь малая часть. Поэтому все Топ-30 Гильдий пытались связаться с ним.

Если Гильдия "Аполлон" позаботиться о нем, то "Большая Улыбка", принявшая от них запрос, получит еще больше негативной реакции. У "Большой Улыбки" и так было негативное впечатление со стороны общественности и подливать масла в огонь было неразумно.

Хех-бибин дважды задумался над этим.

После чего дал свой ответ.

'На поимку Хахве маски я не могу позволить себе брать наши отряды.'

Чтобы отыскать и тем более убить Хахве маску, потребуется огромное количество рабочих рук, чтобы допиться в этом успеха - еще больше. Если бы такая задача была поставлена перед всей "Большой Улыбкой" то это было бы плевым делом. Однако, это невозможно. В итоге, Хех-бибину потребуется применить для этого свой личный отряд и своих телохранителей, которые к его сожалению не были приспособлены к этому. Убить его было бы не трудно, но вот найти...

Хех-бибин начал говорить.

“Я сожалею. Сейчас наша гильдия находится в трудном положение. К тому же, не зная точного местонахождения Хахве маски, я не смогу ничего ему сделать.”

Отказ.

- Пожалуйста, я прошу вас. "Большая Улыбка" не должна так подводить свое имя. Если вы сможете поймать этого ублюдка, я заплачу вам соответствующую цену.

Однако, Аполлон не остановился. Он все также настаивал на своей просьбе. В итоге, Хех-бибин решил пойти на компромисс..

“"Большая Улыбка" ничем не может вам помочь в поимке Хахве маски. Однако, я могу использовать и других людей для его нахождения. Как только мне удастся его найти, я свяжусь с вами снова.”

Пока он договаривал, у него на уме были другие мысли, было слишком маловероятно, что ему удастся отыскать Хахве маску. Если бы его было так легко найти, то все Топ-30 Гильдий не столкнулись бы с такими проблемами при его поисках.

Но он не стал слишком много об этом думать.

...

Глядя на высокие стены замка, можно вспомнить о современных зданиях. Они растянулись далеко в стороны, а концы его верхушек было почти невозможно разглядеть невооруженным глазом. Когда он издалека увидел стены, лицо Хурокана стало серьезней.

‘Это первый раз, когда я посещаю стены замка Теруб.’

Стену, на которую он смотрел, называлась Теруб. Располагалась она к северу от замка Бангз, который Хурокан посетил ранее. Она была похожа на линию Мажину\*, останавливающая монстров от продвижения на юг.

К тому же, никто так и не смог познать возможности за пределами этих стен. За ней стояла Область Блока.

Именно поэтому у людей был огромный интерес к этому месту. Что может сломать эту Область Блока? Если разрушить Область Блока, и убить всех монстров в этом месте, что будет дальше??

‘Если мне не отказывает память, то дальше Замороженное Королевство?’

И конечно, Хурокан знал об этом.

По ту сторону стены находилось Замороженное Королевство. Эта область для игроков выше 200-го уровня. Хурокан никогда не касался этой области в прошлом.

‘Ведь ублюдочные "Штормовые охотники" забрали оттуда все самое ценное... Черт...’

Вспомнив Замороженное Королевство, проглатывая свои печальные воспоминания он пытался подавить свою горькую улыбку. Он двинулся к хранителю, посещение которого было обязательным, если желаешь перебраться через стену.

В помещение хранителя было уже много игроков. Но большинство из них было на 80-ом уровне.

“Ммм?”

“А?”

Игроки признали стиль Хурокана. Комплект Скрытого Охотника и Хахве маска на лице, это был определенно он.

“Это Хахве маска?”

“Серьезно?”

“Разве Хахве маска не в Лесу Парунг? Для чего ему приходить из Леса Парунг, на север к стенам замка Теруб? Ведь чтобы добраться туда и обратно потребуется много времени?”

Атмосфера стала нерешительной.

“Почему же еще он мог сюда прийти? Он пришел сюда, чтобы войти в Поле Сражения.”

И атмосфера нерешительности быстро перешла в нервозность. Для прихода сюда могла быть лишь одна причина.

Поле Сражения!

И никак иначе. Единственными игроками, которые могли пересечь стены этого замка, были игроки получившие приглашение на Поле Сражения. Обычным игрокам здесь делать нечего, сюда даже продавцы не приходили.

И если Хурокан пришел сюда, значит он находился здесь по тем же причинам, что и все остальные.

Он прибыл сюда чтобы войти в Поле Сражения и оно скоро начнется.

“Объявился действительно невероятный противник.”

“Он собирается войти один?”

“Он в одиночку справился с Воином Медведем, так что нет ничего удивительного в том, что он и на Поле Сражения входит один.”

“Помните, как он поймал Золотого Скелета? Хахве маска будет сильным врагом.”

Это знаменуют прибытие грозного противника. Этого предостаточно чтобы заставить окружающих понервничать.

Выражение игроков изменилось. Такое выражения делаешь, когда смотришь на своего главного соперника. Их лица были тяжелы, было видно, что их соперник очень силен. В хмуром лице они сузили свои пристальные взгляды. Некоторые даже выражали недовольство.

Увидев их лица, Хурокан немного улыбнулся.

‘Это будет очень забавно.’

Раньше Хурокан почти каждый день чувствовал на себе подобные осторожные взгляды.

Но сейчас такой уровень настороженности был просто смехотворен. Сталкиваясь с "Штормовыми Охотниками", он пошел против всех Топ-30 Гильдий. Испугайся он подобных агрессивных взглядов, тем более от игроков такого уровня, то никогда бы не пошел на войну.

Конечно, не все смотрели на Хурокана подобным образом. Несколько игроков поприветствовали Хурокана, одного из известнейших людей «Полководца».

“Вы ведь Хахве маска?”

"Да."

“Я очень люблю наблюдать за вашими видео.”

"Спасибо."

“Вы здесь, чтобы войти в Поле Сражения?”

"Да."

“Можно ли мне сделать с вами фотографию?”

"Конечно."

Люди стали подходить к Хурокану, чтобы сфотографироваться с ним. Не все люди играли в эту игру вкладывая в нее всю свою жизнь. Большинство игроков играло ради веселья, и лишь малая часть делало это основой своей жизни. Для этих людей встретить такого известного человека как Хурокан был очень веселым опытом.

Однако, сейчас на Хурокана был устремлен пристальный взгляд, не относящийся к этим двум категориям людей.

‘Разве Хех-бибин хен-ним не запрашивал местоположение этого парня?’

Игрок скрытно схватил круглый смайлик у себя на груди.

Этот человек относился к третьей категории людей.

...

Хурокан собирался сделать 5-ую фотографию, когда объявился невысокий человек в крупной броне.

“Внимание!”

Броня смотрелась на нем в тягость. Этот человек был капитаном хранителем стен замка Теруб. Его звали Бублик.

В момент своего появления, он громко заговорил. Он продолжал говорить не обращая внимания на окружающую атмосферу.

“Оставим длинные речи.”

Говорил он жестко, но его голос все равно звучал нежно и красиво. Словно милый мальчишка пытался выглядеть серьезно. У нескольких игроков женского пола была странная улыбка на лицах. Кажется, Бублик пришел им по вкусу.

Однако, ни один игрок не прерывал его речь. Никто не делал ничего из ряда вон выходящего. Мешать НПС в «Полководце» не сулило ничего хорошего. Все собранные здесь игроки были как минимум 80-го уровня, так что они прекрасно это осознавали.

Бублик продолжал говорить без всяких запинок.

“Каждый из воинов здесь был признан Ассоциацией Завоевателей. Поэтому, мы приготовили для вас работу, используйте все свои способности чтобы продемонстрировать нам вашу волю. Я открываю эти врата для вас."

Все кивнули головами, после чего Бублик продолжил.

“Ворота замка будут открыты 144 часа с момента их первого открытия. В течение всего этого времени от вас требуется одно - сражаться. Убивайте монстров. И ничего больше. Чем больше вы одолеете монстров, тем большей будет ваша награда.”

Награда!

Что за ласковое слово... но ни один из игрок на это не отреагировал. Все ждали последующие его речи.

‘Мне это не интересно. Давай уже, договаривай.’

‘Говори задание.’

Все собранные здесь люди и так прекрасно знали о награде. Они хотели знать другое.

“К тому же, здесь объявился монстр, досаждающий хранителю стен этого замка. Человек, который убьет его, получит награду лично с моих рук.”

Это произошло, когда Бублик произнес эти слова.

[Задание 'Синий Гигант' начинается]

Началось новое задание.

Игроки наконец заулыбались. Все прибывшие были здесь лишь ради этого задания. Они приходили на Поле Сражения только ради этого.

“Ответственность за ваши жизни лежит на ваших руках.”

Бублик подождал пока его слова дойдут до слушателей, после чего развернулся к группе спиной. В момент, когда Бублик повернулся спиной, все посмотрели на свои часы.

И реакция у всех была одинаковой.

“Мм?”

“Ха!”

“Воу!”

Хурокан тоже освободил удивленный вздох.

"Ни хрена..."

А причина подобной реакции...

‘Награда - Уникальная Книга Навыка? Боже!’

Награда на этот раз была настоящим Джекпотом.

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 75. Поле Сражение (часть 2).**

[Синий Гигант]

- Ранг: Уникальный

- Ограничение по уровню: 80-100

- Содержание задания: Одолеть объявившемся на Поле Сражения мутировавшего монстра, Синего Гиганта.

- Награда: Книга Навыка Уникального ранга (Привязывается к владельцу.)

- Разное: Это Задание - Задание Событие. После окончания события, задание будет завершено.

Книга Навыка Уникального ранга.

Хурокан все никак не мог привыкнуть к содержанию этого задания, даже после бесчисленных просмотров окна информации. Он еще раз поблагодарил себя за то, что сейчас его лицо скрывала хахве маска.

‘Не кажется ли это немного перебором?’

Задание очень сильное.

Было упомянуто, что книга навыка привязывалась к владельцу и ее нельзя было продать. Однако невозможность ее продажи это лишь вторично. Это событие было грандиозным само по себе.

Уникальные навыки было очень сложно заполучить в свои руки, даже при наличие денег. Обладание уникальным навыком, значит стоять на голову выше среди всех в своем классе. К тому же, ее наличие является доказательством навыков ее владельца. Это игра строилась на конкуренции, так что обладание подобными вещами было неоценимым преимуществом.

Однако «Полководец» не та игра, где каждому позволялось заполучить подобные плюшки.

Такому здесь абсолютно не было места.

До сих пор, все люди получавшие Уникальные навыки в качестве награды за задания в «Полководце», были либо невероятно удачливы, либо компенсировали отсутствие первого тяжелым трудом. Или компенсировали оба эти варианта большими деньгами.

Зарабатывая, ты получаешь награду пропорциональную твоей удаче и усилиям.

Сейчас одно было наверняка. Хурокан не считал, что данный случай относится к счастливому случаю.

‘Значит трудность выполнения этого задания будет очень велика.’

Хурокан никогда не входил в Поле Сражения, так что его знания о ней были ограничены. Однако он понимал, что подобный Джекпот в качестве награды будет очень сложно добыть. При появлений Событийных Заданий с подобной наградой вызывало на уме лишь один вопрос, "Реально ли все это?". Он хорошо знал, что в таких ситуациях успех или провал зависел лишь от своих собственных усилий, все были в равных условиях.

‘Ну, уровень трудности все равно не имеет для меня значения.’

Нет, трудность выполнения была лишь дополнительной проблемой.

Основной проблемой была награда.

Это было естественно.

‘Общее настроение быстро изменилось.’

Конкуренция будет ужасающей.

Он наблюдал сквозь глазные отверстия в своей хахве маске. Под его маской было очень трудно обнаружить его взгляд, Хурокан быстро осмотрел окружение. Он посмотрел на выражение своих конкурентов.

‘Кажется, все они прекрасно осознают кто здесь папочка.’

Настороженность по отношению к нему стала несравнимо выше. Оно стало настолько большим, что ее можно было обнаружить невооруженным глазом. Оценив их реакцию, Хурокан смог успокоится.

Хурокан прикусил губу. С их точки зрения, Хурокан являлся игроком с нависшим коэффициентом опасности. И они не могут позволить дать ему свободу воли. Если этого потребует случай, то они будут не против объединить свои усилия против общего врага, Хурокана.

‘Трудность внезапно увеличилась.’

Он не враждовал ни с кем из присутствующих, поэтому он пришел на Поле Сражения чтобы немного поразвлечься. Он сделал бы запись сражения, получил бы уровень и деньги! Он шел к этому месту с легкостью на душе, но внезапно пикник превратился в сражения не на жизнь, а на смерть.

Ну, конечно это не значит что это заставит его сдаться.

‘Да, я сделаю это. Разве я не переживал ситуации в разы сложнее этой? Ан Джэюн! Используй голову. Проанализируй ситуацию. Найди верный путь.'

Уникальная Книга Навыков поможет ему в будущих в столкновениях с врагами, для которых все присутствующие здесь и в подметки не годятся. В будущем, Хурокану придется столкнуться с грозными и страшными существами имя которым Топ-30 Гильдий. И Уникальный Навык очень пригодится ему в этом противостояние. Сейчас у него есть шанс извлечь из нынешней ситуации выгоду. Если он в страхе сбежит, то все его деньги потраченные на экипировку будут лишь пустым местом. В ином случае, он бы использовал эти деньги куда лучше, к примеру купил бы себе немного говядины.

'Отлично.'

В конце концов, это были собачьи бои. Много людей объединят руки чтобы выступить против Хурокана. И они еб\*ать как будут пытаться.

‘Ладно, если они меня побеспокоят, то я озолочусь как минимум на 30 часиков.’

В таких сражениях, Хурокан проявлял себя лучше всего.

[До открытия ворот у вас есть 59 минут.]

В этот момент на наручных часах появился отсчет.

...

- Хен-ним. Хахве маска здесь.

Количество членов "Большой Улыбки" было ее основным оружием.

С большим количеством членов, внутренние перепалки стали неизбежны. При каждом большом скопление людей количество фракций будет увеличиваться. Это была неизменная истина, ее не изменит даже угроза вымирания.

Если хочешь выжить в воюющий период, чтобы противостоять враждебным фракциям требуется заиметь себе скрытых союзников.

То же было верно и для Хех-бибина. Он использовал часть своей гильдии в собственных намерениях, и прежде чем она об этом узнала, Хех-бибин вырастил перспективные ростки для своей позиции. Чо Ухрунг, с которым он связался, был одним из самых многообещающих ростков в который он вложил много усилий.

В Китае была начинающаяся компания по выращиванию успешных кибер спортсменов. Они собирали перспективных игроков для дальнейшего выращивания, но выход «Полководца» оттеснил все остальные игры. Клуб свернулся, и Чо Ухрунг остался безработным. Именно тогда к нему пришел Хех-бибин и дал ему кров. Хех-бибин помог ему и подарил новую возможность играть вновь.

Он был перспективой которую стоило ожидать. Если Хех-бибин приложит достаточно усилий для его роста, то в один прекрасный день он станет одним из основных столбов его силы. Для него было позором, что он не смог привести его в «Полководец» раньше. Он выращивал его втайне, потому что чувствовал что его открытое пребывание в гильдии будет пустой тратой времени.

Этим человеком был Чо Ухрунг, и по воле случая они с Хуроканом оказались на одной волне.

Вместо удивления от слов Чо Ухрунга, он чувствовал раздражение.

'Блять.'

Он просто хотел проигнорировать этот запрос, но теперь не получится.

“Ты уверен, что это - Хахве маска?”

- Его экипировка - соответствует Хахве маске. Конечно, это может быть лишь его подражатель. Однако, он очень похож. Я видел несколько его роликов. И моя интуиция говорит мне, что это - он.

Хех-бибин вспомнил информацию о том, где Хахве маска был замечен в последний раз.

‘Ублюдок был в Лесу Парунг, итак, зачем ему идти на север к Полю Сражения? Откуда он взял входной билет в Поле Сражения? Возможно ли, что это запрос Ассоциации Завоевателей, и он выполняет задание основной сюжетной линии?’

Лес Парунг был расположен в самой восточной части текущего «Полководца». Стены Замка Теруб, где сейчас находился Чо Ухрунг располагался на севере.

Просто дойти от леса до стен займет несколько дней. Именно поэтому большинство игроков сосредоточенных на прокачке никогда так не сделают. Это время было гораздо выгоднее потратить на охоту. Для Топов, эти несколько дней могут поставить под угрозу их позиции лучших. Конечно, Хурокан не был Топом, но он тоже был одним из тех, кто сосредотачивался на своем выращивание.

И самое главное, Хурокан сейчас действительно там.

“Когда начинается вход на Поле Сражения?”

- У нас в запасе 50 минут.

“Твоя причастность?”

- Нет, мое обнаружение невозможно. Вы ведь знаете, что я не работаю в открытую.

'Фуу-уух.'

Услышав его ответ, Хех-бибин задействовал внутренний калькулятор.

В устранение Хурокана был огромный риск. Он был силен, известен и популярен. И его фанатов было гораздо больше чем ненавистников.

‘Больше всего меня беспокоят люди за его спиной.’

Но главная проблема в другом. У Хурокана были покровители. Это не распространялось в общественности, но если вы посмотрите на скорость его роста, стиль охоты, навыки, экипировку, и вообще все, чем он обладал, то поймете, что он у него не было недостатка в деньгах. Достигнутый им результат не может быть заслугой одних его навыков.

Такого просто невозможно достичь без помощи извне. Нет, даже будь это возможно, Хех-бибин никогда бы такого не принял.

Чтобы стать лучшим в «Полководце», требуется огромные инвестиции.

Беспокоить Хахве маску, значит беспокоить его покровителей.

‘У него должны быть весомые аргументы, чтобы хранить своего покровителя в тайне.’

Однако, на основе прошлых действий Хахве маски можно было кое-что представить. Его покровитель был не из тех, кто придет в действия просто из-за одной его смерти. Это было очень маловероятно. Если бы порог было ниже этого, то его скрытность была просто смехотворна.

‘Если я буду продолжать думать об этом, то это будет продолжаться до бесконечности.’

Хех-бибин прогнал сложные мысли заполнявшие его голову.

Право, у его беспокойств не было никаких оснований. Все его беспокойства основаны лишь на догадках. Поэтому он не может предсказать точного результата.

Именно поэтому ему требуется привести свои мысли в порядок.

Ему нужно представить все проще. Убить Хурокана или нет? Он попытался составить список плюсов и минусов этих двух решений.

‘Если я не стану этого делать, то и рисков не будет. Однако, если Аполлон прознает о моем бездействие, то нашим с ним отношениям придет конец.’

Аполлон был жадным и эгоистичным ублюдком. Аполлон не позволял никому действовать ему на нервы. Хахве маска не оскорблял его лично, но оскорбил гильдию созданную им. Именно поэтому он обратился с просьбой к "Большой Улыбке" одной из Топ-30 Гильдий. Ради мести. Это прекрасно демонстрировало насколько он был мелочным и мстительным человеком.

К тому же, Аполлон знал о Чо Ухрунге. И он знал, что Чо Ухрунг сосредоточился на выращивание путем охоты на Поле Сражения. Хахве маска, вероятнее всего, выпустит видео своего сражения, и Аполлон скорее всего увидит его. А в таких делах информация распространяется очень быстро.

В таком случае Аполлон безоговорочно разорвет свои связи с Хех-бибином. Он оставит Хех-бибина и предложит свои деньги кому-нибудь еще. К тому же, Аполлон может даже попытаться отомстить Хех-бибину, если почувствует себя преданным им.

‘Если я поймаю Хахве маску, то смогу извлечь огромную выгоду от Аполлона. Но проблемы случаться, если я сделаю Хахве маску своим врагом...’

В том, чтобы позаботиться о Хахве маске были свои преимущества. У Аполлона было много связей.

Однако в этом случае, он сделает Хахве маску и его покровителя своими врагами.

Суть дела уже понятна, главное - сможет ли он свести на нет эти риски.

‘Лишь малое число людей знает, что Чо Ухрунг - часть "Большой Улыбки", и еще меньше людей знает, что он приходится мне подчиненным. Мир не знает. Однако все это станет известно, как только Чо Ухрунг дебютирует в свет... Но когда мы достигнем этого момента, никто не сможет придраться к тому, что я сделал до этого. Более того, даже если у Хахве маски покровитель один из Топ-30 Гильдий, он не сможет на нас надавить. Конечно, все это основывается на том, что "Большая Улыбка" тоже останется одной из Топ-30.’

Чо Ухрунг не был частью "Большой Улыбки". По крайней мере официальной.

"Хм."

Выбор оказался неожиданно прост.

Осталось лишь выбрать путь.

"Чо Ухрунг."

- Да, хен-ним.

“Как думаешь, ты сможешь убить Хахве маску?”

Ответ был незамедлительным.

- Всего лишь убить?

Даже слишком быстрым.

В нем не было даже сомнений.

‘Мммм?’

Хех-бибин знал, что Чо Ухрунг был в высшей степени уверен в своих навыках, однако он не из тех, кто стал бы браться за то, что было за пределами его возможностей.

- Значит, единственное что мне нужно сделать это отправить Хахве маску на досрочный 48-ми часовой отпуск?

Казалось, что-то произошло.

Хех-бибин выжидательно ответил.

“Если вы сделаете запись процесса, то меня не волнует каким методом вы воспользуетесь. Хотя нет, не нужно делать видео. Это будет рискованно."

- Это тоже возможно. Мм, нет. Кажется теперь мне даже не придется выходить.

Как и ожидалось, что-то произошло.

“О чем ты?”

- Награда за задание на Поле Сражения - Книга Навыка Уникального ранга.

‘Ах!’

Услышав эти слова, мысли Хех-бибина развернулись на все 180 градусов. Он лишь добавил последние слова.

“Я свяжусь с тобой через 20 минут. Будь готов.”

- Да.

Закончив разговор, Хех-бибин сразу же стал набирать Аполлона. Он быстро взял телефон. Словно давно ожидал его звонка, на это ушло не больше нескольких секунд.

Хех-бибин задал прямой вопрос Аполлону.

“Мне нужно просто убить Хахве маску?”

- Да. Вы просто должны его убить. Меня не волнует кто это сделает.

“Скажите мне сценарий.”

...

Никогда не знаешь, кто на поле битвы тебе друг или враг. Смотря на закрытые ворота, в каждом теплилась уверенность.

Бублик еще раз появился перед ними.

Он снова был в своей броне. Вместо чувства важности, он все также испускал чарующее женщин обаяние. Несколько девушек игроков смотрели на него прикрывая лицо руками. Они определенно снимали видео Бублика.

Увидев эту сцену, Хурокан на краткий миг стал угрюмым.

‘Теперь, когда я об этом думаю, я никогда не видел красиво сложенных и симпатичных НПС с самого начала этой игры. Почему я всегда встречаю загорелых пижонов? В этой игре что, нехватка симпатичных НПС? Стоит ли мне сходить в Лес Фей?’

Внезапно он почувствовал, что его успехи в «Полководце» были очень скудны.

Конечно, это был лишь тривиальный вопрос, быстро вылетевший из головы словами Бублика.

“Откройте ворота!”

Прозвучал громкий и энергичный голос. Единственные ворота в этой стене начали медленно и верно отворятся.

\*Ту-ду-ду-ду-ду-дум!\*

Механизмы звучали словно огромной живое существо, жалующееся на то, что его потревожили. Эти звуки навевали опустошение. Громкий гул вселял мурашки. Дверь, опускающаяся в пол, не была похожа на дверь. Словно воротами была часть самой стены.

Перед ними все было тихо.

Они восхищались просмотром?

Нет.

Они были в шоке.

Это было удивительное зрелище. Такое можно было увидеть лишь в играх виртуальной реальности. Наблюдая за этим, каждый время от времени задерживал дыхание.

То же относилось и к Хурокану. До этого он видел множество схожих вещей, так что его было очень трудно шокировать лишь этим. Однако это не значит, что он не был поражен.

‘Именно поэтому «Полководец» одновременно великолепен и страшен.’

В этом мире все было возможным. Это было страшное место, где некоторые моменты казались реальнее самой реальности.

Мир «Полководца» был местом в которое Хурокан решил посвятить свою жизнь.

Дверь наконец-то полностью спустилась. Позади Бублика было 8 групп. В общей сложности 53 человека.

“Вы все осознали, что можете здесь умереть, поэтому я не буду говорить вам возвращаться живыми. Если на то потребуется - умрите, но убейте столько монстров, сколько сможете. Я скажу вам это в последний раз. Даже если вы решите вернуться к стенам замка ради выживания, ворота откроются лишь по про шествию 144 ча…”

Именно после этого все произошло.

\*Вшух!\*

Хурокан быстро надел капюшон. Застилающая тьма накрыла его лицо, он был первым добравшимся до ворот.

“Мм?”

“Хух!”

Увидев это, несколько человек подсознательно вздрогнуло. Они не были удивлены очевидным фактом того, что Хурокан пришел в действие. Нет, они словно охотники были удивлены тем, что их добыча собиралась ускользнуть от них.

“…сов.”

После того как они вздрогнули, Бублик закончил говорить. Бублик быстро развернулся, чтобы увидеть, что Хурокан уже бежит мимо него.

Хурокан был очень быстр. Он уже исчез в лесу позади стен.

Хурокан был первым бросившим кости в эту игру.

...

В момент, когда Хурокан выбежал, на уме Чо Ухрунга быстро промелькнули все мысли.

'О нет.'

Он почувствовал, как все его планы рушатся.

‘Это не входит в сценарий.’

Он должен был убить Хурокана.

Для этого он придумал план. Это будет не трудно. Чо Ухрунг приблизился к игрокам, расценивающим Хурокана как угрозу, и договорился с ними.

С начала они бы устранили Хурокана, после чего смогли бы мирно начать охоту. Когда событийный монстр, Синий Гигант, объявится они снова начнут соревноваться!

Когда множество фракций входили в конкуренцию, было нормой объединяться в несколько групп чтобы устранить самую большую угрозу. И никто не отклонил предложение Чо Ухрунга.

Исключая Хурокана было 7 групп. Включая группу Чо Ухрунга, на предложение согласилось 5 групп. Даже игроки фотографировавшиеся с Хуроканом вошли в это число.

Именно так, это было… Это было доказательством того, что известность и превосходные навыки Хурокана, не всегда привлекали к нему восхищение и аплодисменты.

‘Я думал, что это будет проще…’

Он думал, что его игра уже была закончена. Хурокан стоял перед 5-ю группами - 38 игроками. Так как кругом кишели монстры, он считал, что Хурокану будет некуда бежать и помочь ему было тоже некому.

Однако Хурокан оказался быстрее.

Действия Хурокана были неожиданны. Игроки согласившиеся на убийство Хурокана сейчас молча стояли на месте и играли друг с другом в гляделки.

Все произошло так внезапно, что внесло в их ряды беспорядок. Чо Ухрунг стал тем, кто решил все взять в свои руки.

‘Если он начнет охотится, то за ним останется след. В запасе имеется еще 144 часа. Мы все еще можем поймать его в конце.’

Чо Ухрунг посмотрел на игроков заключивших с ним соглашение.

Он использовал программу голосового сообщения, чтобы сообщить им об изменении в плане. Все молча кивнули. После этого они посмотрели на группы игроков, которые не согласились работать вместе с ними.

“Почему Хахве маска переместился так быстро?”

“Стоит ли нам тоже поторопиться?”

“Давайте не будем спешить. Для начала требуется разобраться с монстрами. Сейчас самое важное, это защитить свои жизни.”

В этот момент они решили устранить любого, кто не присоединился к их группе. До убийства Хурокана, они в начале устранят остальных.

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 76. Поле Сражения (часть 3).**

Пройдя через стены, первое что бросалось в глаза каждому, это многочисленные останки. В некоторых местах лежали кости людей, но по большей части кругом валялись останки различных монстров. Это была целая пустошь усеянная костями окрашивающих землю.

Море костей. После равнин шел лес с пышными деревьями. За огромным лесом виднелся горизонт, этот лес был не менее ужасающим чем море костей. Лес периодический дрожал и время от времени...

\*Кууо-о-о, аа-уу!\*

Звучали оглушительные рычания.

Сам лес был гнездом монстров. Вторгшиеся в этот лес, могли ощутить это на себе.

“Так вот что из себя представляет Поле Сражения.”

“Выглядит труднее, чем я полагал.”

Это был первый раз для группы Динь-динь, когда они вошли на Поле Сражения. Сцена за стенами превзошла все их ожидания.

Им было не легко к этому привыкнуть. После открытия врат, они были последними достигшими леса. Даже дойдя до самого леса, их переполняла нервозность. Эта нервозность рушила их самоконтроль.

Они только начали углублять в сам лес, как тут же началось сражение.

“А! Это вы?”

Это были люди пару минут тому назад с которыми они начинали, и они оказались врагами.

“Ч... что?”

“Что "Что"? Это приветственный ритуал для новобранцев.”

И это была не одна группа. Появилось целых пять групп и окружило группу Динь-динь. Сражение началось без всяких слов. У них даже не было времени чтобы выругаться. Все закончилось, прежде чем началось.

...

‘Вы только гляньте, что творят эти ублюдки.’

На Хурокане был надет капюшон и он изо всех сил старался удержаться на ветке у макушки дерева. Он видел как группа Динь-динь погибала от начала до конца.

‘Когда они все удивились моему внезапному порыву, я сразу понял что что-то не так... Эти 5 групп в союзе?’

Это было обычным зрелищем наблюдать как группа вроде Динь-динь погибает в Поле Сражения. Сражения между группами было нормой и обычно они проходили либо в начале или под самый конец. Было очень важно устранить как можно больше соперников до охоты на монстров или до начала основного события. К середине этапа все обычно занимались охотой на монстров, поэтому что все более менее понимали, что нападать друг на друга не стоило. В конце концов, каждый здесь собирался ради изобилия монстров. Они приходили сюда, чтобы ускорить свою прокачку.

Поэтому гибель группы Динь-динь была предсказуема. Можно было сходу сказать, что у них не было опыта в Поле Сражения. Опытные игроки никогда не станут зевать от удивления при входе. Они быстро двинутся вглубь, чтобы скрыться в окружение. Обычно любой, кто оставался у входа будет убит. И группа Динь-динь таким образом лишь сделало себя мишенью. Все равно что самим на рожон напроситься!

Однако Хурокан никак не ожидал что действовать начнут целых пять групп.

‘Так, пять… Если мне не изменят память, то 5 групп это 20 человек, 28... Это - 38 человек?’

Все пять групп сотрудничали.

И Хурокан знал для чего это было сделано.

‘Они действительно полны решимости меня одолеть.’

Их цель была очевидна. Это был Хурокан.

По силе все игроки в Поле Сражения были примерно равны. Все из-за ограничения по уровню. Если бы его не было, то сюда бы пришли высокоуровневые игроки и устроили бы бедлам. И когда Хурокан объявился на сцене, все окружающие почувствовали явный дисбаланс.

Поэтому эти 5 групп не постеснялись заключить союз.

‘К тому же, разве эти ублюдки не были рады встрече со мной, раз попросили автографа? Вот придурки.’

С точки зрения Хурокана, в данной ситуации не было ничего хорошего для него.

‘Однако, это немного странно.’

Были у него и некоторые подозрения.

‘Неважно как я на это смотрю, но они кажется пойдут на все чтобы меня одолеть. Не кажется ли это немного перебором, даже ради Уникального Навыка?’

Он немного понял происходящее, но все равно чувствовал, что их действия были слишком чрезмерны.

Хурокан сузил глаза.

‘Я у кого-то из них забрал в прошлом часы?’

Конечно, во всем этом были свои практические и экономические преимущества. Однако среди этого мог скрываться и личный мотив.

Месть!

Это была эмоциональная и очень непрактичная причина, но этого будет достаточно чтобы заставить окружающих действовать.

Если быть откровенным, то история игры Хурокана не была девственно чиста. Он безжалостно убивал любого, кто вставал у него на пути. Враги конечно сами нарывались, и они в основном не относились к той группе людей кто умел признавать свои ошибки. Не имей это места быть, то причина их рвения просто отпала бы. Но если ради мести, то данный результат не будет чем-то необъяснимым.

‘Возможно, что это кто-то из тех сучат, кого я убил прежде? В этой группе был кто-то из белых рыцарей? Маловероятно. Они ведь узнали, что я Хахве маска? Может это друзья того парня, которого я вздернул с Золотым Скелетом?’

На пути Хурокана было много людей погибших от его руки. Их было так много, что Хурокан точно и не скажет, кто был причиной.

Ну, он не стал над этим сильно заморачиваться.

‘Да пофиг. Моя цель - 5 групп, в общей сложности 38 человек.’

Хурокан смотрел и видел, что эти пять групп сейчас забирали часы у убитых. Он оставил свои размышления и начал серьезно думать над планом их устранения.

‘Если следовать зову сердца, то мне симпатична мысль сделать 144-ех часовой ролик. Я хочу, чтобы они почувствовали себя персонажами настоящего фильма ужасов. Но это впустую потратит мое время на охоту, так что покончу с ними за 24 часа.’

Он очень быстро составил свой план.

Для Хурокана это было нормой.

...

“Мы в дерьме.”

Не прошло и двух часов с момента, когда ворота стен замка Теруб открылись. Даже не успев правильно начать охоту, группа Монгмарт была окружена другими игроками.

Увидев дюжину окруживших их игроков, танк группы Монгмарт, Борт, был очень зол. Он выкрикнул с не верящим выражением на лице.

“Даже если это - Поле Сражения, вам не кажется парни, что вы зашли слишком далеко? К чему было заключать союз из пяти групп и атаковать нас вместе?”

Его крик был заполнен гневом. Словно соглашаясь со словами Борта, два священника за ним, три мага и мечник группы Монгмарт тоже были очень разгневаны.

С другой стороны, у остальных более тридцати игроков, лица ничего не выражали. Они были спокойны и казалось, совсем не собирались отвечать на слова группы Монгмарт.

“Вы входили в Поле Сражения множество раз. Вы должны были знать, что можете столкнуться с такой ситуацией.”

“Давайте побыстрее с этим закончим.”

Все они были игроками привыкшими к подобным вещам. Именно поэтому они и участвовали в Поле Сражения. Такое не происходило постоянно, но могло произойти в любой момент. Если кто-то будет чувствовать за это позор, жалость или чувство вины, тогда ему не место на Поле Сражения.

“Даже учитывая, что здесь нет правил, вам не кажется что вы конец оборзели?!”

Так как они находились на другом конце палки, все что им оставалось, это браниться. В такой ситуации, они могли бы делать это весь день.

В ожидание скорого сражения, в стороне за происходящей перепалкой тихо наблюдал Чо Ухрунг. После чего он осторожно схватил меч.

‘Нет необходимости с этим тянуть.’

Группа Монгмарт не была их основной целью.

‘Если Хахве маска заметит, что что-то не так, он может скрыться. Это поставит меня в трудное положение.’

Основной целью был Хахве маска. Он должен позаботиться о происходящем прежде, чем Хахве маска все осознает.

Если Хурокан поймет, что целых пять групп объединились лишь ради его поимки, он тоже начнет действовать согласно ситуации.

Он не станет сражаться. Он пустится в бега и будет хитростями использовать ситуацию в своих интересах. Преследовать одного игрока по всему Полю Сражения будет очень трудно.

К тому же, на его поимку у него были весомые причины.

‘Я обязательно должен поймать этого ублюдка.’

Поймав Хахве маску, он получит вознаграждение в размере одного миллиона юаней. Это было маленьким бонусом от Аполлона за успешную поимку Хахве маски.

‘Миллион юаней…’

Сейчас, за убийство всего одного игрока он с легкостью может заработать около 100.000 $. Чо Ухрунг уже построил свои планы на эти деньги.

В любом случае, если он хочет быстро покончить с этой ситуацией, то ему придется сделать всю грязную работу своими руками.

Даже если их окружило более 30 игроков, их противником были ветераны Поля Сражения. Все от их уровня, опыта и экипировки на голову превосходило остальных.

Если рассмотреть численное преимущество, то результат очевиден. Однако ситуация всегда может изменится. Если группа Монгмарт решит сражаться с ними до последнего вздоха, то высока вероятность жертв с их стороны. А стать жертвой несчастного случая никто не хотел.

Именно поэтому кому-то требовалось взять инициативу в свои руки. Если они хотят закончить все быстро, кому-то потребуется руководить этим сражением.

Именно поэтому Чо Ухрунг начал действовать. Вместе с ним медленно пришли в ход и мечники, взявшие на себя роль танков и атакующих.

Маги позади них начали готовить свои заклинания. Священники стоя позади всех, тоже стали готовится к предстоящему сражению.

Это произошло, когда все были сосредоточены на одном единственном моменте.

“Ха!”

Услышав чей-то громкий вздох, все окружающие напряглись.

‘Что это?’

Смотря на свои цели, Чо Ухрунг что-то услышал.

Пристальный взгляд Чо Ухрунга быстро переместился.

‘А?’

Его взгляд упал на Скелетов Воинов. Их было трое. Три Скелета Воина быстро подбежали к Священнику и нанесли удар. Они подняли свои мечи еще раз и снова нанесли очередной удар.

“Угх. Дерьмо!”

Вскрикнул священник, это предупредило остальных об осложнение ситуации. Однако, к тому моменту Скелеты Воины нанесли по священнику около дюжины ударов.

Защита священников была не высока. Так что тело священника резали словно мягенький пудинг. К тому же, атакующая сила Скелетов Воинов была ужасающей.

Прежде, чем священник успел кинуть на себя исцеление, его беспрерывными ударами привели в замешательство.

“Дерьмо. Что там происходит?”

Один из товарищей священника увидел, что он попал в тяжелую ситуацию, поэтому побыстрее поспешил к нему на помощь. Он проигнорировал группу Монгмарт. В этот момент все были переполнены мыслями о спасение священника!

‘Если священник погибнет, ситуация станет опасней.’

Чо Ухрунг думал о том же. Священник был очень важен для группы. Священники на Поле Сражения были важнее магов. Без священника все что вам остается, это стоять у стены и ждать открытия врат.

Соответствуя статусу восодящей звезды Хех-бибина, Чо Ухрунг начал анализировать последующие действия.

‘Подождите.’

Скелеты Воины не просто так себя обнаружили.

Чо Ухрунг повернул голову.

‘Ах!’

Внезапно, с разных направлений выбежало еще четыре Скелета Воина. Все были очень удивлены, потому что очередная группа Скелетов Воинов тоже побежала к очередному священнику.

Мысли Чо Ухрунга естественно пришли к соответствующей точке.

‘Где Хахве маска?’

Раз Скелеты Воины были здесь, значит и Хахве маска был где-то рядом.

Как Чо Ухрунг и ожидал, вскоре появился и Хахве маска.

“Черт!”

Из-за Чо Ухрунга, он быстро направился к священнику из его группы. Хурокан быстро освободил свой меч и нанес удар тому по шее. После чего, шея священника располовинилась. Все это произошло за какое-то мгновение.

Хурокан появился неожиданно и быстро удостоверился в смерти священника.

“Рывок!”

После прибытия Хурокана, группа Монгмарта быстро пришла в действия, словно только этого и ожидала.

Нет, Чо Ухрунг был точно уверен, они действительно ждали его появления. Группа Могнмарта двинулась в противоположную сторону от Хурокана.

Они разделились.

Если они хотят угнаться за двумя кроликами сразу, то им придется разделить свою группу надвое.

Проблема была в группах окружающих Монгмарт. Между их группами не было полного контроля. Чтобы начать действовать требовалось пройти этап переговоров и регулировки.

Нужно было рассмотреть ситуацию, оценить какие методы будут лучше и предложить, после чего вторая половина должна была на него согласится. Это был муторный процесс и уж точно не решался в таком отчаянном положение, где от 1 секунды зависит жизнь и смерть.

‘Блять!’

Даже Чо Ухрунг был в замешательстве, потому что Хурокан атаковал священника именно из его группы. Убийство Хуроканом священника, была для Чо Ухрунга словно пыткой, потому что он мог лишь наблюдать.

После убийства священника, пристальный взгляд Хурокана встретился с Чо Ухрунгом.

Длилось все это лишь краткий момент.

Хурокан быстро развернулся и начал бежать к другому игроку.

“Он…”

Он тоже был священником.

\*Чавк!\*

Священник собирался закричать о помощи, когда Хурокан вонзил лезвие ему прямо в глаз. Закинув его на плечо, Хурокан не стал останавливаться.

Он начал убегать.

“Быстрее за ним!”

“Мм?”

“Это Хахве маска!”

В этот момент игроки побежали за Хуроканом. Как они могли бездействовать когда их главная цель убегала?

Чо Ухрунг глотнул. Ему было трудно подобрать слова.

‘О... он уделал нас.’

Он был просто лишен дара речи.

...

\*Пак, пак!\*

Хурокан бежал со священником на плече и периодический пронзал его, словно шишкебаб. Какое-то время назад священник все дергался и проклинал его аки сапожник, но теперь он просто завалился словно труп. Видя это Хурокан засмеялся.

‘Он насильно вышел из системы.’

Игрок был перекинут через плечо Хурокана словно багаж, после очередного удара он решил удалится. У него не было намерений испытывать подобный опыт в живую.

Наконец после этого, Хурокан повернулся чтобы посмотреть на трех преследующих его игроков.

‘Они преследуют меня словно охотничьи псины.’

Эти трое успешно справлялись с преследованием Хурокана. Это значит, что их характеристики были сопоставимы с его.

Они были Атакующими.

Класс мечников, делающий основной упор на характеристику силы.

Хурокан как раз замедлился, после чего им стало легче его нагнать. Он позволил им это сделать.

В конце он остановился.

‘Это здесь?’

Остановившись, он осторожно осмотрел окружение и только после этого выкинул священника со своего плеча.

\*Пуф!\*

Он еще не был мертв, но игрок отказался от персонажа. Так что тело священника было все равно что трупом.

\*Вшух!\*

Хурокан вонзил свой меч ему в спину. Он положил две руки на рукоять меча и посмотрел на трех мечников.

Хурокан выглядел ужасающе.

“С... стойте.”

“Ух!”

Даже такие опытные игроки не стали быстро нападать на Хурокана. Чувство угнетения исходящее от Хурокана заставило их остановиться.

Только после остановки из-за этого угнетающего чувства, до всех трех мечников дошло.

‘Дерьмо.’

‘Мы здесь одни…’

Их боевой потенциал был определенно выдающимся. Они были мечниками и основной упор сделали на силу. Никто не стал бы выбирать этот путь, если бы этот класс был слабым.

Однако их противником был Хахве маска.

‘Сможем ли лишь мы втроем одолеть Хахве маску?’

‘У него нет Скелетов?’

Под его контролем находилось 10 сильнейших Скелетов Воинов. С ними он был достаточно силен, чтобы одолеть рейд-босса в одиночку. Количество его навыков было до смеха ужасающим. Будет ли трех мечников достаточно чтобы одолеть его?

Возможно.

Но это точно будет не просто.

‘Должны ли мы отступить?’

‘У нас больше нет священников. Что нам делать?’

Поднимая свое оружие, у всех играли нервишки. Они выставили вперед свои щиты.

Хурокан молча на них оглянулся.

\*Вшух! Вшух!\*

Он вынул свой меч из позвоночника священника и стал снова наносить по нему удар за ударом. Казалось, он хотел удостоверится, что священник был мертв.

‘Сумасшедший сукин сын!’

Сцена была настолько жуткой, что все трое даже не знали, стоит ли им задержать его или что-нибудь предпринять.

Именно в этот момент.

\*Куууоооо!\*

К ним на встречу выбежало четыре монстра, сопровождая все это ужасающим ревом. Это были рогатые Тролли с серой кожей. Все что могли сделать три мечника, это с ошеломлением наблюдать за их приближением. Хурокан широко улыбнулся.

‘Голем медлителен, но при правильном расчете - он прекрасный убийца.’

Хурокан отозвал своего Голема, и монстры двинулись за его хозяином. Хурокан приготовил им бомбу из монстров.

...

“Сколько из вас осталось?”

"Шесть."

"Девять."

“Мы…”

Они начинали с 38-ми человек, а сейчас их осталось 30.

За какое-то мгновение погибло целых 8 игроков.

Конечно, смерти прошли не впустую. Пока группа Монгмарт убегала, им удалось убить трех их членов.

Однако ситуация была очень плоха, даже если прибавить к нему этот факт.

И самое большой проблемой была...

‘Мы потеряли 4 священника…’

Восемь игроков встретило Game Over и половина из них были священниками. Во всех 5 группах священников было всего 8, и сейчас погибла половина из них.

‘Нас прекрасно отжарили.’

Ситуация была плачевной.

Даже учитывая, что это была лишь игра, Чо Ухрунг чувствовал как у него по спине пробежали мурашки.

В их союзе было целых 5 групп и они все равно умудрились потерять 4 священника. Если их союз разойдется по группам, то одна из сторон останется без священника. А это значило верную смерть.

‘Никогда бы не подумал, что группа Монгмарт объединится с Хахве маской.’

Они попали впросак просто потому, что Монгмарт объединилась с Хахве маской. И только поэтому.

Когда они окружили группу Монгмарт, в целях безопасности все священники были оставлены за спинами. Так было всегда. Атакующие и Танки выходили вперед чтобы возглавить атаку. Так как они окружили своих врагов, это было самой логической и подходящей тактикой.

Однако никто не ожидал, что в тот момент объявится Хахве маска.

Усложнив ситуацию, он разделил своих Скелетов Воинов на две группы, убив двух священников за раз. После чего он появился сам и убил еще одного священника собственноручно, а второго утащил с собой на плече.

‘Хахве маска никогда еще не был в Поле Сражения, как он смог продумать подобный план?’

Это был прекрасный ход. Вместо того, чтобы убивать священника на месте, он схватил его и унес, потому что боеспособность его была нулевой. И прикончил того в пути. Он был хитер. Хурокан был хитер словно зверь.

Именно так, Хурокан в одиночку убил 4-ех их священников. Целых 5 групп объединилось и все-таки он был достаточно силен чтобы сделать это. От его навыков у Чо Ухрунга по спине пробежали мурашки. Кроме того, он намерено позволил увязаться за ним трем мечникам и оставшись с ними наедине, он убил их при помощи монстров. Даже при том, что Чо Ухрунг был на стороне проигравших, он почти освободил вздох восхищения.

Это кое-что прояснило. Хурокан прекрасно прочитал намерения Чо Ухрунга и остальных.

А это значило...

‘Это еще не конец.’

Что это было только началом.

Чо Ухрунг и остальные группы первыми воспользовались отсутствием правил в свою пользу. Поэтому у них не было права жаловаться на то, что их противник поступал точно также.

Сражаться с монстрами нужно быть готовым в любое время, особенно в Поле Сражения. В Поле Сражения было столько монстров, что это не игроки, а сами монстры выходили охотится на игроков. В такой ситуации, 4-ех священников точно не хватит на более чем 20-ти игроков.

Самое худшее ждало впереди, во время отдыха. Играть в течение целого дня было невозможно. Через пару часов все собирались выйти из системы и отдохнуть. Несколько человек сказало, что они не собираются входить в игру пока не пройдет 144 часа. Вместо того, чтобы встретить здесь свой конец, некоторые посчитали, что будет выгоднее эти 144 часа просто переждать. Они избегут верной смерти и у них будет недельный перерыв.

А это значит, что их количество станет еще меньше.

В конечном итоге, их численное преимущество сведется на нет.

‘Я не могу позволить этому произойти.’

Чо Ухрунг чувствовал, что ему требуется прояснить всю ситуацию. Он собрал лидеров других групп.

“Мы должны продолжить сотрудничать. Если мы разойдемся, то просто станем мишенями.”

“Вы хотите чтобы мы охотились всем скопом?”

“Если мы останемся вместе, то на нас по крайней мере не станут открыто нападать. При нас все еще большое численное преимущество. Разве наше выживание не самый высший приоритет?”

Никто не возразил.

'Дерьмо.'

Однако, увидев их выражения, Чо Ухрунг понял, что они были им недовольны.

‘Они пытаются возложить всю вину на меня.’

В конце концов, именно Чу Ухрунг стал первым предложившим нападение на Хахве маску. Такова человеческая натура, обвинять других, когда что-то идет не так.

“Тогда давайте так и сделаем.”

Все дали свое согласие, но они чего-то недоговаривали.

Чо Ухрунг понял что было что-то не так.

Хурокан появился перед ними снова спустя 5 часов после открытия врат. Все готовились на выход из игры, поэтому когда это произошло, они искали безопасное место.

“Кто является лидером стоящим за всем позади?”

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 77. Повышение Голема (часть 1).**

“Кто стоит позади всего этого?”

Сказал Хурокан, стоя с группой Монгмарт у себя за спиной. Выглядел он устрашающе. Его хахве маска заставила игроков вспомнить лица его Скелетов Воинов. Он не был похож на обычное живое существо.

Несколько игроков даже затаило дыхание. А разговаривать с затаившимся дыханием было не очень-то просто.

Все молча уставились на Хурокана. Те, кто встречался с взглядом Хурокана быстро опускали головы.

Так и не услышав ни одного ответа, Хурокан заговорил еще раз.

“Давайте не будем делать вид, что ничего не произошло. Вы все пытались поймать меня. И я более чем уверен, что за всем этим стоит один человек, который и предложил этот план.”

Сказав это, Хурокан посмотрел на единственного человека.

Человек, на которого посмотрел Хурокан, нахмурился. Конечно, ему не нравилось то, что он находится под подозрением. Когда этот игрок встретился с взглядом с Хуроканом, Хурокан наморщил брови и снова произнес. Говорил он громко.

“Ты - и есть тайный лидер? Мы встречались в прошлом? Или я отрезал тебе запястье?”

“Это не я.”

Игрок ответил быстро.

Хурокан задал вопрос еще один раз.

“Тогда - кто?”

В этот момент...

“А мы должны отвечать на твои вопросы? Мы не делали чего-то недопустимого. Это Поле Сражения. Поле Сражения!”

Игроку видимо не понравился командный тон Хурокана, так что он отвечал ему с пылкостью в голосе. Пристальный взгляд Хурокана естественно упал на ответившему ему человека.

Игрок, словно не замечая давления от Хурокана, начал говорить еще громче.

“Если тебе что-то не нравится, то давай сражаться! Пусть ты и лепечешь здесь что-то, но здесь нет ни кого, кто стал бы тебя слушать. Если бы мы хотели вести тут с тобой разглагольствования, то не стали бы даже нападать на тебя.”

Это была провокация.

Давай сражаться!

В некотором смысле это было разумным ответом. В конце концов сторона Хурокана все еще была в меньшинстве. Хурокан мог призвать Скелетов Воинов, и группа Монгмарт тоже на его стороне. Но даже так, их будет не больше 20.

К тому же, эти пять групп из альянса по поимке Хурокана, все еще имели гораздо больше священников чем у группы Монгмарт.

Дело было не в том, что они не сделали ничего плохого, просто у них было достаточно боевого преимущества чтобы придумывать себе оправдание. И это было оправдание всем оправданиям - ведь это Поле Сражения.

В этой ситуации им действительно не нужно было вести себя перед Хуроканом словно провинившемся шкодникам.

Ведь это правда.

“Это Поле Сражения…”

Хурокан хорошо знал об этом факте. Он сам показал себя только хорошо осознавая это.

“Я именно поэтому и говорю с вами, потому что это Поле Сражения.”

Слова Хурокана заставили на мгновение всех замолчать, все стали осматривать свое окружение.

‘Что это значит?’

‘Он сказал все это именно потому что мы на Поле Сражения? Каково значение позади этих слов?’

В альянсе из пяти групп никто не считал, что в сражение против Хурокана и группы Монгмарт они проиграли бы. Но там так же не было людей желавших этого сражения.

Поэтому, было бы весьма разумно для начала выслушать самого Хурокана.

“Я хочу знать, если позади всех этих действий скрытый лидер. Если да, то по какой причине, могли бы между нами быть личные разногласия? Если все действительно так, то я бы хотел уладить все старые счеты. Событийный Монстр еще не появился, и я не хочу впустую тратить свое время на ПК, тем более когда оно не приносит мне опыта, разве к вам это парни не относится тоже?”

‘Конечно, ведь все эти ублюдки приехали сюда для того чтобы охотится. Все они признают значение времени.’

В этом состоял план Хурокана.

По правде говоря, Хурокан был очень зол этим альянсом взявшимся за ручки, лишь для того чтобы устранить его. Если бы он пожелал оставить их всех без запястья, то это было бы не трудно. К тому же, до этого он убил половину их священников, он мог бы с легкостью одолеть их битвой на истощение.

Проблема в том, что Хурокан бы от этого ничего не получил. Он заполучит их часы, но это не значит что в каждом из них скрывался Джекпот.

Есть вероятность, что Хурокану не удастся нормально поохотится в течение всех этих 144-ех часов. Убытки, которые он потерпит занимаясь ПК, сильно превзойдут преимущества. Ему уже очень повезло получить билет в это охотничье угодье. Убийство этих игроков не принесет ему никакого опыта, так что он не хотел впустую тратить свое драгоценное время.

Решающим фактором здесь играла Уникальная Книга Навыков выступающая в качестве потенциального вознаграждением. Поэтому для Хурокана было бы выгоднее пройтись о более легкой дорожке. Нет ничего хорошего в том, чтобы усложнять себе путь больше чем есть.

И Хурокан был не единственным кто думал об этом же.

Многие приняли решение убить Хурокана чтобы потом похвастаться об этом в своей ленте новостей. Однако сейчас их сердца довольно встряхнулись.

‘Он пытается объявить перемирие?’

‘Да. Мы все равно будем вынуждены сражаться с друг с другом при появление Синего Гиганта. Какой смысл в том, чтобы сражаться сейчас?’

‘Раз уж все сложилось подобным образом, то давайте дождемся Событийного Монстра. Давайте просто сосредоточимся на выращивание. Это гораздо лучше, чем идти на верную смерть.’

Все были согласны.

Однако никто не стал поспешно отвечать Хурокану. Ведь никто не отменял того, что у этого плана действительно был тайный лидер.

Им был Чо Ухрунг и этот факт был неизменным.

Все согласившиеся игроки не могли просто повесить всех собак на него. Тогда бы он стал горе героем, взваливание всей вины на остальных ни есть хорошо. Так или иначе, Чо Ухрунг просто предложил. И они сами сделали свой собственный выбор, они сами виноваты.

‘Это полная лажа.’

Конечно, для Чо Ухрунга это был наихудший вариант. Теперь с Хуроканом вынужден будет говорить именно Чо Ухрунг. В таком случае ему придется объяснить Хурокану свои причины.

Хотя ему не обязан был говорить правду. Так же как и раскрывать свою личность. Точнее, он ни в кое случае не должен был этого допустить. Если этот инцидент смогут связать с "Большой Улыбкой", то результат будет катастрофическим.

‘У меня нет выбора.’

Чо Ухрунг быстро закончил свои вычисления.

‘Давай закончим все красиво.’

Вместо того, чтобы быть вынужденным медленно отступать к краю утеса, он прыгнет в него по своей воле. О последствиях он позаботится самостоятельно. Это было лучшим решением.

Чо Ухрунг закричал.

“Я - тайный лидер.”

После его слов, Хурокан посмотрел на него. И немного наклонил голову в замешательстве.

‘Ха? Такое чувство, словно я его уже где-то видел?’

Его лицо не было ему знакомым, но ему казалось что он его уже где-то видел. Появление Чо Ухрунга было не обычным. У него была сильная челюсть, и широкие черты лица. Даже его брови были густыми. У него было такое лицо, после встречи с которым любой бы остался под впечатлением. Если Хурокан чувствовал его знакомым, значит вероятность этого очень высока.

‘Я полагаю что это действительно личная месть?’

Хурокан не мог подавить свое растущее любопытство.

“У нас с вами были какие-нибудь разногласия?”

“Невозможно. Это наша первая встреча.”

“Ваши причины?”

“Вы сильны. Если бы мы не объединились против вас, то у нас не было бы и шанса. Я не горел желанием смотреть на то, как преуспевает мой соперник.”

Это причина была смехотворной, но Хурокан довольно часто сталкивался с подобным.

Хурокан кивнул головой. Он мог понять подобный довод.

“Так как все это начал я, то мне и заканчивать. Я прошу дуэли 1 на 1.”

Прежде, чем он закончил диалог, он встал в боевую стойку и направил свой меч на Хурокана.

Это вызвало окружающих в волнение.

'Невероятно.'

‘Он хочет дуэли с Хахве маской.’

Никто из присутствующих не ожидал от него такого. Это было совершенно неожиданным исходом событий. Это в некотором роде выглядело даже немного героически. В конце концов он решил выйти вперед и взять ответственность за свои действия. Подобный акт, заслуживает аплодисментов, нежели упреков.

Это было последним гамбитом Чо Ухрунга в достижение своей победы.

‘Так как я все равно не в состояние наладить с Хахве маской хороших отношений, было бы лучше закончить все это как можно красивее.’

Он не был уверен в своей победе над Хуроканом. Хурокан был монстром. Если он хотел выиграть у Хурокана в бою 1 на 1, то ему бы потребовалось как минимум пройти повышение класса. Однако, это не значит что у него совсем нету шансов.

Чо Ухрунг не был слаб. На своем уровне у него почти не было соперников.

‘Я одолею его. Я пойду на все чтобы победить.’

Если он сможет победить это станет грандиозным событием. Чо Ухрунг сможет съесть все почести добытых Хахве маской. Всего за одно сражение его имя будет способно пронестись по всему «Полководцу». Он быстро станет одним из Восходящих Звезд. В дополнение к этому он сможет получить награду от Хех-бибина и Аполлона.

Потенциальная выгода усиливало в нем азарт перебарывающее потенциальные потери в виде 48 часов отгула. Иногда подобный азарт не был чем-то очень плохим.

Хурокан посмотрел на Чо Ухрунга и вытащил из своего кармана одно Ядро Скелета. После чего он бросил его перед Чо Ухрунгом. Скелет Воин быстро сформировался и встал между Хуроканом и Чо Ухрунгом.

Он ничего не сказал.

Ничего не показал.

Однако всем стало понятно, что Хурокан принял предложение Чо Ухрунга.

Чо Ухрунг вошел в стойку.

‘Хорошо. Для начала избавлюсь от Скелета Воина.’

Все Скелеты Воины Хурокана ни в коем случае не были нормальны. Все, кто хоть немного знал о Хурокане, прекрасно осознавали это. Именно по этим причинам, всем было интересно, какие же способы Хурокан использовал при тренировки своих скелетов. Множество огромных гильдий и просто богатых людей уже отправили ему свои запросы. Каждый хотел, чтобы он продал им этот необычайный метод.

Они очень хорошо уклонялись. Скелет Воин может с легкостью избежать обычных атак. Он сражался лучше среднего обывателя. Если его неосмотрительно атаковать, то уклонившись, Скелет Воин быстро воспользуется этой возможностью и контр-атакует.

Именно поэтому Скелеты Воины иногда выглядят слабыми.

‘Сражаясь против атакующих, им следует использовать контр-атаку.’

Скелеты Воины Хурокана в мастерстве владели искусством уклонения и последующей после нее контр-атакой.

С другой стороны, если на Скелетов Воинов не начнут атаку, а просто уйдут в оборону, то они не смогут продемонстрировать свои потрясающие боевые способности по максимуму. Они были сильны, но одновременно и просты.

Но даже так, одолеть их все равно было не просто. Самая большая слабость всех Скелетов Воинов это их защита. Скелеты Воины без Костяной Брони несли большой урон даже от простых нападений без классовых навыков. Настолько слаба была их защита.

С точки зрения Чо Ухрунга, в спешке не было необходимости. Ведь это было очень важным сражением. Вместо излишнего перенапряжение, следовало сосредоточиться.

Чо Ухрунг был настороже, он искал возможность для атаки на Скелета Воина. Он ждал пока тот нападет.

‘Подходи. После того, как я разберусь с тобой я быстро сокращу расстояние между Хахве маской.’

Глядя на Чо Ухрунга Хурокан усмехнулся.

Вынув из карманов горсть Ядер Скелетов он засмеялся сильнее. Он бросил их через голову Чо Ухрунга, после чего они приземлились прямо у него за спиной.

‘Мм?’

Пристальный взгляд Чо Ухрунга подсознательно проследовал за Ядрами Скелетов. Но после того, как он заметил, что Ядра приземлились на землю...

“Блять!”

Чо Ухрунг машинально выругался и быстро стал поворачиваться. Это был не один Скелет Воин. За его спиной было около десяти Скелетов Воинов. С начала требовалось разобраться с ними. Нет, у него не было времени даже задуматься над всем этим. Его тело двигалось машинально, опережая его мысли.

Когда он повернулся, он оставил свою спину открытой Хурокану.

Хурокан никогда не станет упускать такую возможность. Это огромная ошибка.

‘Ты труп.’

Хурокан быстро бросил в сторону Чо Ухрунга несколько Костяных Бомб. К его ногам полетело целых пять. Каждая из них ценой в 50 золотых.

\*Бум!\*

Прогремел взрыв.

“Угх!”

Сила взрыва была колоссальной, посылая в окружающих ударные волны.

Игроки стоящие рядом с Чо Ухрунгом машинально повернули головы и заслонили лица руками. Все постарались прикрыться от этой ударной волны.

В это же время Хурокан бросился на место взрыва. Взгляд Хурокана проходил через пыль вызванную взрывом в поисках Чо Ухрунга. Найдя его, он схватил меч.

\*Вшух!\*

Хурокан нанес удар мечом по зазору между броней Чо Ухрунга и его шлемом.

\*Чвак!\*

Раздался грубый звук, как меч вошел в плоть на задней части шее Чо Ухрунга.

“Кха!”

Крик вырвался из уст Чо Ухрунга.

Хурокан на этом не стал останавливаться. Он направил больше силы в свой меч, вонзенный в его шею. Тело Чо Ухрунга не справилось со входящей силой, и рухнуло вперед.

\*Тудух-пуф!\*

Чо Ухрунг упал на землю. После чего Хурокан быстро встал ему на спину чтобы тому было труднее встать. После этого он вытащил свой меч из его шеи и нанес еще один удар.

\*Пак\*

Он продолжил колоть.

\*Пак, пак!\*

Это были звуки последовательных колющих ударов, словно ритмичная машина.

Сражение было уже закончено. Чо Ухрунг получил значительный урон, и помощи от остальных ему ждать не приходилось. Из такой ситуации выбраться было почти невозможно.

“Дерьмо!”

Лежа на земле, все что оставалось Чо Ухрунгу это лишь браниться. Хурокан заговорил с Чо Ухрунгом.

“Так как ты проиграл мне с точки зрения способностей, ты наверное полагал, что сможешь закончить со всем в честном бою.”

Чо Ухрунг занервничал, словно на свет показалось его сокровенное.

“Однако я так не думаю.”

Сказав это, словно в подтверждение своих слов он нанес еще один удар. Меч еще раз пришелся на заднюю часть шеи Чо Ухрунга.

“Думаешь так показушно продемонстрировать свое уважение? В тебе горело лишь желание покончить со мной. Думаешь я позволю такому ублюдку как ты закончить все это одним лишь поражением в этом бою?”

\*Пак\*

Хурокан продолжить атаковать своим мечом.

Чо Ухрунг стиснул зубы

"Ты сошел с ума?!"

Здесь не существовало боли. Это было невозможно. Иначе ему было бы еще хуже.

Однако он еще никогда не был так сердит. В его груди клокотал гнев. Он был гораздо злее, чем когда его выкинули из клуба по кибер спорту даже не заплатив. Гнев, который он не чувствовал никогда прежде, переполнял его.

“Ты сукин с…”

Почти выругался Чо Ухрунг.

\*Пак, пак!\*

Однако Хурокан прервал его на полуслове лезвием своего меча.

“Кха!”

Удар его меча еще раз вошел в его шею, но в этот раз оно полностью его пронзило и вышло насквозь. Хурокан почувствовал как его меч пронзил шею и вошел в землю, затем он добавил последние слова.

“Если я встречу тебя еще раз - ты труп. Определенно труп. Уж поверь мне.”

На этом волнение окружающих стало устаканиваться.

Все увидели у ног Хурокана труп Чо Ухрунга. В момент окончания сражения все пребывали в тишине.

“Чо Ухрунг!”

Кто-то выкрикнул имя Чо Ухрунга. Это был один из игроков в его группе. Однако реагирующий на это был не Чо Ухрунг. А Хурокан. Его выражение изменилось.

'А.'

Хурокан наконец-то вспомнил.

‘Чо Ухрунг… Точно, он ведь состоял в отряде Улыбающихся Убийц "Большой Улыбки". Вот где я видел этого ублюдка. Итак, зачем я понадобился "Большой Улыбке"?’

К сожалению Чо Ухрунг ничего не мог с этим поделать.

...

В момент смерти Чо Ухрунга, один из членов его команды закричал Хурокану.

“Что за трусливый поступок!”

“Чо Ухрунг требовал честной и справедливой дуэли!”

Хурокан засмеялся словно услышал анекдот и пожал плечами.

“Ну, я сразился с ним 1 на 1 и вы называете это трусливым? А что, если бы мне не повезло и тогда я бы был вынужден сражать 1 против 38-ми?”

Сообщники Чо Ухрунга только хотели ответить ему, но потом решили попридержать свои языки за зубами.

Он был прав. Он некромант, так что будет очень смешно жаловаться на то, что он использует Скелетов Воинов и Костяные Бомбы.

“Это...”

Их тела дрожали от гнева. Хурокан проигнорировал товарищей Чо Ухрунга и посмотрел на остальных игроков.

“Можно считать ситуацию разрешенной. Я сразился в честном поединке 1 на 1, лидер всего этого мертв. Теперь можем начинать по новой.”

В отличие от его ранних слов, сейчас он говорил почтительнее.

“Начнем все с начала. Меня не волнует, сформируете ли вы новый союз. Но думаю будет лучше до появления Событийного Монстра сосредоточиться на охоте. Ну, а раз уж это все-таки Поле Сражения, я не стану требовать от вас следования каким-либо правилам.”

Закончив говорить, Хурокан вытащил свой меч из шеи Чо Ухрунга. После чего ударил им по его запястью.

\*Клац!\*

Прозвучали звуки столкновения метала.

“Кажется у него не плохие рукавицы.”

\*Клац! Клац!\*

Хурокан начал рубить своим мечом словно топором. Все удары приходились по запястью Чо Ухрунга в стальные рукавицы. Вскоре броня деформировалась и запястье стало отделено. После этого пнув по руке, он поднял запястье.

Забрав часы, Хурокан оглядел окружение.

“Повеселитесь тут, мальчики.”

Договорив это, Хурокан быстро покинул окружающих. Скелеты Воины быстро последовали за ним.

В этот момент...

"Кууу-ооооо!"

Туда стала стекаться огромная орава монстров, привлеченных звуками сражения.

Поле Сражения еще раз завертелось в бешеном ритме.

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 78. Повышение Голема (часть 2).**

“Дерьмо!”

Один из игроков споткнулся о камень и упал.

"Граааа!"

Большой волк, последовавший за ним, буквально за один укус лишил его половины тела.

‘Он мертв.’

‘Мне жаль, Полио.’

Игроки не стали наблюдать за этим ужасающим зрелищем поедания их бывшего товарища. Они даже не стали оглядываться. Как и помогать они ему тоже не стали, ведь он подарил им дополнительное время. Они бежали на пределе своих сил.

Они использовали одного из своих товарищей в качестве жертвенного ягненка и это сработало. Они больше не слышали дыхание или шаги волка. Когда они добрались до места, где не было видно следов волка, они наконец остановились и огляделись. Проверив свое окружение, им наконец удалось спокойно переговорить.

"Дерьмо."

Те же слова говорил их павший товарищ, перед тем как угодить в пасть волка.

“Даже убегать от них не просто.”

“Мы в полном дерьме.”

“Действительно. В момент, когда Хахве маска убил половину священников, охота отдельными группами стала бесполезной.”

Прошло уже 88 часов с момента открытия Поля Сражения.

Прошло уже предостаточно времени. Беспрерывные сражения между монстрами и игроками никогда не останавливались. Между ними не было передышек. Лишь непрерывная борьба не на жизнь, а насмерть. И результат был не таким обычным, когда игроки охотились на монстров и последние погибали, все было наоборот.

Причиной стал конечно же Хурокан.

В момент, когда Хурокан после убийства Чо Ухрунга исчез, ему на замену пришло 7 монстров. В этом сражение опять погибло значительное количество игроков.

В таких условия у групп даже не было времени чтобы переговорить. Они просто рассеялись кто куда. Конечно, никто больше не стал создавать альянсы. Но если бы кто-нибудь решил взять на себя смелость проявить инициативу и сделать это, то у него это наверняка получилось бы.

Однако все помнили судьбу Чо Ухрунга и его инициаторство. Они видели весь процесс его последствий. И память об этом все никак не хотела покидать их мысли.

Поэтому, каждая группа стала держать между собой приличное расстояние и охотится самостоятельно. Все взяли себе определенные участки и стали охотится в них. Под этим тихим перемирием все группы наконец-то занялись тем, чем обычно все занимались в Поле Сражения.

Проблема была в том, что каждая группа находилась не в самых лучших своих положениях. В каждой группе кто-то потерял либо танка, либо нападающего, или даже священника... Если взять аналогию, то все это похоже на рты. Кто-то потерял передние зубы, кто-то боковые или даже задние коренные. Без них пережевывать монстров становится трудно, а то и невозможно, ведь пережевать могут и их самих.

В Поле Сражения было так много монстров, что они начинали устраивать на них охоту. Все они пытались избежать повторных сражений, но в конце концов все группы решили сдаться.

“Ворота замка скоро откроются. Давайте лучше пойдем туда. Там мы можем выйти из системы и по прошествии нужного времени, войти заново и сразу же выйти.”

“Да. Там мы сможем найти игроков в таком же положение что и мы. Возможно мы придем к соглашению и сможем сотрудничать.”

“Я никогда бы не подумал, что впустую потеряю столько времени подобным образом.”

“Нам еще повезло, что мы не погибли.”

Если они продолжат охотится, то их всех просто сметут с лица Поля Сражения. Практичнее будет собраться у ворот, где они смогут устроить встречу таких же "неудачников". Все игроки, которые смогли найти для себя передышку пришли примерно к такому же выводу. Ради безопасности они просто выйдут из систему у стен замка. Тем, кто потерял большинство членов группы даже добраться туда будет не просто.

Конечно, это относилось ко всем...

Кроме одного!

Положение этого человека полностью отличалось от остальных.

[Вы получили уровень.]

“Отлично. Мои характеристики восстановились! Этот ублюдочный волчара! Иди сюда, я тебя зажарю!”

Этого человека так и переполняла энергия от нахождения в такой кичище монстров. Не имело значения, преуспевает ли он в охоте или же нет, ему доставляло это наслаждение.

И этим человеком… конечно же был... вот, угадайте кто это был?!

Большие Волки, Большие Медведи, Большие Змеи… у всех зверей кожа была окрашена кровью, и все они кружили вокруг Хурокана. Хурокан кинул 3 Костяных Бомбы словно игрушки.

\*Бум, туду-дум!\*

Цена этих Костяных Бомб, могла обеспечить человека раменом на целый месяц. Но результат этих взрывов все-таки стоило видеть.

Пока продолжались звуки этих грозовых взрывов, два Скелета Воина в Костяной Броне и Шлемах Безумия рванули вперед. В руках обоих скелетов находилось оружие стоимость в 1000 золотых, их боевой потенциал можно было только представить. Их мечи разрезали кожу 80-уровневых монстров словно бумагу.

\*Вшух-шух-пуф!\*

Слышались звуки ударов, резьбы, разрушения. После звуков взрыва от Костяных Бомб, послышались окрики монстров.

"Куоо-оо!"

Рев монстров был ближе печальным, нежели угрожающим. Развернувшаяся сцена односторонней резни внушала ужас. Каждый увидевший ее проникся бы состраданием к бедным монстрам.

Конечно, все они были загнаны в угол Хуроканом.

После получение уровня, Хурокан полностью восстановился. После чего он рванул к монстру, до этого его сильно ранившего.

‘Я тебя в фарш покрамсаю.’

Закрыв расстояние, он нанес колющий удар мечом в глаз этого ублюдка. В этот же момент он быстро забрался на тело этого красно-пятнистого волка, как только он это сделал, он нанес удар вниз Клычьим Мечом.

Он воспользовался вонзенным мечом в качестве опоры и держась за него, начал орудовать вторым.

\*Вшух-шух! Пак-пак!\*

Нанеся четыре последовательных удара, он отделил от места ударов большой кусок плоти. И в получившийся глубокий разъем он поместил нечто похлеще соли для раны.

Костяную Бомбу!

Хурокан силой поместил ее в глубокую рану. После этого он использовал команду для ее самоподрыва.

\*Бум!\*

Звук ее взрыва был как обычным, но результат был совершенно ужасающим.

\*Пуф-пуф-пум!\*

Взрывом по округе разбросало куски плоти и крови. Со стороны эта сцена смотрелась очень гротескно.

Волк начал шататься. Он не смог справиться с ядом Белой Мамбы и полученных после этого повреждений. Он не мог даже ответить. И Хурокан не проявлял милости. Так как жизнь этого ублюдка висела на волоске, он хотел закончить ее как можно быстрее и эффективней.

\*Вшух!\*

После жуткого звука пореза, волк все-таки умер. Извлекая из него меч, Хурокан быстро стал искать себе новую жертву. Одному из Скелетов Воинов было не легко в сражение и его оппонент стал его целью.

На лице Хурокана появилась улыбка, он пришел в действие.

‘Весь этот скот теперь мой!’

Все группы либо погибли, либо сдались еще до начала нормальной охоты. Хурокан не знал этого наверняка, но он примерно мог предсказать подобный исход событий.

Он предсказал подобный исход еще тогда, когда организовал им ловушку при помощи группы Монгмарт.

Как группе проводить нормальную охоту без священников?

Именно поэтому произошло все произошедшее. Именно поэтому он принял вызов оскалившему ему зубы игроку. Именно по этим причинам он принял запрос от Чо Ухрунга на дуэль 1 на 1. Но даже не делай он этого, он прекрасно понимал, что без священников долго им не протянуть.

Ни один из соперников никогда бы не подумал, что все самые ценные монстры будут принадлежать сейчас Хурокану.

‘Остался лишь Синий Гигант.’

“Му-ха-ха-ха!”

Хурокан не осознано радостно засмеялся. Его смех эхом прозвучал по всему Полю Сражения.

...

"Кууооо-ооо!"

У него была синяя кожа. Такой цвет не соответствовал цвету леса. У гиганта был один глаз, сейчас он начал падать на землю, сминая под собой древесину. Своим падение, он телом смял 5 больших дерева словно бумагу.

Из тела рухнувшего гиганта торчало 7 мечей. Рядом с ним стоял полуразрушенный Голем, и сейчас одно из его плеч внезапно отвалилось.

"Фуу-уух!"

Синий гигант.

Ему наконец удалось уделать ублюдка. Однако, в этот раз от Хурокана не слышался веселый смех радости. Лишь долгий вздох облегчения.

‘Я едва с ним справился. Соверши я небольшую ошибку и был бы уже трупом.’

Синего Гиганта найти было не трудно. Его рост превышал деревья вокруг, да и кожа у него была синей. К тому же он имел подавляющее чувство присутствия, что лишний раз облегчало его поиски. Хурокану требовалось просто забраться на дерево и осмотреться.

Самая трудная часть - это его убийство.

‘Его атака и защита были посредственны, но его уровень жизней... действительно сопоставим с рейд-боссами 100-го уровня.’

Он действительно был достоин звания Событийного Монстра. Его уровень жизней был аномально высок. Именно из-за его аномального уровня жизней у Хурокана ушло очень много времени на его убийство. Он потратил на это 28 минут. Атакующие навыки Хурокана были на высоте. У него были Скелеты Воины, Скелеты Маги и Голем. Если он начинал использовать проклятья, то количество нанесенного урона начинало соответствовать группе из 5 человек. Но как только он начинал использовать Костяные Бомбы, количество урона резко шло вверх.

Именно по этим причинам Хурокану удалось убить его лишь за пол часа времени.

‘Именно это все называют его скрытым благословением?’

Он смог поймать этого монстра из-за текущих обстоятельств.

Если бы ему пришлось охотится на этого монстра в окружение конкурентов, то ему бы пришлось попотеть. И поймать его скрытно не удалось бы. Кто-нибудь все равно да вмешался бы. В таком случае, он должен был использовать тактику "Ударил, убежал", и она всегда несла в себе риск натолкнуться на еще какого-нибудь крадущегося монстра.

В итоге получается, что если бы Чо Ухрунг так настойчиво не преследовал Хурокана, то обстоятельства не сложились бы таким удачным образом.

‘Итак, какого черта Чо Ухрунгу от меня нужно было? Я как-то прямо или косвенно перешел дорогу "Большой Улыбке"?’

Но это был момент в котором были свои опасения.

Он не считал, что Чо Ухрунг пошел против него, только потому что жаждал себе часть известности Хурокана. Как и не считал он, что Чо Ухрунг стал действовать по каким-то личным мотивам. "Большая Улыбка" не та организация, где приветствуется подобная свобода действий в своих рядах.

Это значит, что кому-то из "Большой Улыбке" сделали заказ на устранение Хурокана. Дойти до этого понимания было трудно, даже для него. Хурокан еще не пересекался с "Большой Улыбкой". По крайней мере не сейчас.

‘Нет. К тому же, сейчас у "Большой Улыбки" нет времени на подобные вещи.’

"Большая Улыбка" сейчас не в том состояние, чтобы тратить свое драгоценное время на Хурокана. Они в состояние войны с "Тройным крылом", а они были очень непростым для них противником. Если они сейчас начнут беспокоить еще и Хурокана, то это лишь прибавит им дополнительных проблем.

‘В любое случае, Топ-30 Гильдий все те еще ублюдки.’

Это было ясно по положению Хурокана. Они напали на него внезапно. Хурокан вовремя уклонился и нанес контр-удар. Он смог заработать на этом немного часиков, но это не значит что он будет намерен их за это прощать. Наоборот.

‘Давайте лучше подумаем о том, что же я сделаю с вами в будущих перспективах. Хмм, пожалуй покрамсаю вас на части, ребятишки.’

Хурокан поставил "Большую Улыбку" следующей в списке, после "Штормовых охотников". И позиция после "Штормовых охотников" в данном случае не сулила им ничего хорошего.

Когда это произошло, Хурокан обсуждал о записях в своей Тетраде Смерти.

[Событийный Монстр Поля Сражения, 'Синий Гигант', пал.]

Всем в Поле Сражения пришло оповещение. Хурокан тоже его услышал.

Услышав его, он коснулся часов на своей руке.

[138: 33: 22]

Увидев время, Хурокан улыбнулся.

‘Будет просто замечательно вернуться сюда вновь, хорошенько отоспавшись.’

Для него почти пришло время покинуть сцену под названием Поле Сражения.

...

- Я сожалею.

Услышав ответ Чо Ухрунга, Хех-бибин не стал давать волю своему гневу. Он говорил спокойно.

“Сегодняшнее событие будет для тебя горьким уроком. Не забывай о нем и иди дальше думая о том, что же ты сделал не так.”

- Я искренне приму ваши добрые напутствия.

“Ты хорошо постарался. Пойди и отдохни немного.”

- Сожалею.

После окончания телефонного разговора, Хех-бибин сжал свои кулаки. Если бы сейчас в его руках был обычные рукфон, то он бы кинул его в стену. К счастью, сейчас он был в игре, так что у него не было такой возможности.

'Блять.'

Хех-бибин отвечал спокойно, потому что он очень ценил Чо Ухрунга. Но будь это кто-нибудь другой, то он бы так просто не спустил бы подобное с рук.

Хех-бибин получил сильный удар. И денежные вклад не был самой сильной потерей .

‘Аполлон. Этот ублюдок определенно узнает об этом.’

Проблема была в Аполлоне. Он всегда скрывался где-то за кулисами и определенно не упустит этой возможности.

‘В следующий раз он попытается использовать меня посредством шантажа.’

Хех-бибин был один из офицеров "Большой Улыбки", и благодаря этому Аполлон может устроить ему полымя.

Так как он не желал, чтобы Хахве маска понял, что Чо Ухрунг является частью "Большой Улыбке", то он будет вынужден принять любой ультиматум Аполлона. И такое положение вещей вызывало в нем головную боль.

Самый худший вариант, это если Хахве маска все-таки узнает о связи между Чо Ухрунгом и "Большой Улыбкой". Если он объединит свои усилия с их врагом, "Тройным крылом", то результат не закончится одним лишь задеванием их самолюбия.

"Большая Улыбка" может даже вылететь из позиций Топ-30 Гильдий.

'Дерьмо.'

Сердце Хех-бибина сжигало пламенем, когда он задумывался о таком повороте событий.

И кажется, кое-что сейчас решило подлить масла в огонь, чтобы окончательно его добить.

"Дерьмо!"

Прибыло одно единственное требование. Перед тем как снова сесть за телефон, он проверил требования Аполлона. В этот момент он силой стиснул свои зубы, он позволил захлестнуть свое сердце гневом.

‘Хахве маска. Ты поплатишься за это.’

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 79. Повышение Голема (часть 3).**

\*Ту-ду-ду-дум!\*

Крепко закрытые ворота издали причудливый звук и стали медленно опускаться. Рядом стояли игроки ждущие ее открытия. Когда ворота замка полностью открылись, все ждущие игроки вдруг нахмурились.

"Дерьмо."

Никто не радовался. Из уст каждого игрока выходили лишь жалобы.

“Этот поход по Полю Сражения был просто ужасен.”

“Однако, разве нам не повезло? Мы хотя бы выжили. Погибших было очень много...”

“Какого черта. Что к чему мы связались с Хахве маской… если бы делали все как обычно, то могли бы уже получить предостаточно суммы опыта и дропа, даже если бы не получилось одолеть Событийного Монстра. Вот зачем мы это сделали?!”

“Эй! К чему ты злишься на меня? Ты сам сказал, что это была хорошая идея. Разве не ты сам согласился на это?”

“Да. Однако разве не вы договорились с тем ублюдком, Чо Ухрунгом?”

Этот этап был переполнен хорошими наградами. Именно поэтому многие игроки так сюда стремились. Не будет преувеличением сказать, что это стремление было заложено в их сердцах.

Однако они не получили желаемого. Вместо этого они были вынуждены были скушать большую порцию какашек. Стоя около стен, все в расстроенных чувствах ждали полного открытия врат. Им даже не удалось поохотиться на монстров. В итоге все они были вынуждены впустую потратить огромное количество времени. Если бы кто-нибудь чувствовал себя в этой ситуации круто, то ему бы стоило провериться у психолога.

\*Тух!\*

Пока игроки спорили с друг другом, ворота со звуком огромного топота опустились.

\*Тух-тух-тух-тух-тух!\*

Словно давно ожидая этого, НПС стоявшие наготове вне ворот стен, стали быстро из них выбегать.

Это были рыцари.

Каждый из них был облачен в сверкающую броню. Можно было сразу сказать, что броня была очень редкой и дорогой. Чувство собственного достоинства рыцарей не уступала их экипировке. Рыцарей было 13. Каждый рыцарь был в шлеме, так что увидеть их лица было невозможно.

Игроков было 11.

Среди этих 13 рыцарей был один, который был меньше остальных. Узнать его было очень просто.

‘Бублик.’

‘Это определенно Бублик.’

Как игроки и предположили, маленький рыцарь являлся нынешним владельцем и хранителем этого замка. Это был Бублик.

Словно отвечая на ожидания игроков, он показал себя, заговорив с ними.

“С этого момента!”

Когда Бублик выкрикнул эти слова, все 12 рыцарей пришли в движение. После того, как они вышли из ворот замка, они сформировали полукруг. Они сняли щиты со своих спин, и выставили их перед собой. Их полукруглый строй был похож на нерушимую крепость.

Когда строй полностью сформировался, Бублик продолжил.

“У всех есть 1 час!”

После того как он закончил говорить, все игроки стали один за другим проходить через ворота. Плечи у каждого были опушены.

Уныние.

Нет более подходящего слова, чтобы описать их состояние. Они впустую потратили свое время. 144 часа это не мало. Все что им оставалось делать, это размышлять над своими поступками.

Позади них послышался голос, и его тона были совершенно отличными от их собственного настроения.

“Так вы парни все это время были здесь?”

Владельцем этого голоса был конечно же Хурокан.

“Ну каковы ваши успехи в охоте? Вы весело провели время? Вот у меня действительно охота была очень веселой. Видите это? У меня так много Крафтовых монет, что выбрать среди них лучшие будет той еще работенкой! Му-ха-ха-ха!”

Хурокан нанес окончательный жестокий удар прямо в сердца выживших.

Это была его последняя месть.

...

"Превосходно."

Войдя в офис Бублика, Хурокан сел к нему лицом. Выражения Бублика, когда он его хвалил, было искренним. Получив похвалу, Хурокан в смущении опустил голову.

“Нет. Я всего лишь выполнил данную вами мне миссию.”

“Вы всего лишь выполнили миссию. Вы выполнили миссию…”

Казалось, что Бублику действительно понравилось сказанное Хуроканом. Он даже снова повторил предложение, тщательно его обдумывая.

“Мне нравится это выражение. Выполнил миссию.”

Наблюдая за всем происходящим, внутренне Хурокан был мрачен.

‘Если это хорошее выражение, то давай поменьше этого дерьма. Просто поторопись и отдай мне уже мою награду.’

У него больше не было дел в Поле Сражения. Каждая последующая минута для Хурокана была очень ценна. Он просто хотел забрать свою награду и быстро уйти. Однако Бублик понятия не имел о мыслях Хурокана. Так что его разговор продолжался еще 10 минут...

Нет, пусть вам не покажется, что разговор их был бессмысленным.

“Недавно, число монстров значительно увеличилось. Среди них есть некоторые индивидуумы, которых раньше мы никогда не встречали.”

“У этих монстров синяя кожа, и от них исходит ледяная аура… Они не принадлежат лесу в пределах стен этого замка, и их количество продолжает расти.”

“Кажется, если пройти через этот лес на другую сторону стен, то там будет еще один лес, другой. Мне кажется, что эти монстры приходят как раз из этих самых неизведанных земель по ту сторону леса.”

“Если в будущем у вас появится возможность, я хочу чтобы вы пересекли границу земель за этим лесом. И узнали, что находится по ту ее сторону. Мы в том положение, когда чтобы выжить - мы должны атаковать первыми.”

Он добавлял новую информацию.

Это новый этап выходящий за Поле Сражения. Бублик давал ему намеки о Замороженном Королевстве.

‘Да я тебе потом принесу голову Ледяной Королевы, Чой Суйлин клянусь! Отдай мне уже эту книгу.’

Это подсказка была очень ценна, но с позиции Хурокана, он уже обо всем этом знал. Так что сейчас это было лишь пустой тратой времени.

Для Хурокана эти 10 минут ожидания казались 10-ю часами. После этого Бублик наконец показал Хурокану его книгу.

‘О!’

Покрытие этой книги сразу же отличалось от обычной. Книга была покрыта черной кожей, испускающей чувство дороговизны. На кожаном переплете тоже был отпечаток руки, но здесь он выглядел как уникальный дизайн. Словно мастер в ее создание вложил все свое сердце и душу.

'Неужели.'

Наконец-то появилась Уникальная Книга Навыков. Хурокан обрадовался.

Однако Бублик не сразу отдал ему книгу. Показав ему книгу, он снова продолжил говорить.

“Это мой личный подарок для вас. Он никогда больше не появится в руках остальных. Только для вас.”

Хурокан внутренне усмехнулся.

‘В начале ведь и так было сказано, что привязка будет осуществляться к владельцу. Ты действительно считаешь, что говорить мне все это так необходимо? Думаешь я кому-нибудь ее бы отдал?’

“Да. Я с благодарностью приму ее.”

У него не было ни малейшего намерения передавать ее кому-то. Хурокан боялся, что Бублик вновь продолжит разговор, потому быстро поместил свою руку на отпечаток.

[Идентичность Книги Навыка определена.]

Книги навыков всегда были запечатаны.

‘Если будет Скелет Вуду, это будет джекпот. Пожалуйста, пусть это будет Скелет Вуду. Скелет Вуду! Ну позязя!’

Перед появление оповещения, сердце Хурокана колотилось в бешеном темпе.

[Желаете освоить навык Глиняной Лепки?]

‘А?’

Он в первый раз видел подобный навык.

‘Глиняная Лепка?’

Он никогда не видел подобный навык прежде, даже названия подобного не слышал. В голове Хурокана образовался вопросительный знак.

Однако сейчас был только один вариант.

[Вы освоили навык Глиняной Лепки.]

Изучить его.

‘Что это?’

Когда Бублик начал говорить снова, у Хурокана было растерянное выражение лица.

“Я надеюсь, что он позволит стать вам сильнее, и надеюсь, что в будущем вы покажете мне великие свершения.”

“Что?”

“В том лесу…”

Кажется, Бублик не собирался так просто отпускать Хурокана, по крайней мере в ближайшее время точно.

...

[Глиняная Лепка]

- Ранг: F

- Использование: В качестве основы используются драгоценные камни монстров. Голем может трансформироваться в принесенную жертву. При каждом использование требуется новый камень.

- Разное: Голем принимает облик использованного монстра. По мере роста профессионального навыка, Голем будет все сильнее схож с оригиналом.

Есть исключение. Голем не сможет использовать Специализированные Навыки монстров. Монстр не может быть крупнее призванного Голема. Защита и выносливость остаются на прежнем уровне.

Глиняная Лепка.

‘Получается, что пожертвовав драгоценным камнем монстра, Голем может принять его вид?’

В основном, этот навык изменял лишь внешние показатели Голема. Т.е. изменялся его внешний вид. При его использование характеристика защиты и выносливости меняться не будет. Однако, если в жертву принести высокоуровнего монстра, то по мере роста профессионального навыка, Голем сможет достичь схожих показателей атаки. Голем перенимал внешний облик монстра и параметр его атаки.

Другая сторона монеты тоже была очевидна.

‘Этот навык тоже требует денег.’

При каждом использование этого навыка он будет тратить по одному драгоценному камню. Если использовать драгоценный камень с рейд-босса, то одно лишь его использование потратит несколько сотен золотых. На высоких уровнях ему возможно придется использовать драгоценные камни ценой от нескольких - до сотен тысяч золотых.

Он находится на совершенно другом уровне, нежели навык Вооружения. При вооружение скелетов, в будущем у него будет возможность забрать его и перепродать. Но это умения полностью расходует драгоценные камни. Он чем-то похож на Костяные Бомбы.

К тому же, перемещаться с Големом всегда было проблематично. Хурокану во время сражений частенько приходилось убегать или скрываться. Бывают времена, когда он за один день призывает Голема по нескольку раз.

У него было множество вещей, на которых нужны были деньги. Он даже сократил свои расходы на пропитание и другие повседневные нужды. Этот навык может оказаться критическим ударом по Хурокану. В эти дни он питался лишь раменом и кимчи. Это навык станет критичным ударом по его рациону, убрав из него кимчи.

‘Если Голем сможет заодно копировать и боевой ИИ монстра, то это действительно будет джекпот.’

Хурокан все равно не был разочарован данным исходом событий.

Наоборот. Если Голем при своем появление сможет копировать перенятый ИИ, то это станет очень выгодной сделкой. Он не сможет копировать или перенимать специальные способности монстров, но монстры всегда разрабатывались для сражений с многочисленными игроками. Это значит, что их боевой ИИ находится на очень высоком уровне. К тому же, обучить ИИ Голема так же, как и Скелетов Воинов было почти невозможно.

А для укрепления защиты и выносливости Голема были и другие навыки. Их дефицит можно было с легкостью перекрыть. Есть даже возможность изменений его атрибутов. Огонь, Лед и Железо и т.д.. У этого навыка есть потенциал стать столь же сильным как и навык Вооружения.

‘Подожди секундочку. Я буду в состояние воссоздать любых монстров? Тогда, я ведь смогу использовать Грифонов или даже Крылатых драконов?’

У него появится возможность передвигаться на нем.

На самом деле у Голема и так был навык путешествия, но он был слишком медлительным. Качество передвижения было ужасным, поэтому никто его не использовал. Однако, если он использует навык Глиняной Лепки для изменения его формы, то превратив его в крылатое существо Хурокан будет в состояние приобрести ужасающую мобильность.

Высокая мобильность в «Полководце» ценилась гораздо больше любой Уникальной Экипировки.

‘Я никогда бы не подумал, что здесь может существовать подобный навык.’

Это был удивительный навык. К тому же то, что он никогда не слышал о нем прежде, делало Хурокана еще более впечатленным. Никогда даже не видел его. За все видео Богатого Лича, такого навыка там и в помине не было. Получается, что этим навыком не обладал даже Богатый Лич. Тот самый Богатый Лич, у которого денег было столько, что хоть "жопой жуй". И сейчас в руки Хурокана попал навык, которого не было даже у него.

‘Для начала мне нужно проверить его. Я должен сразу дать ему надлежащую оценку.’

...

‘Я наконец-то 90-го уровня.’

Он использовал свой планшетный ПК, что бы проверить характеристики своего Хурокана, надетую экипировку и все остальное его снаряжение. Ан Джэюн поместил свою пустую руку в мешок с жаренным картофелем. Мешок был столь большим, что его рука вошла туда аж до самого локтя.

Однако рука Ан джэюна вышла оттуда пустой. Пристальный взгляд Хурокана переместился с планшетного ПК на большую упаковку. В ней остались лишь крошки. Увидев это, Ан Джэюн нахмурился.

‘Я ведь съел всего ничего, а тут уже пусто?’

В виртуальной реальностью Ан Джэюн мог наслаждаться мешками красной икры, но в обычной реальности он был вынужден наблюдать лишь на пустую упаковку заполненной воздухом.

"Ц!"

Прищелкнул языком Ан Джэюн.

‘Этот мир заполнен воровайками.’

Он переместил свой пристальный взгляд от пустого мешка картошки и проверил время.

‘Пора уходить в мир грез.’

Пришло время спать. Он спал по 5 часов. После того, как его физическое тело воспрянет, он снова войдет в «Полководец», как обычно.

После чего он направится в новое путешествие.

‘Наконец-то я смогу направится в горную цепь Уругал.’

Большая горная цепь Уругал!

До этого он не мог туда направиться из-за своего низкого уровня. Но сейчас все по другому и ему требуется направится в эти страшные и пустынные земли.

Его игровой персонаж, Хурокан, уже готов выдвигаться из Леса Парунг. Он уже закончил закупать все расходники. Его душевное состояние тоже пребывает в уверенности.

‘Я еще не прошел повышение, но сейчас я должен быть в состояние дойти до входа в Горную цепь Уругал без потерь.’

Конечно, пройди он порог 100-го уровня и получи повышение класса, то он смог бы проложить свой путь намного более безопасным.

Проблемы пришли неожиданно, как всегда!

На данный момент гильдия "Штормовых охотников" села на хвост Ан Джэюну. "Штормовые охотники" уже прибыли в Лес Парунг и готовились расправится с Огром со Шлемом.

Да, "Штормовые Охотники" приготовились к сражению с ним гораздо раньше планируемого. Они уже пустили объявление об охоте. Пользователям, сообщивших о местоположение Огра будет выдана награда. К тому же, тем, кто поможет им в этом, будет предоставлена весомая компенсация.

Конечно, о том, что должно быть умолчено они умолчали; те, кто завладеет Огром вместо них будет наказан. Однако большинство игроков в «Полководце» и в Лесу Парунг и так знало, что вставать на пути у "Штормовых охотников" не стоило. Ничего хорошего из этого не выйдет. Стоит добавить, что после выхода этого объявления, идентичность Огра как собственности "Штормовых охотников" стала известна абсолютна всем.

И не смотря на это, прямо перед их носом его завалила другая группа.

Когда Ан Джэюн услышал об этом инциденте, он завалился искренним смехом.

‘Я не знаю кто были те игроки, но если мне предоставиться возможность с ними встретится, то мне нужно будет отдать им должное. Эти великие люди свершили благой поступок.’

Личности виновников были неизвестны. Но если всмотреться в обстоятельства, то можно понять, что была высока вероятность причастности к этому одних из Топ-30 Гильдий. Вполне вероятно, что это было сделано тайно, чтобы вставить палки в колеса "Штормовым Охотникам". Никто из Топ-30 Гильдий не хотел отставать от "Штормовых охотников" и глотать за ними пыль.

Ан Джэюн получил некоторую передышку, но на большего у него времени не было. Ведь на это у него была весомая причина.

‘Я никогда не проиграю "Штормовым Охотникам"!’

Ан Джэюн зашел в последний раз на свою страницу YouTube чтобы посмотреть на свои пожертвования. После чего он лег спать.

\*Храп, храп...\*

Вскоре небольшую комнатушку заполнили лишь звуки храпа Ан Джэюна.

...

Группа из 5 человек использовали дерево в качестве скамьи.

Это была очень странная комбинация игроков. Ведь среди 5 членов этой группы не было ни одного мага или священника.

Каждый из 5 игроков был облачен в броню и носил с собой по крайней мере по одному оружию. Экипировка каждого из них была довольно разнообразна. Между ней не было ничего общего. От цвета до дизайна и стиля, все отличалось.

Однако вся их экипировка была на высоте.

Снаряжение всех этих 5 игроков считалось на данный момент одной из лучших во всем «Полководце». Что их уровень, что цена, все было на соответствующем уровне. Сродни съезду лучших спорт-каров мира в одном месте.

“Должны ли мы пойти и поймать Огра со Шлемом?”

“Не неси чепуху. Лучшие члены "Штормовых Охотников" были посланы Лес Парунг. Если мы впятером сунемся туда снова, то нам будет трудно даже выжить. В прошлый раз нам просто повезло.”

“Однако, мы все равно должны принять во внимание риск в их вмешательства. Мы в состояние помешать "Штормовым Охотникам" в развитии их ветки Основной Сюжетной Линии. К тому же, они не узнают, что это были именно мы. Я уверен, что это может привести к войне.”

“Нам нужно знать наш предел. Разве сейчас не важнее вмешаться в дела "Гидры"? Я не могу узнать информацию об их цепочки в сюжетной линии. Я уверен, что среди всех Топ-30 Гильдий, они продвинулись дальше всех.”

“Я слышал, что "Красные Буйволы" и гильдия "Трубочистов" быстро ускорили свой прогресс.”

“Конечно же все они быстры. Они тратят на эту игру множество денег. Было бы просто абсурдно, если после таких затрат их прогресс не увеличился.”

“Мм?”

"Мм."

“А!”

Они все прекратили свои разговоры и стали внимательно прислушиваться. Все пятеро встали одновременно.

“Я иду на север”.

“Действуем одновременно! Кстати, куда вы направитесь?”

“Север, Юг или Восток. Выберу одно из этих трех направлений. Для начала, мне следует встретится с "Тройным крылом", поэтому, куда точно пойду пока не знаю.”

“На этот раз ты собираешься внести некоторую суматоху.”

“Наши действия не будут иметь значения, если мы их не привнесем.”

"Вполне может быть."

Когда их разговор закончился, все они рассредоточились даже не попрощавшись.

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 80. Поручение Олфа (часть 1).**

Большая горная цепь Уругал.

Большинство игроков даже не подозревало, что в «Полководце» есть подобное место. Это была скрытая локация с сильными монстрами, которые могли поравняться даже с самыми знаменитым Топами «Полководца».

И сейчас сквозь эти земли стремительно бежал игрок-одиночка.

Вшух! Вшух!

На всем его пути не было ни одной тропинки или каких-то других пеших путей. Игрок был невероятно быстр, скорость его перемещения на подобной местности была необычайно высока. И был он не просто быстрым. Впереди непрерывно появлялись препятствия в виде корней и скал, но он избегал их всех. Некоторые из них он использовал в качестве опоры для толчка и, набирая еще большую скорость, улетал далеко вперед. Он был словно дикий зверь.

Можно было ясно заметить его отчаянную твердость.

И причиной данного положения было существо прямо позади него.

Грррааа, ваф!

Черная собака оглушительно залаяла. Внешне она выглядела как грейхаунд. Она имела гладкое черное тело, от чего выглядела весьма проворной.

Однако никто бы не назвал этого монстра собакой. Его тело было 3-х метров в длину, даже не беря во внимание хвост. Он был огромен, а глаза его пылали. Нет, серьезно... У него в глазах был огонь.

Самой удивительной была его слюна, которая при беге летела во все стороны. Слюна этой псины вылетала из ее оскалившейся морды, а, попадая на окружающие скалы и другие препятствия, она начинала их плавить. Волосы встают дыбом только от представления последствий подобного укуса.

Монстра, нагонявшего подобные представления, звали Черной Гончей. Он был 130-го уровня и было у него одно прозвище - Убийца Священников. Это прозвище вгоняло в дрожь игроков, любивших поохотится в группах.

Есть некоторые монстры, которые выбирают своей приоритетной целью магов, реагируя на их магические атаки. Черная Гончая в этом плане была уникальна, она реагировала на магию исцеления и благословения. После этого ее приоритет переходил на священников. Её отравленный укус было невозможно исцелить низкосортным Навыком Противоядия. Её яд был невероятно сильным. Именно поэтому её и прозвали Убийцей Священников.

И сейчас она демонстрирует свою невероятную скорость. Этот монстр, как никто другой подходит для охоты и слежки. Когда она впервые объявилась в «Полководце», с ней столкнулась группа из 10 человек. Их суммарный уровень был больше 1100+, и все же большую часть сражения они проигрывали. В итоге их группа была уничтожена за 20 минут.

«Дерьмо!»

Хурокан наткнулся на ищейку подобного калибра, он явно ощущал, как за ним по пятам бегает смерть.

«Если бы у меня только был Голем Крылатого дракона, мне бы не приходилось проходить через все это дерьмо!»

Пока Хурокан бежал, ему вспомнились события прошедших пары дней.

Два дня тому назад Хурокан получил навык Глиняной Лепки в качестве награды на Поле Сражения. Чтобы разузнать об этом навыке побольше, он немедленно начал экспериментировать. Он потратил много денег, чтобы заполучить драгоценные камни различных типов монстров. Он использовал их в качестве основы для создания Голема, превращая его в монстров.

Хурокан действительно хотел полетать, но он не смог получить необходимого компонента. Однако он кое-что понял об этом умении. Самое важное заключалось в мастерстве этого навыка. На ранге F Голем получал лишь половину возможностей монстров. При половине возможностей навык полета будет недоступен.

Другими словами, он должен был подобраться максимально близко к 100% сходству. Тогда он будет в состоянии использовать Голема Виверну, Голема Гриффона или даже Голема Дракона в качестве частного самолета. Но это произойдет только при достаточно высоком повышении навыка в ранге.

В любом случае, ему придется попридержать планы об использовании своего частного самолета. Хурокан топал до горной цепи Уругал пешим ходом. Началось это два дня назад.

«Я бежал Целых Два Дня… какого хера я трачу столько денег на эту игру? Иногда я действительно задаюсь подобным вопросом».

В течение прошлых двух дней Хурокан бегал у входа в горную цепь Уругал в поисках кузнеца Олфа. Когда объявлялись монстры, он даже не сражался с ними. Просто убегал. Для него было редкостью испытать надлежащие сражения. Конечно, он встречал нескольких монстров, которых хотел бы поймать.

Однако в горной цепи Уругал для Хурокана любой монстр был трудноодолимым. В сражении с каждым монстром у него уйдет много времени, к тому же, в процессе будет наделано много шума. Это привлекло бы еще множество монстров, подобных Черной Гончей, что сделало бы даже побег непреодолимой возможностью.

Стать мишенью необычных монстров было вполне ожидаемо.

К тому же, при столкновении с монстрами, подобными Черной Гончей, невредимым никому не уйти.

- Ц...

Цыкнул Хурокан языком. Он не стал бросать одно Ядро Скелета. Он бросил неподалеку от себя целых три. Приземлившись на землю, ядра быстро приняли форму Скелетов Воинов. Каждый Скелет Воин был под 2 метра высотой, и в руках каждого был 2-ух метровый внушительный меч. Смотрелись они грозно. Выглядели они так, словно готовы в любой момент срубить голову с плеч этой тупой, брызгающей во все стороны слюной, псине.

Однако Черная Гончая не дала Скелетам Воинам такой возможности. Они даже напасть не успели.

Все произошло за какое-то мгновение.

Черная Гончая, преследующая Хурокана, немного шелохнулась, и в ее пасти уже находилось целых два черепа.

Один укус.

Треск!

Она избавилась от них всего за один укус.

За это мгновение черепа двух Скелетов Воинов были раздавлены словно леденцы. Мана Хурокана незамедлительно начала падать вниз.

После этого Черная Гончая сделала еще одно движение и оказалась около последнего Скелета Воина. Ее движения были невероятно быстры. Скелеты Воины, обученные лично Хуроканом, не смогли даже ответить.

Увидев, как его мана упала во второй раз, Хурокан сильно стиснул челюсти.

«Действительно, с\*ка».

Хурокану едва удалось убежать, пожертвовав тремя Скелетами Воинами. Скрипнув своими зубами, он принял решение.

«Когда я получу 100-ый уровень и пройду повышение класса, я обязательно выловлю всех этих ублюдков. Я сожгу их плоть, а кости покрошу на кусочки. После чего развею их прах по всему миру».

Эти мысли были пугающими, но если хорошенько задуматься, то в принципе, Хурокан всегда имел такой склад ума. Он встретил кузнеца Олфа на 30-ом часу после того, как оставил Лес Парунг.

...

Встреча с кузнецом Олфом была напряженной.

Он был 130 см высотой. Хурокану потребовалось бы присесть на маленькую табуретку, чтобы смотреть в лицо такому карлику. Вначале Хурокан даже не заметил его. Увидев Хурокана, коротышка быстро направился к нему, Хурокану же было очень непросто определить, что это был человек.

Когда расстояние между ними уменьшилось, Олф пнул огромным молотом Хурокану в живот.

- Угх!

Его единственный удар отправил Хурокана в полет, словно теннисный мяч, и впечатал его в дерево. Уровень его жизней был почти полным, 85%, всего за секунду он опустился ниже 1%.

«Я должен выжить!»

.
И Хурокан едва успел это сделать. Он машинально схватил свои расходники на восстановление со скрытых карманов в броне и начал закидывать в рот.

Это было самым сумбурным приветствием за все время игры Хурокана.

Пока он это делал, перед ним встал Олф. Когда Хурокан посмотрел на Олфа, то был уже на земле.

- Ты кто такой?

Хурокан еще раз позволил своим инстинктам вести свое тело. Он поднял правую руку. Это была рука, на котором было кольцо. Доказательство Тайного Сообщества. На его руке была перчатка, так что ее не было видно. Но, к счастью для него, Олф быстро признал свою ручную работу.

Олф готовился опустить свой молот, ростом с него самого, прямо на голову Хурокана, но потом переместил его и положил на землю.

Пуф!

Верхушка молота приземлилась на землю и издала необычайно громкий грохот. Ничего не понимая, Хурокан присмотрелся к верхушке этого молота. После чего ушел в свои мысли. Он даже забыл о ситуации, в которой сейчас находился.

«Так это и есть знаменитый Молот Олфа… это ужасное оружие, которое снимает жизни игроков в процентном соотношении...»

.
Это снаряжение, которое Хурокан видел лишь на редких видео, было прямо перед ним. Однако Хурокану не дали времени, чтобы восхититься им.

- Так ты человек, посланный Майюнгом. Некоторое время назад, Майюнг связался со мной и сказал, что пришлет человека. Наконец-то ты здесь. Олень, ты чем все это время занимался?

Слова Олфа были очень короткими.

«…Так вот оно что. Говорили, что его характер был разработан специально, чтобы бесить игроков. Не прошло и минуты с нашего разговора, а я уже разозлился».

Когда это произошло, чувства Хурокана резко поменялись.

[Вы получили Титул «Встретивший Кузнеца Олфа»]

[Вы получили Титул «Первый встретивший Кузнеца Олфа»]

Появились оповещения о Титулах.

«Мм? Сразу два Титула?»

Это быстро остудило пыл Хурокана. Его выражение изменилось.

- Мне искренне жаль за мой поздний визит!

И это была не лесть...

«Не один, а целых два?».
Он ожидал получить один Титул. Олфа было очень трудно повстречать. Если игрок все-таки повстречает Олфа, то этот кузнец немедленно отправляет людей на тот свет. Так что, учитывая все трудности данной встречи, Титул был вполне ожидаемым делом.

Титул был «Встретивший Кузнец Олфа». Он увеличивал классовые характеристики на 25 очков. Это был хороший Титул.

Однако Хурокан впервые видит Титул «Первый встретивший Кузнеца Олфа».

«Кто-то съел его в тайне».
Кто бы мог предположить, что существовал еще и такой Титул?

Но самое главное, этот Титул был дан Хурокану. С точки зрения Хурокана, он желал расцеловать его в губы, даже, несмотря на его страшную и непослушную бороду.

Олф же понятия не имел о чем там думал Хурокан, так что наблюдал за всем холодными глазами.

Хурокан снова посмотрел в глаза Олфу

Опустилась тишина.

Хурокан еще раз привел в порядок информацию об Олфе.

«Никак не ожидал подобной с ним встречи».

Кузнец Олф был НПС, и он был одним из 10 самых известных НПС во всем «Полководце». Он натворил много шума, введя в «Полководце» множество Эпической экипировки. И у каждой Эпик шмотки были запредельные характеристики.

Одновременно с этим, Олф был самым неприветливым к игрокам НПС. Приветствие, пройденное Хуроканом, было в пределах нормы. Если у вас не имелось специального задания или определенной квалификации, то враждебный Олф немедленно нападал. Его атаки были невероятны. Даже игроки 200-го уровня не смели идти против него.

Все потому, что была парочка игроков, объединившихся вместе ради мести Олфу, но никто так и не добился в этом успеха, никогда... Вдобавок ко всему, Олф был одним из самых сильных НПС в «Полководце».

К тому же, в его руках находится Молот Олфа, позволяющий ему с легкостью разбирать любых игроков. Это было известное снаряжение, сделанное самой игрой, а известна она была своим читерством.

«Это молот стоимостью в 100.000 долларов».

Один богатенький игрок щедро заявил, что даст 100.000 долларов тому, кто смог бы принести ему этот молот.

Конечно, этот запрос был абсурдным. Молот Олфа нельзя получить, даже при его убийстве. Если Олфа убить... Если Олф умрет, то все задания, связанные с ним, будут утеряны, так что этот Молот создавался специально для того, чтобы предотвратить подобный поворот событий.

«Кажется, была даже сформирована целая гильдия, чтобы заполучить эти деньги?».
В мире всегда находились сумасшедшие ублюдки, желавшие свершить невозможное.

Хурокан вспоминал о прошлом. Он мысленно горько усмехнулся.

«…Сколько еще мне придется пребывать в таком положении?»

Хурокан привел мысли в порядок, но Олф все равно его смущал.

В его пристальном взгляде не было места приветствию. Он создавал впечатление, словно глядел на мусор. Этого было достаточно, чтобы вывести человека из себя. Хурокан понятия не имел, для чего требовалось проектировать НПС как он. Ему действительно были интересны причины создания подобного персонажа.

В любом случае, у Хурокана в итоге кончилось терпение, и он заговорил:

- Босс Майюнг желал, чтобы я помог Олф-ниму...

- Как я могу доверить свои дела такому ублюдку, как ты?

Слова Олфа были острыми, как нож.

- Пожалуйста, проверьте мои навыки.

- Проверить?

Олф начал сильно смеяться сквозь свою бороду, что сильно подрезало настроение Хурокана.

- Да. Я пройду любую вашу проверку, чтобы доказать свою компетентность.

- Пффффф-ахахаха!

Смех Олфа был явно чрезмерно приукрашен. Он нанес последний штрих на запятнанное настроение Хурокана.

Хурокан силой подавил свой еле сдерживаемый гнев.

«Ты, маленький сукин сын! Как только я достигну 300-го уровня - ты труп. Нет, 300-ый уровень слишком мало. Возможно, на 350-ом... Нет, я должен действовать наверняка... Все, ты труп, как только я достигну 400-го уровня - ты труп!».
В этот момент Хурокан принял еще одно важное решение.

Внезапно, Олф снял с пояса мешочек и бросил его в Хурокана.

- Иди, найди этих бледнолицых ублюдков в Лесу Вайхейм и доставь им этот мешочек.

[Задание «Поручение Олфа» началось].

Он был краток.

Сказав всего одно предложение, он схватил свой молот и развернулся.

- П-подождите!

Олф не дал Хурокану шанс остановить его. Спустя мгновение он исчез из виду Хурокана.

«Черт. Это Теневые Ботинки!».
Хурокан наконец-то понял, что у Олфа были Теневые Ботинки. Это снаряжение могло по желанию пользователя делать его невидимым.

«Если бы у меня были Молот Олфа и Теневые Ботинки, я бы мог позаботиться обо всех "Штормовых Охотниках". Это было бы больше похоже на работу. Эх, я действительно хочу такую экипировку».

Покачав на это головой, Хурокан встал.

Немного погодя, Хурокан посмотрел на свой живот. Его броня была уничтожена. Если ее починить, то все придет в норму. Однако сейчас он должен был оставить все, как есть.

- Дерьмо.

«Если ты атакуешь кого-нибудь, то будь добр, оставить позади, хотя бы компенсацию за моральный ущерб. Мне и так нужно проходить через все виды трудностей, чтобы повстречать этих чертовых НПС».

После короткой выдержки гневных тирад, Хурокан испустил длинный вздох.

«В любом случае, для начала самое трудное».

Он успешно выполнил первую часть, посетив Уругал и встретив Олфа, не будучи убитым. Он действительно совершил большой подвиг. Если бы Хурокан следовал за общепринятыми стандартами «Полководца», то на данном уровне даже не пытался бы осилить подобную задачу.

Теперь у него была новая задача.

- Лес Вайхейм...

Лес Вайхейм.

«Давно это было, моя встреча с Эльфами».

Его другое имя - Эльфийский Лес.

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 81. Поручение Олфа (Часть 2).**

[Хурокан]

- Уровень: 90.

- Класс: Маг.

- Титулов: 47.

- Характеристики: Сила (895) / Выносливость / (357) Интеллект (538) / Магия (664).

Хурокан просматривал свои характеристики, как его глаза расширились. Он в неверии еще раз посмотрел на свое окно характеристик.

«Что происходит?».

Хурокан всегда был хорошо знаком с характеристиками своего персонажа. И не признать их было чем-то нелепым. Он мог забыть номер своего телефона, свой домашний адрес, но не свои характеристики. Это было невероятно. Пусть Хурокан не был силен в математике, но его знаний в этом направлении было более чем предостаточно, чтобы понять ценность его возросших характеристик.

«Кажется, что все мои статы получили 3-процентное увеличение? Я действительно сейчас вижу это чудо?»

Быстро закончив свои вычисления, Хурокан проверил свои Титулы.

[Первый встретивший Кузнеца Олфа].

Эффекты Титула: Все характеристики увеличены на 3%.

Хурокан перестал дышать.

«Ничего себе».

Все характеристики увеличены на 3%!

«Я знал, что кузнец Олф выдавал много хороших плюшек, но никак не ожидал от него такого великолепного Титула».

Олф не занимался всяким хламом вроде Рарок или Уников. Лишь Эпик шмот! Поэтому он был НПС, который выдавал много хороших Титулов. А у Эпической Экипировки было много пересечений с Основной сюжетной линией.

Хурокан хорошо знал об этом факте. Однако до этого он еще никогда не был тем самым главным героем, и не получал ни эти вещи, ни эти Титулы.

«Он действительно удивительный ублюдок».

Хурокан потер свой живот.

«Хотя как на индивидуума ложил я на него с высокой колокольни».

Хурокан получил неожиданный подарок, после чего он быстро проверил содержимое задания.

[Поручение Олфа].

- Ранг задания: Уникальный.

- Ограничение по уровню: Нет.

- Содержание: Доставьте предмет, данный вам Олфом, в Лес Вайхейм.

- Награда: Отсутствует.

В содержании самого задания не было ничего уникального. Это было задание без единой награды.

«Серьезно... Он использует меня как мальчика на побегушках».

По существу, задание это было полным шлаком.

Сделать его, однако, он все равно должен был, даже при отсутствии награды.

И это не значит, что задание будет легким.

«Лес Вайхейм… Кажется, это в Стрекочущих Джунглях?».

Лес Вайхейм, в этом лесу обитало одно из племен Эльфов. Там находилась деревня, а племя звалось Вайхейм.

Игроки обожали встречаться в «Полководце» с Эльфами. Среди всех рас, они были самыми популярными.

Ну, кто же, как не Эльфы, известны своей красотой? Если вас не пронзила насквозь и не убила стрела эльфов, то не любить их было трудно.

Вообще-то, иногда симпатия к эльфам была даже чрезмерна. Бывают игроки, которые проявляют слишком сильный интерес к Эльфам. Некоторые играли группами с НПС эльфами. Некоторые показывали к ним глубокую привязанность. Бывали даже те, кто хотел встречаться с НПС эльфами в игре. Особо постыдные, ставили себе пожизненной целью осуществить эту мечту.

«Возможно, в прошлом, мне следовало проявлять к Эльфам больший интерес?».

К сожалению, встретить Эльфов в «Полководце» было очень трудно.

Как и с кузнецом Олфом, чтобы просто поговорить с Эльфами, игрокам требовалось иметь связанное с ними задание.

Конечно, немного позже относительного этого будут выпущены отдельные гайды. Однако сейчас информация об Эльфах, как и о связанных с ними заданиях, даже не продавалась.

Хурокан тоже знал о них лишь немногое.

Он знал, что Эльфийское Племя Вайхейм жило в Стрекочущих Джунглях. Но он никогда ими не интересовался, поэтому больше чем надо он и не знал. Даже это он узнал просто потому, что это касалось Основной сюжетной линии.

Для начала, чтобы начать действовать, ему требуется узнать специфику основного содержания.

«В любом случае, волнения мне не помогут».

Конечно, волноваться об этом сейчас было бессмысленно. Хурокан повернул голову. Стрекочущие Джунгли были расположены к северу от большой горной цепи Уругал. Хурокан посмотрел на север.

«Хорошо».

Хурокан решил.

И в этот момент.

Вуф! Вуф!

Рядом с Хуроканом послышался сильный рев собаки. Он в испуге повернул свою голову.

Все, что он увидел, это единственную черную собаку.

- Дерьмо!

Хурокан пустился во все тяжкие, а слюнявая Черная Гончая бежала вслед его сверкающим пяткам.

«Когда я пройду повышение, я к чертям собачьим перебью этих с\*киных детей».

Хурокан покинул Горную цепь Уругал и направился к Стрекочущим Джунглям.

...

Стрекочущие Джунгли.

Огромные стволы деревьев простирались высоко вверх, словно не знали границ облаков. В Стрекочущих Джунглях росли деревья Стрекотушки, это место было одним из самых изумительных пейзажей во всем «Полководце».

В джунглях протекала река, доходившая прямо до ее середины, откуда переходила в озеро. Издали Стрекотушки выглядели величественно, но лишь непосредственно в самих джунглях они выглядели наиболее впечатляюще. Деревья достигали небес, создавая иллюзию зеленого неба. Это место таило в себе глубокую и непревзойденную красоту. Когда первый посетивший Стрекочущие Джунгли игрок выложил видеоролик окружающих пейзажей, оно набрало 30 млн. просмотров, даже с учетом продолжительности ролика в 3 часа.

Стрекочущие Джунгли было основным охотничьим угодьем для игроков 100-110-ых уровней.

Наиболее распространенные монстры здесь Древовидные Корастовые Змеи, Святые Богомолы и Проклятые Ловчие Деревья. Это место не было переполнено богатым опытом или лутом, но оно все равно остается очень хорошим охотничьим угодьем.

Игроки, выбравшие Стрекочущие Джунгли в качестве своей локации для прокачки, собирались в Деревне Стрекота, которая располагалась у входа в джунгли. Деревня Стрекота была довольно большой, в ней даже находилось одно из отделений Ассоциации Завоевателей.

Однако самым поразительным в ней был не размер деревни и не превосходный вид на Стрекочущие Джунгли. А сами игроки, останавливающиеся здесь.

Между игроками 100+ уровня и ниже была четкая граница. Это была разница в наличии огромной силы от перехода повышения и его отсутствием.

Как только кто-нибудь проходит свое повышение, профессия в окне характеристик менялась. Вместо обычных Магов, Мечников или Священников можно было обрести специализированный класс. Такой как: Боец и Воин, Монах и Священник, Магический Мечник и Заклинатель, и т.д. Но, конечно же, самой главной особенностью этих игроков является весь опыт и навыки, наработанные за весь длинный путь их игры.

В момент, когда Хурокан вошел в Ассоциацию Завоевателей Стрекочущих Джунглей, он сразу же почувствовал разницу.

Обычно, если он входил в Ассоциацию Завоевателей в каком-нибудь замке в своей Хахве Маске, увидев его, большинство не могло скрыть своего удивления. Некоторые даже благоговели при виде его, словно перед ними стояла мировая звезда.

Однако здесь все отличалось.

- Так это Хахве Маска?

- Здесь объявилась видная персона. Он уже прошел свое повышение?

- Мы все это узнаем, как только увидим его в действии. Так или иначе, то, что Хахве Маска здесь… значит, что намечается что-то интересное?

Вместо удивления при виде Хурокана, каждый из присутствующих здесь игроков оценивал потенциальную прибыль из сложившейся ситуации.

Хурокан обратил на себя их пристальные взгляды, он мог примерно представить в какой ситуации сейчас оказался.

«Теперь будем сражаться с парнями, которые действительно знают толк в этой игре».

Окружающая нервозность обострила концентрацию и сосредоточенность Хурокана. В этот же момент, Хурокан осмотрелся, чтобы внимательнее рассмотреть свое окружение. Сначала он обратил внимание на игроков, оснащенных эмблемами Гильдий.

Их здесь было немало. Его взгляд сразу заприметил несколько эмблем. Хурокан порылся в своих воспоминаниях и обнаружил, что многие из них были из довольно известных Гильдий.

Однако ни одного представителя из Топ-30 здесь не было.

«Пускаем в ход план А».

Другими словами, никто из Топ-30 Гильдий еще не узнал о присутствии Эльфийского Племени Вайхейм в Стрекочущих Джунглях. Но даже если таковые здесь и были, Хурокан все равно не планировал обмениваться с ними информацией.

У Хурокана не было выбора, кроме как пустить в ход свою задумку.

«Похоже, выбора у меня нет, придется выполнять все задания, связанные со Стрекочущими Джунглями».

Трудности Хурокана только начинаются.

...

- Благодаря вам, в Стрекочущих Джунглях отныне станет немного спокойнее.

Услышав слова одного из НПС Деревни Стрекота, Хурокан выдавил из себя улыбку.

«Это уже 20-ое задание. Пожалуйста, дай мне уже уйти. Прошу тебя…»

.
Это было 10-ым днем нахождения в Деревни Стрекота.

За эти 10 дней Хурокан выполнял все доступные ему задания.

Как только он начал подряд выполнять все задания в Деревне Стрекота, он начал налаживать отношения с НПС. Это привело бы к получению более высоко ранговых заданий. Он надеялся, что в конце он сможет получить задание, связанное с Эльфийским племенем.

Это был самый типичный способ в «Полководце», чтобы раскрыть сокрытое от посторонних глаз.

Все люди в мире предпочитали качество количеству. То же относилось и к Хурокану.

- Возможно ли, что у вас есть еще что-нибудь для меня?

- Ммм. Вы можете пойти проведать Шесса в Красной Бревенчатой Хижине. Он хочет приобрести кожу Древовидных Корастовых Змей.

Лицо Хурокана занемело…

- Возможно... вы имеете в виду сбор кожи?

- Награда будет хорошей.

[Задание «Запрос Шесса» началось].

Получив задание, из Хурокана вырвался неестественный смешок.

«Бл\*ть! Я не хочу заниматься подобным дерьмом!»

.
Только услышав название, Хурокан мог прекрасно сказать, что это обычное задание по охоте на монстров.

«Такими темпами я скоро 100-ый уровень заработаю...»

.
Конец его терпению пришел 3 дня тому назад. По прошествии недели, Хурокан решил подбросить приманку.

Он вошел в почту, чтобы начать торг информацией. Войдя в почту, он написал, что ищет информацию относительно Эльфов в Стрекочущих Джунглях.

Это был обоюдоострый меч. Подобными действиями он сообщал другим игрокам, что в Стрекочущих Джунглях находятся Эльфы. Поэтому он не хотел следовать такому развитию событий.

Однако в этот момент для него было важнее получить информацию относительно Племени Вайхейм. Сейчас было не до проблем о распространении информации.

Он выкинул большую приманку, но поплавок так и не дрогнул.

Его беспокойства продолжали расти.

«Штормовые Охотники» уже одолели Огра со Шлемом»

.
Знание того, что «Штормовые Охотники» покинули Лес Парунг, одолев Огра, особенно его беспокоили.

В этот момент.

[Вам пришла почта].

Послышалось оповещение о получении почты.

Хурокан быстро проверил свою почту. Оповещение пришло совсем недавно. Кто-то хотел провести торг информацией относительно Племени Вайхейм.

Содержание было очень кратко.

[Хотел бы провести торг. Место встречи - Красная Бревенчатая Хижина]

.
Выражение Хурокана посветлело.

«Наконец-то?».

Он закинул приманку 3 дня назад, и леска, наконец-то, дрогнула. Конечно, он понятия не имел, был ли этот человек воришкой, обошедшим приманку, мусором или действительно важной персоной.

Хурокан быстро ответил.

[Назови мне свою внешность или отличительные особенности. Я подойду к вам]

Но ему тут же ответили.

[Я сам найду вас.]

Лицо Хурокана потемнело.

«Этот ублюдок сам пытается меня выудить?»

.
Однако момент его нерешительности был коротким.

«Нет. Если я скажу о своей идентичности как Хахве Маски, это лишь увеличит доверие ко мне со стороны приманки. Я уже пролил свет на то, что в Стрекочущих Джунглях находятся Эльфы, и мое нахождение здесь не является тайной».

Хурокан не хотел лишних головной боли, поэтому он не стал слишком много заморачиваться над своим выбором.

Хурокан решил принять смелое решение.

[Хахве Маска]

.
Отослал Хурокан еще одно сообщение. Послав его, он лишь укрепил свою решимость.

«Если этот парнишка попытается меня надуть, он лишится своего запястья».

...

Красная Бревенчатая Хижина.

Торговец НПС, под именем Шесс, использовал это место в качестве дома. Он был одним из НПС, который в качестве награды за задания выплачивал золото. Он был популярен среди игроков, которые стремились к заработку денег больше, нежели к опыту. В очереди перед Красной Хижиной было около 3-4 игроков.

Хурокан стоял немного поодаль от остальных. Конечно, пристальный взгляд остальных все равно сосредотачивался на нем.

С другой стороны, Хурокану не было до них никакого дела. Хурокан, рассматривая свое окружение, находился в состоянии повышенной боевой готовности.

«Чего он так долго?»

.
Он должен был быстро определить, является ли человек, клюнувший на его приманку, важной персоной или змеей. Ведь, перепутав змею с рыбкой, ты рискуешь быть укушенным.

Именно в этот напряженный момент Хурокан заметил одного явно необычного игрока.

«Мм?»

.
Это был игрок с достаточной известностью и репутацией, чтобы сходу начать раздражать Хурокана. Он был достаточно известен, чтобы быстро перехватить все окружающее на Хурокане внимание.

- Это Свист.

- Свистящий Питбуль!

Глаза Хурокана сузились.

«Почему Свистящий Питбуль здесь?»

.
Свистящий Питбуль.

Внешне он был очень похож на питбуля. Его лицо выглядело очень жестоким. Конечно, известным он стал не благодаря своему свирепому взгляду.

Для начала, он был одним из первых игроков, попавших в Топ-100 еще в самом старте «Полководца». У него были исключительные навыки, он также демонстрировал большую страсть к этой игре. Конечно, его уже давно вытеснили из этого списка игроки, посвятившие свою жизнь «Полководцу». Однако его уровень все равно оставался очень высоким.

«На данный момент Свистящий Питбуль должен находиться на последнем десятке 120-ых или на ранних, 130-ых?»

.
Его уровень варьировался от 125-135.

Это был уровень игроков высшего эшелона.

Другими словами, его уровень был слишком высок, чтобы рассматривать Стрекочущие Джунгли как место его прокачки.

У него не было причины находиться здесь.

Возможно, у него была другая причина прийти сюда.

«Может ли быть?»

.
Хурокан занервничал.

«Он здесь, чтобы поймать меня?»

.
Ну, у Хурокана вроде всегда было много врагов? Для него, естественно, всегда быть начеку. К тому же, до возвращения в прошлое, он сражался со Свистящим Питбулем. Конечно же, Хурокан победил. Однако среди всех игроков с которыми он сражался до этого, возможности Свистящего Питбуля и их сражение оставили Хурокану самые большие впечатления.

Он также был частью многочисленной гильдии, близкой ко входу в Топ-30. "Бойцовская" Гильдия.

Конечно же, Хурокан нервничал.

К тому же…

«Он идет ко мне».

Он ясно шел к Хурокану. Хурокан осторожно засунул руку в карман и начал нащупывать Ядра Скелетов. В случае необходимости он планировал первым пойти в нападение. Сейчас Хурокан еще не прошел повышение. Сражение с Питбулем было непростым делом, тем более, когда он выше его на более чем 30 уровней.

Окружающие игроки застыли в напряжение.

«Свистящий Питбуль против Хахве Маски?»

«Я думаю, что из этого выйдет отличный видосик?»

Все начали готовиться к тому, что эти двое, вероятно, начнут сражение.

Каждый игрок около Красной Бревенчатой Хижины был напряжен. В этой накаленной атмосфере Питбуль встал прямо перед Хуроканом. Хурокан даже не потрудился поприветствовать его. Он заговорит лишь в краткий момент возможности, если это будет необходимо. Поэтому он просто впился взглядом в лицо Питбуля сквозь свою Хахве Маску.

Питбуль не избегал его пристального взгляда. Словно соответствуя своему имени "Питбуль", все его лицо внушало впечатление бойцовского терьера. Его поведение было свирепым. Если не знать его, то постороннему, при взгляде на его лицо может показаться, что он пытается начать драку.

В этот момент.

«Возможно…

»

.
Голос Питбуля был низок.

- Ты можешь помочь мне раскрыть задание, связанное с Эльфами? Повстречать эльфов - это мечта всей моей жизни…

Свистящий Питбуль.

Он был мужчиной, в котором горело пламя романтики о встрече с Эльфами.

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 82. Племя Вайхейм (Часть 1).**

Огромное Дерево Стрекотушка тянулось высоко в небо, а в кронах ее ветвей таилась змея. Эти змеи обладали удивительными навыками сокрытия, и невооруженным глазом их было трудно разглядеть.

Ее камуфляж позволял ей оставаться незамеченной среди ветвей деревьев. Она терпеливо выжидала свою добычу. Когда она все-таки объявилась, змея начала спускаться на землю. Тактика ее охоты заключалась в молниеносном нападении.

В этот момент все и произошло.

Тссссс!

Взгляд змеи остановился на жертве. Она застрекотала своим языком, после чего пошла на решительные действия. Когда жертва вошла в зону поражения, она устремилась к земле.

Шааа!

Ее рот широко раскрылся, засверкали ее четыре ядовитых клыка. Ее тело было 9 метров в длину. Она была ужасающая. Лишь мысли о ней вгоняли в дрожь.

Два игрока видели, как на них падает тень, но в их взгляде не было испуга.

Их выражения были спокойными. Глядя на то, как змея падает, в их головах проводились вычисления. Шел расчет места падения змеи, а также пути отступления, чтобы избежать ее атаки. После шли вычисления лучшей тактики сражения, а также примерное время "боевых" действий.

Конечно, чисто сознательно все это было невозможно просчитать. Однако их обширный боевой опыт делал все это на подсознательном уровне.

Шух!

Питбуль правой рукой поднял державший в руке меч, выглядел он свирепо. После чего он схватил его двумя руками.

Игрок в Хахве Маске спокойно продолжал идти вперед.

Подняв над собой меч, игрок посмотрел на левитирующую с дерева змею. Между ними все еще было приличное расстояние. Избежать ее ядовитых клыков будет очень трудно, можно было лишь молиться, чтобы меч добрался до нее раньше.

В этот момент…

Игрок с колоссальной силой взмахнул своим мечом. Словно пытался рассечь мир пополам.

Свист!

Послышался звук разрезающегося воздуха, после чего сверкнул лунный серп.

Шаааааах!

Летя вперед на немыслимой скорости, серп издавал ужасающий рев.

Это был высокоуровневый навык, доступный лишь бойцам 120 уровня. А назывался он - Лунное Сечение.

Она опиралась на Ци меча. Об этом навыке мечтали все игроки, выбравшие класс Мечника.

Это был очень мощный атакующий навык. Его сила была намного мощнее объединенной силы двух или даже трех последовательно используемых навыков игроков класса мечника.

К тому же, игрок, использующий данный навык, имел 131 уровень, а в его руках находилось Уникальное оружие 120 уровня. А на другом конце была всего лишь Древовидная Корастовая Змея 105 уровня. Учитывая ее защиту, между прочим, почти самую слабую на своих уровнях, ее судьба была предрешена.

Шиик!

Голова змеи была разрезана пополам. Разрезав голову, серп прошел дальше и лишь располовинив ее тело еще на одну четверть, он остановился.

Пуф!

Нарезанное тело змеи с грохотом упало на землю. Из ее тела выходила полупрозрачная жидкость, напоминающая собой древесный сок. Это была змеиная кровь, но от нее не исходил запаха железа. Лишь легкий аромат трав.

Хшаааа!

Змея еще не погибла. Она все еще энергично двигалась, пачкая округу своей кровью. Этот удар нанес ей критический урон, но не убил, но игрок на этом не остановился. Он подошел к барахтающейся змее, и снова опустил свой меч. Которым окончательно оборвал ей жизнь.

«Как и ожидалось, уровень – гангстер».

Хурокан подавил свой смешок.

В этот момент.

[Вы получили уровень]

Хурокан услышал оповещение. Это были хорошие новости, однако Хурокан лишь горько рассмеялся.

«Никогда в жизни не предположил бы, что настанет день, когда меня будут паравозить».

В голове Хурокана проносились воспоминания о неожиданной встрече 6 дней тому назад. Встреча со Свистом.

...

- Я натолкнулся на задание, намекающее на присутствие Эльфов в Стрекочущих Джунглях. Однако одних лишь моих навыков будет недостаточно. Я дам тебе всю информацию об этом задании, но взамен ты пройдешь это задание со мной. Это мое предложение.

Свист сказал, что мечтой его жизни была встреча с эльфами, именно поэтому он пришел к Хурокану с таким предложением.

Его предложение было очень простым, но односторонним.

«Я все правильно расслышал?»

Это предложение было слишком хорошим.

Именно поэтому Хурокан не улыбался. Он с подозрением оглянулся.

«Он пытается меня использовать?»

Если бы он нашел сто долларовую купюру на земле, он был бы счастлив. Однако если к нему подойдет человек и протянет ему чек на тысячу долларов, то он первым делом вызовет полицию и сначала проверит этого человека. Хурокан в этой сделке явно не выступал в роли благодетеля.

Разве эта сделка не предоставляет Хурокану бесплатную встречу с Эльфами?

Хурокан взвешивал все «За» и «Против» в своей голове.

- Если ты хочешь покончить со мной, то лучше убить меня сейчас. Если же ты хочешь выудить из меня информацию, то тебе лучше прекратить все эти махинации. Просто уже задавай свои вопросы, не надо с этим затягивать.

Он не мог доверять словам Свиста.

Хурокан сразу выразил свои внутренние подозрения. Лицо Свиста застыло, после чего он кивнул.

- В общем, ты имеешь в виду, что не доверяешь мне? Так?

- Единственное чему я доверяю - это «Полководец».

Сказав это, Хурокан поднял свою левую руку, чтобы показать часы на запястье. Лицо Свиста стало жестче.

- Я тоже тебе не доверяю. Это предложение я выдвинул лишь из-за уважения к твоим навыкам.

Услышав это, Хурокан вздрогнул.

«Свист. Что же он за человек…»

Хурокан не стал перегружать свою голову лишними размышлениями. Он просто попытался вспомнить всю информацию о Свисте. В голову приходили лишь анекдоты.

Хурокан знал, что Свист был частью "Бойцовской" Гильдии. Он был знаменит, но о нем не ходило сплетен. К тому же, по мере роста «Полководца» его слава стала падать. Причиной этого было то, что Свист не гнался за деньгами. Был один слушок и в нем говорилось, что Свист не чувствовал потребности в деньгах, т.к. сам был из зажиточной семьи. Этот слушок дошел до Хурокана, как раз перед их поединком.

Хурокан помнил, что ему эту историю рассказал Донгсю. В то время он полагал, что ни за что не проиграет кому-то, родившемуся с золотой ложкой во рту.

«Кстати, разве он не является регулярным членом?»

Ключевым моментом было то, что Свист не являлся офицером в "Бойцовской" Гильдии. Он был лишь ее регулярным членом, и, в конце концов, так им и остался. Все не потому, что Гильдия его недолюбливала. Это Свист держал Гильдию на расстоянии от себя.

Если игрок станет офицером, то у него не будет выбора, кроме как стать частью подноготной интересов и самой политики Гильдии. На самом деле, было очень много высокоуровневых игроков, остающихся обычными регулярными членами, просто потому, что хотели быть по минимуму обязаны заботам Гильдии, и обладать в них лишь ограниченными влияниями и ответственностью.

«По крайней мере, я буду знать, что он не станет меня ловить просто по просьбе какой-нибудь влиятельной гильдейки».

Хурокан начал говорить.

- Я получаю информацию об этом задании просто для того, чтобы мы прошли его вместе. Ты хочешь бесплатно мне её отдать?

- Если потребуется, я еще помогу.

- С моей точки зрения, у меня нет причин отказываться от твоей помощи. Однако за тобой стоит надежная Гильдия, которая всегда может помочь тебе. Зачем тебе это? Позови ты на помощь свою Гильдию и сможешь покончить с этим намного быстрее. Вот что мне интересно.

Решив, что вопрос Хурокана слишком резкий, Свист немного обдумал. Но все-таки дал свой ответ.

- В таком случае я буду обязан Гильдии. Тогда они попросят меня сделать что-нибудь взамен.

Кажется, это Свист мечтал о встрече с Эльфами? Так почему бы не поиграть в знакомство и не позадавать побольше вопросов? Однако Хурокан не стал его больше расспрашивать. Нужно уважать решения других. Свист терпел эти убытки по своему желанию. У Хурокана не было причин агитировать способного на такое человека.

- Отлично.

Свист пожал ему руку.

...

Скрепив свою сделку рукопожатием, Свист передал Хурокану всю информацию о задании.

- Для начала, тебе следует выполнить эти 5 конкретных заданий, выдаваемых Ассоциацией Завоевателей в Стрекочущих Джунглях.

Задания, обнаруженные Свистом, были очень запутанными.

- После этого, ты выполнишь все требования, чтобы взять задание у НПС по имени Ронджу.

Для начала следовало выполнить 5 заданий, выдаваемых Ассоциацией Завоевателей в Стрекочущих Джунглях, после чего можно будет получить задание от НПС Авантюриста по имени Ронджу. Он будет проходить мимо джунглей через два дня.

- Тебе следует выполнить три задания Ронджу, после этого ты сможешь поговорить с НПС, спасенной Ронджу, ее зовут Селина.

Как только вы закончите задания, выданные Ронджу, вы получите возможность поговорить с Селиной. Она знаменита тем, что была тихоней.

- Селена знает об Эльфах.

Даже если бы вы знали весь Маршрут Заданий, он все равно был очень сложным. Более того, если вам удалось узнать об этом маршруте, притом, что до вас он был никому не известен... Хурокан был искренне впечатлен Свистом.

«Я полагал, что он был лишь одним из случайных игроков, которые наслаждались этой игрой, но он настоящий безумец. Если мечта его жизни – встреча с эльфами, то почему бы не начать играть в другую игру?»

Конечно, маловероятно, что нечто подобное достойно восхищения.

Но Свист в любом случае помог Хурокану с заданием. Сделка заключалась в том, чтобы Хурокан получил то же задание, что и Свист. При этом Свисту, очевидно, приходилось ловить монстров за Хурокана.

Свист был экспертом с навыками 130 уровня, в его руках находился Уникум. «Стрекочущие Джунгли» для него - игровая площадка.

К тому же, Свист практически жил в джунглях, поэтому он был кошмаром для монстров.

«Его тело познало огромное множество монстров. Он как минимум должен был убить по 1000 монстров каждого вида».
Свист был настолько удивительным, что у Хурокана не оставалось выбора, кроме как признать его.

«Даже если моя Специальность и Класс были такими же как у него, в охоте на монстров в Стрекочущих Джунглях он явно превосходил бы меня».

Он превзошел Хурокана.

Никто бы этого не признал, но это значит, что Свист был одним из лучших во всем «Полководце».

«Он убил более 1000 бесполезных монстров, и даже так он еще не добрался до Эльфов. Что за сумасшедший ублюдок».

Более удивительным фактом было то, что Свист с трудом поднял даже 1 уровень и это после 6 дней охоты в Стрекочущих Джунглях. Если бы он даже прямо сейчас начал бы заниматься своей прокачкой, то в скором времени он бы стал одним из обладателей самых высоких уровней в игре. Однако этой цели он предпочел встречу с Эльфами. Хурокан действительно не мог понять ход мыслей Свиста.

«В любом случае, в игре много странных придурков. Кажется, что по мере роста уровней количество сумасшедших только увеличивается. СЛИШКОМ МНОГО СУМАСШЕДШИХ».

В «Полководце» почти не было нормальных людей!

Хурокан снова почувствовал всю тяжесть этой истины.

...

- Его кожа была настолько тонкой, что казалось, что она прозрачная. Если бы он стоял на Стрекотушке, то благодаря цвету своей кожи он бы сливался с молодой листвой! У него были сильно заостренные уши и красивое лицо. Если бы не он, я бы погибла. Я хочу выразить ему свою благодарность. Пожалуйста, передайте ему это письмо.

[Задание "Письмо Селены" начинается].

Большие глаза Селены и веснушчатое лицо сделали юную девушку НПС яркой фигурой. Получив задание, Хурокан немедленно проверил содержание.

[Просьба Селены]

- Уровень задания: Редкое

- Ограничение по уровню: 90+

- Описание: Доставить письмо Селены в лесное племя. Подсказки можно услышать от самой Селены.

Награда за задание: Печенье, изготовленное Селеной.

После проверки содержания задания, Хурокан поговорил с Селеной.

- Не могли бы вы сказать, где я могу его найти?

Селена ответила, словно уже ждала этого вопроса.

- Я с трудом вспоминаю об этом. Меня преследовала Древовидная Корастовая Змея, загоняя в тупик. Мне некуда было бежать. В этот момент появился Горный Элементаль и защитил меня. После чего он прострелил змее голову. Убив Древовидную Корастовую Змею, он передал меня дяде Ронджу.

Это и была подсказка, данная Хурокану.

Хурокан вышел из жилища Селены. Словно ожидая его выхода, к нему подошел Свист.

- Есть только две подсказки. Дорога с тупиком и Горный Элементаль.

- Я уже это слышал, так что я прекрасно об этом знаю. Услышав об этих подсказках, я начал везде оглядываться, ища тропу, которую можно было бы назвать тупиковой. Я смотрел на каждую заблокированную тропинку, горы и даже места с огромными скалами! Я тщательно обыскал Стрекочущие Джунгли. Однако Событие, в котором бы появился Эльф, никогда не происходило. Горного Элементаля тоже нигде не было. Я полагал, что, возможно, сражение с Древовидной Корастовой Змеей является ключом к запуску события. Я заманил Древовидную Змею в такие места, но ничего не изменилось.

Свист, наконец, рассказал Хурокану о проблеме, с которой он столкнулся.

Свист хорошо знал об этом. Он знал, что в сделке с Хуроканом он будет на проигравшей стороне.

Несмотря на это, он все равно пошел на эту сделку, потому что он был откровенно расстроен.

«Был ли у меня выбор?»

К тому же, если бы этим человеком не была Хахве Маска, он ни за что не стал бы идти на такую убыточную сделку.

Хурокан был известен своими невероятными боевыми навыками, а также способностями проходить самые трудные задания. Ходили даже слухи о том, что Хурокан опережал даже Топ-30 Гильдий. Не будет преувеличением сказать, что и навыки Хурокана по прохождению заданий тоже были непревзойденными.

С точки зрения Свиста, ему повезло.

- Тогда высока вероятность того, что ключевое место здесь — это Водопад Бейонг.

- Что?

Хурокан сходу выдал ему ответ. Это было несложно. Хурокан уже знал, откуда появилось Племя Вайхейм. Просто до этого он не подходил по требованиям для их встречи.

- Водопад? Событие запускается в тропе с тупиком. Разве ты не слышал намека Селены?

Поскольку Свист не мог знать, что же происходило в голове Хурокана, то и его ответ он считал как принятие желаемого за действительное.

Взглянув на Свиста, Хурокан слегка усмехнулся. А затем ответил на его вопрос.

- Это место не реальность. Это игра. Такие игроки, как мы, являются суперменами, которые могут подниматься на 100-метровые скалы голыми руками. Тупиковая дорога для игроков нашего калибра должна быть чем-то вроде водопада. Ты так не думаешь?

В действительности, 2-метровая стена уже называется тупиком. Но когда в «Полководце» появляются 20-метровые стены, игроки даже не задумываются о том, чтобы перепрыгнуть ее. Они в первую очередь думают о том, стоит ли им сломать эту стену руками, или головой все-таки круче. Примерно такой ход мыслей преследовал всех игроков «Полководца».

- Это…

Конечно же, они говорили о жителе «Полководца», поэтому использовать стандарты реального мира было немыслимо.

Вот почему Свист не смог найти ответа.

- После 200-го уровня, если кто-нибудь заикнется о тупике, то нужно быть готовым переплывать через лаву.

- Действительно ли Водопад Бейонг - событийное место?

Переспросил у Хурокана Свист. На его слова Хурокан лишь ответил.

- Тогда почему бы не сделать ставку? Я ставлю 100 золотых на то, что Водопад Бейонг то самое место.

- Ммм... Отлично.

Хурокан радостно засмеялся в ответ.

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 83. Племя Вайхейм (Часть 2).**

Это была извилистая и бесконечная дорога. Следуя за течением реки, заканчивающейся у самого озера, они прибыли к обрыву. Дальше река падала вниз, звуки водопада были оглушительны и создавали яростный рев.

К этому месту бесконечных грохотов и прибыли два игрока. Хурокан и Свист переглянулись.

Хурокан открыл рот и начал говорить. Свист сделал то же самое, чтобы сказать ему что-то в ответ. Однако у них не было ни единого шанса против огромного шума, издаваемого водопадом.

Хурокан молча покачал головой, после чего кивнул в сторону наручных часов. Свист тоже стоял, молча, увидев его жест, он кивнул головой.

Двое одновременно коснулись своих часов.

- Звуки водопада просто прелестны.

- Это место действительно - Водопад Бейонг?

Между ними, наконец-то, начался диалог.

- Будем молиться, что мы прибыли в нужное место, иначе весь путь сюда будет впустую. В любом случае, готовь отдать мне свои 100 золотых. Пути назад не будет.

- Если я действительно смогу встретить Эльфов в месте, подобном этому, то я с радостью расстанусь со своими 100 золотыми. Нет, даже с 1000.

- Подожди-подожди. Дай мне сделать запись твоих слов.

Позади них разворачивался удивительный вид, они продолжали вести свою беседу, в которой, впрочем, не было особой смысловой нагрузки. Ну, а так как их диалог был пустяковым, то он быстро закончился. Густой влажный туман щекотал им лица.

«Это действительно тупик».

Водопад Бейонг имел полукруглую форму. К тому же, окружающая местность хорошо подходила под описания тупикового пути.

Хурокан и Свист в конце этого пути, и безмолвно смотрели на водопад.

- Получается, мы ждем прибытия Эльфов?

Свист первым нарушил тишину.

Вместо ответа Хурокан вынул из кармана 5 Ядер и кинул их на землю. Свист знал, что означали его действия. Выражение его лица изменилось, как он быстро обернулся за спину.

Чтобы увидеть их, требовалось немного наклонить голову к падающему водопаду. Свист увидел, как уже рядом с ними было 4 Святых Богомола и 5 Древовидных Корастовых Змей.

Эти ублюдки были столь огромны, что каждое их движение создавало много шума. Однако грохот водопада скрывал звуки их перемещения. Именно поэтому Хурокан и Свист не смогли обнаружить их раньше.

Вот так вот просто они смогли скрыть свое присутствие.

- Костяная Броня.

Вызванные Скелетные Воины Хурокана облачились в броню. Перчатки, нагрудник, поножи и даже наплечники!

Эта белая броня поверх их костей создавала ощущение, словно они резко увеличились в размерах. Одновременно с этим, на головах каждого Скелета Воина появился рог.

После активации Шлема Безумия, Скелеты Воины раскрыли свои челюсти и начали демонстрировать свою ярость. Словно отвечая на яростные жесты Скелетов Воинов, мечи в их руках начали светиться синим.

Хурокан отдал приказ об атаке.

Скелеты Воины быстро разделились и направились к монстрам.

Одновременно с этим, Хурокан вынул из свой сумки драгоценный камень. Он использовал его для призыва Голема. Драгоценный Камень в его руках растаял и приземлился на землю.

Ту-ду-ду-ду!

Из неровной земли появился здоровый одноглазый гигант с молотом на перевес.

Циклоп.

Цилкопы по своей природе были очень свирепы, и Голем перенимал их характер. Он больше не был медлителен и пассивен как раньше. Появившись, он сразу же устремился в сторону монстров.

Дум! Дум! Дум!

Перемещаясь, 6 метровый земляной гигант заставлял землю трястись.

Свист! Бах!

Качнув своим молотом вниз, гигант создал кратер. Древовидная Корастовая Змея частично попала под удар, и смялась как листок бумаги.

Куаааа!

Конечно, монстры тоже пошли в контратаку.

Пять Скелетов, один Голем и девять монстров вступили в сражение, создавая хаос.

Именно в этот момент в дело вступили Хурокан и Свист. Это сражение было для них детской площадкой.

Святой Богомол неустанно пытался попасть по Скелету Воину. Хурокан тем временем забрался на него и, найдя самое слабое место в его скелете, нанес туда удар.

Свист отошел от монстров на соответствующую дистанцию и, выполнив Лунное Сечение, покромсал монстров на части.

Половина из 9-ти монстров лишилась своих жизней в течение первых 3-ех минут.

Спустя еще мгновение, осталось лишь два.

«Давайте посмотрим, которого из них я… Эй!»

Крикнул в этот момент Хурокан.

- Оставь одного из них в живых!

В момент, когда Хурокан закончил, Свист мечом обезглавил Святого Богомола.

- Зачем?

Хурокан быстро ответил на его вопрос.

- Мы должны воспроизвести ситуацию.

Сказав это, Хурокан щелкнул пальцами. До этого, проворно двигающиеся Скелеты Воины, замерли на месте и встали в защитную стойку. Режим обороны активирован. Последняя выжившая Древовидная Корастовая Змея взмахнула своим хвостом словно кнутом. Удар хвостовой частью достиг Скелета Воина, от чего тот, отлетев назад, развалился на части.

Увидев, как количество его маны резко уменьшилось, Хурокан криво улыбнулся.

«Черт».

Это подпортило ему настроение, но у него не было выбора.

НПС Селин говорила про Эльфа, спасшего её из бедственного положения. Тогда им следовало воссоздать подобный сценарий.

- Отлично.

Свист понял, о чем говорил Хурокан, поэтому убрал свой меч в ножны.

Все призванные Хуроканом вернулись в Ядра, а Голем распался в землю.

Окружающий хаос растворился, осталась лишь одна Древовидная Корастовая Змея. Она продолжала свою дикую пляску.

Хурокан и Свист уклонялись, избегая ее нападений.

Так продолжалось еще какое-то время.

«Прошло уже около 3-ех минут».

Прошло уже немало времени, но никаких изменений все еще не произошло. Хурокан осмотрел окружение, он начал чувствовать беспокойство.

«Все должно получиться».

У беспокойств Хурокана были весомые причины.

«На кону стоят 1000 золотых. Эльфы обязаны появится!»

Впрочем... они были банальны.

Именно в этот момент…

Кууааааа!

Древовидная Корастовая Змея освободила грубый крик и кончик ее хвоста попал по Свисту. Увидев это, Хурокан непреднамеренно вздрогнул.

«Что?»

Свист был грозой всех Стрекочущих Джунглей. Это признал даже Хурокан. В Стрекочущих Джунглях навыки его охоты превосходили даже его собственные. И все же он пропустил удар хвостом от обычной Древовидной Корастовой Змеи? Это было слишком абсурдно.

Однако это произошло. Свист получил удар!

«А?»

Но он пропустил удар... намеренно. Чтобы создать более убедительный вид человека, попавшего в трудное положение. Хурокан понял собственную ошибку.

«Сумасшедший ублюдок».

Свист был Атакующим. Именно поэтому он прошел повышение на Бойца. Но неважно, насколько высок был уровень его защиты, получить полный удар от монстра такого уровня все равно было обременительно.

Конечно, он бы не умер только от этого.

Однако если у человека нет конкретного фетиша, то никому не понравится подставляться под удар подобным образом.

К счастью, жертва Свиста окупилась.

Фуууух!

Из-под озера, расположенном под водопадом, появился Голем, сделанный из огромных скал.

Горный Голем устремился к Древовидной Корастовой Змее и откуда ни возьмись в ее тело влетела стрела. И эта стрела была лишь одной из многих.

Куааа!

Древовидная Корастовая Змея начала бороться. Посмотрев на монстра, Хурокан и Свист улыбнулись.

«Если бы я пришел сюда один, боюсь, что у меня никогда бы не вышло натолкнуться на Эльфиское Племя».

Свист и Хурокан кивнули друг другу.

После этого Эльф, по которому они так долго тосковали, наконец, появился.

...

Вместо бледной, его кожа могла быть описана как чистая. Кожа отдавала зеленым оттенком, переполненным ощущением свежести.

Его черты были тонкими, словно нарисованы кончиками кисти. Однако он не выглядел слабым, скорее испускал чувство утонченности.

Большие глаза были цвета изумруда, продолговатый нос отдавал высокомерием, а лицо в сравнении с ним казалось маленьким, совместный эффект этих качеств создавал ощущение отчужденности. Бледные губы обладали изысканностью, которая, казалось, была создана частью художественной картины.

Увидев его, нельзя было не признать его незабываемой красоты. Их лица тоже были украшены косметикой, но вместо ощущения сухости, их внешность отдавала чувством расслабления.

А от его тела исходил аромат вечно зеленых растений.

- Кто вы?

Из уст Эльфа исходил кристально чистый голос, но он был похоронен звуками грохочущего водопада.

Именно поэтому, Хурокан и Свист, переглянувшись с друг другом, ничего ему так и не ответили. Неважно, что он говорил, они просто не могли разобрать его слов.

Конечно же, первым поняв происходящее, вначале отреагировал Хурокан. Он посмотрел на Эльфа, и лицо его приняло кислый вид.

«Что это за подозрительное чувство я испытываю, когда смотрю на симпатичных людей».

Нет, дело было не в том, что Хурокан ненавидел красоту. Нет ни одного человека в мире, который ненавидел бы красоту в людях. Это было странно, но вместо восхищения он первым делом испытывал подозрение. Он никогда не ставил красивый внешний вид в качестве приоритета. В опыте Хурокана редко встречались адекватные столкновения с красивыми людьми. К тому же, самое большую обиду ему нанесла красивейшая девушка из всех.

Именно поэтому красота этого Эльфа заставила Хурокана поднять бдительность.

С другой же стороны, Свист наблюдал за Эльфом с рассеянным видом. Он просто стоял и смотрел на него. Хурокан подтолкнул его локтем.

- Разве не ты мне говорил, что это была мечта всей твоей жизни?

- А!

Свист наконец-то пришел в себя и начал подходить к Эльфу. Его лицо все еще носило ошеломленный вид, поэтому Эльф удивленно глядя на него, отступил на несколько шагов.

Звук натягивания тетивы!

Отойдя на несколько шагов, он натянул свой лук. Казалось, в нем не было никаких стрел, но что-то прозрачное мелькало в тетиве.

- Эй, стой!

Слова Хурокана заставили Свиста прийти в себя еще раз. Эльф тоже еще раз его предупредил.

- Пожалуйста, представьтесь.

Но они все еще не могли услышать его слов из-за водопада. Свист закатил глаза, пытаясь выяснить, что происходит. После чего заговорил.

- Я авантюрист Свист. Да, авантюрист… ребенок, которого вы спасли, прислал меня с просьбой передать вам это письмо.

Свист начал пытаться вынуть письмо Селин, которое он спрятал ради безопасности в кармане поглубже. Вообще-то, вид того, как здоровенный муж неловко пытается вынуть из кармана письмо, был очень забавным.

Эльф еще раз отступил и натянул свой лук. Он полагал, что Свист пытается вынуть оружие. Свист в испуге вынул свои руки, чтобы показать, что они были пусты. После этого он потихоньку расстегнул ножны с мечом на своей талии и положил их на землю. После этого он вынул письмо и, положив его на землю, с поднятыми верх руками отступил назад.

Увидев подобное зрелище в живую, Хурокан усмехнулся.

«Просто замечательно... он что, фильм пытается снять?»

Сцены того, как чужеземец разоружает себя перед местными аборигенами в знак мира, обычно встречались лишь в фильмах. Однако он никогда не ожидал встретить такое в игре. Хурокану вообще было очень трудно сдерживать себя, чтобы не рассмеяться.

В этот момент Эльф нацелился на Хурокана. Это означало, что ему требовалось последовать примеру Свиста. На лице Хурокана повисло раздражение, но он все-таки поднял свои руки. Не было необходимости усложнять ситуацию из-за всяких пустяков.

После того, как Свист и Хурокан отошли на достаточное расстояние, Эльф немного расслабился и подобрал письмо. Прежде, чем прочитать его, он поднес письмо к носу и вдохнул.

- Так вы здесь по просьбе того ребенка.

Эльфу не нужно было читать письмо, чтобы узнать его содержимое. Он сделал длинный свист.

Вокруг него один за другим стали появляться скрывавшиеся до этого Эльфы.

- Раз вы уже видели нас, то мы не можем вас так просто отпустить. Мы сопроводим вас в нашу деревню.

Хурокан и Свист так и не услышали его слов.

Однако…

[Задание "Письмо Селин" завершено]

[Получен Титул «Встретившись с Эльфами»]

Системные оповещения расставили все на свои места.

...

Свиста и Хурокана окружило 5 Эльфов. Они продолжали скитаться около Водопада Бейонг.

А эти двое тем временем вели беседу.

- Ну, разве я не был прав? Я ведь сказал тебе, что они у водопада Бейонг. А раз мечта всей твоей жизни осуществлена, то ты не сможешь вернуть свои слова назад. Тебе придется расстаться со своим золотом.

Пока Хурокан говорил, Свист все с таким же ошеломленным видом продолжал наблюдать за окружающими их Эльфами. Это был не тот случай, когда вас ошеломляла чья-то красота, нет. Он смотрел так, словно был заворожен.

Увидев выражение Свиста, Хурокан покачал головой.

«Он совсем не похож на того Питбуля, которого я знал. Он действительно относится к этой категории людей?»

Свистящий Питбуль.

Его прозвали Питбулем из-за его внешности. Но он также обладал хваткой бойцовского терьера.

Он был решителен.

Он доводил все свои сражения до конца, не щадя своего тела. Он был сродни спокойному охотничьему псу, выходящему на охоту. Однако сейчас Свист не был похож на питбуля. Он даже не испускал чувства обычного грозного пса.

- Ты действительно так любишь Эльфов?

Хурокан, наконец, задал этот вопрос. Этот вопрос он до сих пор держал при себе. Просто у него нет причин, чтобы интересоваться им. Хурокан не заботился о предпочтениях других людей.

Хурокан уже давно забросил мысль найти себе товарищей. Люди для него делились лишь на две категории. Прибыльные и нет. Если человек сможет принести ему прибыль, то его не волновали его вкусы, пусть любит себе своих Эльфов. Он может пропустить мимо ушей их предпочтения. Он мог бы даже не обращать внимания на людей, любящих Орков. Хотя... если кому-то нравились Тролли, то он бы дважды подумал над этим.

На вопрос Хурокана, Свист быстро начал давать свой ответ.

- Конечно. Даже очень. Они были основной из причин, почему я начал играть в эту игру.

- Я полагаю, что тебе нравятся красавицы.

- Какому мужчине не нравятся красотки? Однако тут не все так просто.

- О, так просвети же меня?

- Я очень восхищаюсь Фентези жанром.

- Что?

Немного все обдумав, Свист решил поделиться с Хуроканом тем, чего никогда не рассказывал другим.

Это была его благодарность за то, что он его выручил.

- «Полководец» - игра. Я не буду отрицать данного факта. Однако, среди всех игр на рынке это самый близкий к реальности выдуманный мир. И встретить Эльфов в таком мире и была мечтой всей моей жизни. А Эльфы для меня - символ всего Фентези жанра.

- Да?

- Теперь же, повстречав здесь Эльфов, я думаю, что действительно смогу наслаждаться этой игрой по полной мере. К тому же, сейчас у меня такое ощущение, словно отныне я смогу по полной мере отдаться «Полководцу».

Свист усмехнулся.

- Разве не все люди играют по тем же самым причинам?

После его слов, Хурокан вспомнил кое-кого.

«Он из тех людей, кому нравится бросать себе вызов».

Дон Кихот.

Он же был словно рыцарь из романов.

Свист был сделан из того же теста. В этот момент Хурокан знал наверняка.

«Нет ни единой возможности, по которым я стал бы со Свистом товарищем по команде».

Не быть ему с Питбулем товарищами. Хурокан шел в совсем противоположном направлении от тех людей, которые играли в эту игру ради удовольствия или собственной романтике к ней.

- Мы на месте.

В этот момент барьер, скрывающий от посторонних глаз их селение, спал, и перед Хуроканом и Свистом предстала Деревня Вайхейм Стрекочущих Джунглей. Бесчисленное множество мостов соединяли Стрекотушки и свисающие с деревьев здания. Именно такой пейзаж заполнил все поле зрения Хурокана.

[Получен Титул «Первый Посетивший Племя Вайхейм»].

Он немедленно получил оповещение.

Услышав уведомление, Хурокан похлопал Свиста по плечу.

- Прекрасно. Ну, желаю тебе весело провести время в этой игре.

Не так давно он понял, что не сможет стать с Питбулем товарищами. А если это так, то отныне им требовалось пойти своими путями.

- Что?

Спросил Свист Хурокана. Однако Хурокан проигнорировал его вопрос и начал разговаривать с Эльфом.

- Я нахожусь здесь по поручению кузнеца Олфа. Я был бы очень признателен, если бы вы отвели меня к главе этого места.

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 84.1. Племя Вайхейм (Часть 3).**

Между деревьями тянулись толстые лианы и эльфы очень шустро по ним передвигались. В отличие от ходьбы по канату, здесь не было опасения срыва. Возникало ощущение, словно смотришь на скачущих между скакалкой детей. Зрелище было удивительным.

Эльфы, участвующие в этом зрелище, все одновременно навострили уши.

Изумрудные глаза эльфов, словно стрелы, смотрели в одну сторону.

Их взгляды впились в Хурокана и сопровождающего его эльфа.

Топ-топ-топ-топ!

В отличие от эльфов, скачущих по лианам, Хурокан и его спутник шли по земле. Звук их шагов звучал необычно громко. Они остановились под конкретным деревом.

- Возьми это.

Эльф, сопровождающий Хурокана, подал ему толстую и жесткую лиану. Хурокан взял лиану и поднял свой взгляд. Его взгляд пробежал по линии, и увидел дом. В доме не было ничего из срубленного или спиленного дерева. Дом был сделан из древесины, сломавшейся естественным путем.

Он не был образцом надежности, но и ветхим его тоже нельзя было назвать. Было ощущение, словно этот дом окутывала некая тайна. Если вы увидите его впервые, то ощущение таинственности заставит вас впасть в транс.

«Что за фигня».

Однако Хурокан не был ошеломлен. Подобное работает, лишь, когда видишь его впервые.

- Забирайся наверх.

После слов эльфа, Хурокан начал быстро взбираться вверх по лиане. Ему не нужно было использовать ноги. Пользуясь только руками, он поднялся так быстро, как если бы совершал спринтерский забег на короткие дистанции.

Эльф зыркнул на Хурокана снизу. Взгляд эльфа был полон настороженности и неприязни. Это заставило ноги Хурокана похолодеть. Хурокан взглянул вниз, а затем он натянул на лицо насмешливую улыбку.

«Как я и подозревал, я не очень хорошо лажу с красивыми или симпатичными людьми».

Он вновь вернулся к неприятной реальности, когда достиг пола деревянного дома. Дверь дома был расположена на полу. Она была круглой, диаметром около 1 метра. Была она немного больше, чем крышка люка.

Тук-тук!

Уцепившись за лиану, Хурокан постучал в дверь над своей головой. Дверь открылась, и в тёмном провале появилось лицо.

Лицо, на первый взгляд, было молодым. Если бы Хурокан захотел угадать его возраст, пользуясь обычными человеческими мерками, он бы дал этому человеку не больше 30-ти лет. Впрочем, его внешность была самая запоминающаяся из тех, что он видел среди эльфов. Над переносицей был большой шрам от лезвия, а в его конце был еще один, словно от наконечника стрелы. Издалека все выглядело так, словно кто-то нарисовал восклицательный знак у него на лице. Но, не смотря на все это, этот ужасающий шрам придавал ему некоторого шарма и брутальности.

«Шрам в виде восклицательного знака... так этот парень – Драх».

НПС Драх.

Он был вождем племени Вайхейм. Среди любителей Эльфов «Полководца», он был довольно популярен. Он всегда был в ТОП 5 рейтинга популярности Эльфийских вождей. Хурокан всегда относился к результатам опроса с пренебрежением, и считал людей, участвовавших в этом голосовании, сумасшедшими. Не выдержав, он как-то даже воскликнул вслух: «Им больше заняться нехрен?!».

Хурокан протянул руку вождю. Он рассчитывал на рукопожатие.

Однако вождь только бегло взглянул на протянутую ему руку. 1 секунда, 2 секунды, 3 секунды... По прошествии 10 секунд, вождь довольно быстро заговорил, после чего ответил на рукопожатие.

- Так это тебя послал Олф-ним.

Если бы не Кольцо Секретного Сообщества, вождь Драх выгнал бы Хурокана, обрекая его на смерть.

Договорив, вождь довольно быстро пожал руку Хурокану. Только тогда Хурокан позволил себе быстро осмотреться в доме вождя.

«Это впервые, когда я пришел в дом эльфа. До этого я видел их только на ютубе».

Хурокан повернул голову. Он хотел осмотреть свое окружение, а еще он хотел все это заснять.

Наиболее примечательной деталью был потолок. На потолке были небольшие отверстия, через которые не проходила вода, но свет и ветер поступали внутрь. Увидев ткань, образующую потолок, он внутренне вздохнул.

«Эльфийский Шелк».

Если использовать ее для крафта, то экипировка будет иметь неплохую защиту и легкий вес. К тому же, эльфийский шёлк имел атрибут Сопротивления.

В целом, в комнате было темно. Комната была небольшой, мебель изготовлена из сломанной или полусгнившей древесины. Очертания мебели были непривычными, так как дерево было необработанным.

- Присаживайся.

Хурокан сел на простой стул. Он не удивился бы, если под тягостью его веса тот рухнул бы в любой момент.

Дальше разговор пошел о задании.

- Ты принес?

- Да.

Хурокан сразу вынул спрятанный мешочек, затем быстро отдал его вождю.

[Задание «Просьба Олфа» завершено]

- Мммм!

После получения мешка, вождь сразу же открыл его и поместил содержимое себе на ладонь.

На ладонь вождя упала серебряная, похожая на ртуть, жидкость. После того, как она упала, жидкость сразу же начала двигаться, словно была живая. Вскоре, она выглядела как диадема, которую можно было одеть на голову.

Глаза Хурокана загорелись.

«Это ведь Венец Очищения».

Венец Очищения.

Он был из мистического пруда, который способен очистить что угодно. Этот аксессуар был изготовлен с использованием серебра, добытого со дна Пруда Очищения.

Однажды надевшему его, он давал иммунитет ко всем негативным эффектам. Он имел возможность бесконечно развеивать наложенные проклятья и дебаффы.

Это была невероятная вещь.

«Я бы смог купить за него говядинки. Нет, если бы у меня была такая вещица, я смог бы купить целую корову».

Можно напрямую приобрести серебро из Пруда Очищения, чтобы сделать диадему, но Пруд Очищения, специальная локация, которую можно было найти лишь с особым монстр-боссом. Но найти этого монстр-босса и эту локацию было невероятно трудно. К тому же, количество серебра, которое можно раскопать, было случайным. Должно очень повезти, чтобы получить достаточно для создания Венца Очищения.

Его стоимость превышает все доступные предметы в этой игре. Может быть, его стоимость в золоте в несколько раз превышает его собственный вес.

«Я знаю совершенно точно, что один такой был получен в ходе выполнения сюжетной линии Аморального Принца».

Кроме того, в нынешней цепочке заданий основной сюжетной линии тоже должно присутствовать задание, где в качестве награды выдается Венец Очищения.

Хурокан сглотнул.

Пока он думал об этом, вождь Драх подтвердил, что это был Венец Очищения, и сразу же положил его обратно в мешок. Когда твердый Венец коснулся мешка, он превратился в жидкость и втянулся обратно в мешок.

- Благодарю.

Это было в первый раз, когда Хурокан получил слова благодарности от вождя Драха.

- Не стоит.

- Вы, наверное, прошли через много трудностей, чтобы попасть сюда.

- Я посыльный Олфа-нима. Подобные вещи для меня в пределах нормы.

Когда Хурокан закончил говорить, выражение вождя Драха немного посветлело.

«И все?»

Вождь Драх молча смотрел на Хурокана. Его равнодушные глаза, казалось, говорили: «Твоя работа выполнена, почему бы тебе не убраться отсюда?»

«Мне кажется или по сюжету все должно было быть совсем не так».

Хурокан на мгновение заколебался.

«Разве не предполагалось, что он выдаст мне задание на Осквернённого Эльфа? Я более чем уверен в этом».

На то чтобы кузнец Олф отправил Венец Очищения Эльфийскому племени Вайхейм были причины. Эльф из Вайхейм опьянел от силы Скверны и предал племя. Надо было поймать Осквернённого Эльфа, и избавить его от власти Скверны.

Вождь Драх должен был объяснить это Хурокану. Затем он должен был дать Хурокану задание по поимке Осквернённого Эльфа. Однако сейчас он просто таращился на Хурокана. Вождь Драх, видимо, был настроен подставить Хурокана самым бессовестным образом.

В конце концов, Хурокан заговорил.

- Возможно, у вас были бы для меня какие-нибудь поручения? Олф-ним велел мне помочь вашему племени. Именно так он и сказал.

Конечно, Олф этого не говорил. Положение было настолько отчаянным, что он исказил слова Олфа.

Вождь Драх ответил на вопрос Хурокана, не особо задумываясь над их содержанием.

- Я благодарен уже за то, что ты смог выполнить свое поручение. Мне не хотелось бы давать тебе заданий, находящихся вне диапазона твоих возможностей.

Он получил свой ответ.

«Дерьмо!»

Это был худший сценарий для Хурокана.

«Я попал на ограничение уровня».

Он не достиг уровня, требуемого для выполнения задания.

Задания из основной сюжетной линии не имеют ограничения по уровням. Это было задумано для того, чтобы в заданиях принимали участие все игроки.

Но имелись определённого рода точки отсева.

Первый этап про Осквернённого Графа был цепочкой заданий для игроков 1-100 уровней. Второй этап про Аморального Принца для игроков 101-200 уровней. Соответственно, третий этап для игроков 201-300 уровней. Вся сложность заданий завязывалась на этом.

Собственно говоря, Хурокан сейчас участвует в основной сюжетной линии на этапе про Аморального Принца. Трудность была установлена для игроков от 100 уровней и выше.

Однако нынешний уровень Хурокана был 96-ым.

«Я знал, что когда-нибудь этот день настанет».

Он беспокоился об этом. Это был ожидаемый исход событий. Однако он не ожидал, что его опасения воплотятся в реальность так быстро. Все произошло из-за слишком высоких навыков Хурокана. Он превышал стандарты самой игры.

«Полагаю, теперь мне следует добраться до 100-го уровня?»

Был только один способ решить эту проблему.

Он должен поднять уровень.

«До сотого уровня мне нужно набрать лишь еще 4 уровня. Моя шкала опыта уже наполовину заполнена, так что мне нужно поднять 3,5 уровня. В лучшем случае мне потребуется как минимум 10 дней?»

У него не было выбора.

Если он хочет быстро достичь своих целей в этом задании, он должен был поднять свой уровень. Других идей не было.

Ответ был ясен. Он был раздражен, но не стал задумываться над этим слишком много.

«Я могу достигнуть 100 уровня. Материалов у меня предостаточно. Я просто подниму свой уровень, получу задание, потом пройду повышение в Башне Классов и на оставшиеся деньги закуплю себе снаряжение для 100-го уровня».

Закончив свою мысль, Хурокан встал со своего места.

- До скорой встречи.

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 84.2. Племя Вайхейм (часть 3).**

В этот момент Свистун увидел Хурокана и окликнул его.

- Все ли у тебя получилось?

Хурокан ответил грубовато:

- Нет.

- Я полагаю, появилась проблема. В любом случае, я видел, как ты выполнял задание, относящееся к Эльфам. Это удивительно. Я не ожидал, что Хахве Маска так быстро получит задание. Я остановился здесь с намерениями любой ценой получить хоть какое-то задание, но ничего так и не вышло.

Хурокан осторожно взглянул на Свиста.

- ...Я знаю, ты не станешь этого делать, но все-таки, не распространяй информацию без необходимости. Если правда станет известна, остальные игроки точно не оставят меня в покое.

Свист улыбнулся. Но улыбка у него была устрашающей. Вообще-то он хотел показать этим то, что Хурокан мог ему доверять. Однако это вызвало у Хурокана чувство неловкости.

На этот раз Хурокан заговорил первым.

- А что насчет тебя? Достигнув своих целей, какие дальнейшие планы ты будешь преследовать?

- Я буду продолжать делать все задания, доступные мне в племени Вайхейм. Постепенно, шаг за шагом, я буду повышать свою репутацию. Я буду работать в направлении поиска большего количества заданий. Моя ближайшая цель - сделать Карту Заданий.

Хурокан никогда не замечал на лице Свиста такого нетерпеливого выражения.

Кажется, это были его искренние желания.

«Так вот почему...»

Хурокан понял, почему Свист до его возвращения, стал форумовиком.

«Вот в чем причины его отставания».

Свисту очень нравилось играть в эту игру. Вместо бесконечных гонок в топах, он предпочитал получать наслаждения от пребывания в сказочном мире, каковым и являлся «Полководец».

- Все в порядке. Я желаю тебе успехов.

Если Свистун убьет сотни... или даже тысячи монстров в окружающей местности - он все равно не сможет поднять свой уровень! Поэтому Хурокан решил не произносить избитых фраз или давать советы. Он просто промолчал.

Свист сделал свой выбор, отличный от Хурокана, но это его выбор.

- Как насчет тебя? Поделишься, чем будешь занят в ближайшем будущем?

- Достигну 100-го уровня.

- Знаешь что?

В этот момент, Свист достал золотые монеты из кармана и протянул их Хурокану. Выражение Хурокана изменилось.

- Ооо, да!

Конечно, это был выигрыш в их ставке. Хурокан быстро взял монеты и стал их пересчитывать.

- А?!

Хурокан поморщился.

- Эй. Почему здесь только 10 золотых? Я думал, ты дашь мне как минимум 100?

Свист усмехнулся на его слова.

- К счастью, ты не попросил 1000.

- Ох, так ты помнишь свои слова... тогда мне придется забрать 1000. И так, когда ты собираешься вернуть мне мои 990 золотых?

- Это единственная сумма, которую я могу тебе предложить.

Лицо Хурокана окаменело.

«Он издевается?»

Он всегда был щепетильным в своих расчетах. 90 золотых не то, что может быть легко проигнорировано. К тому же, это Халявные деньги! На эти деньги он сможет обеспечить себя раменом на целый месяц.

- Если ты продашь меч, висящий у тебя на поясе, тебе должно хватить, чтобы покрыть разницу более чем в тысячу раз?

- У меня есть только это золото.

- Возможно...

- Я отработаю оставшуюся часть долга. Как на счет того, чтобы я выполнил какую-нибудь задачу за эти 90 золотых? К примеру... помог бы тебе поднять пару уровней.

Эти слова...

То, что он услышал, потрясло его, поскольку он никогда бы не стал говорить подобных слов другим людям. Ему потребовалось какое-то время, чтобы осмыслить, что же Свист ему предложил. Ему понадобилось много времени.

- Эээ?

Он, наконец, понял, к чему клонил Свист.

- Так ты предлагаешь пропаровозить меня?

Хурокан был в шоке.

Он проходил в этой игре все виды войн, все виды трудностей, однако, это было самое удивительное событие, которое он испытал в «Полководце».

...

[Вы получили уровень]

[Получен Титул «Эксперт»]

[Получен Титул «Некромант»]

[Ваше тело переполнено силой]

Был получен очередной уровень, однако Свист не разделял радости Хурокана. С каменным лицом, Свистун дважды хлопнул по плечу застывшего Хурокана.

- Этого должно быть достаточно, верно? Я пойду. Если будет возможность, давай еще как-нибудь встретимся. Тогда... я смогу попросить тебя об ответной услуге.

С этими словами, Свистун был готов отключиться. Хурокан же тем временем, глядя на Свиста, пребывал в размышлениях.

«Вау. Я достиг 100-го уровня за 8 дней. Я никогда не думал, что такой подвиг вообще возможен».
С помощью Свиста, Хурокан смог сосредоточиться на охоте для поднятия уровня.

При всем этом, Про-игрок 130+ уровней отказался от всяких помыслов о повышении собственных уровней, и искренне выступал в качестве помощника. Результат превзошел все ожидания Хурокана.

Он сделал за 8 дней то, что обычно делается за 10. Все равно, что сократить время на стометровку с 10 секунд до 8. Это был невероятный подвиг.

Глядя на то, как исчезает силуэт Свиста, Хурокана посетило странное чувство.

Он был крут, упрям и удивителен. И он мог себе позволить играть вот так... эти чувства начали сливаться у него в груди.

Эти чувства...

Пам-пам-пам!

Хурокан похлопал себя в грудь, чтобы избавиться от них.

«Подобная романтика для меня непозволительная роскошь».

К тому же, Свист был словно Дон Кихот.

Играй он ради удовольствия, он бы играл точно так же как и Свист. Иногда он действительно желал так и сделать, играть без забот и проблем. Более того, он хотел бы попробовать играть и не только такими вот способами.

Однако Хурокан выбрал другой путь.

«Это не моя дорога».

Хурокан двинулся дальше.

...

- Дитя опьянено силой Скверны. Только ярость и слепая вера остались в нем. Дитя отчаянно пытается навредить нашей расе. Долг нашего племени поймать его.

Хурокан кивнул на слова вождя Драха.

- Однако нашему племени не позволительно легко покинуть свои территории. Изначально, это задание должен был выполнить один из жителей нашего племени. Однако тебе доверяет Олф-ним, а мы доверяем ему. Поэтому мы предлагаем это задание тебе.

[Вы получили титул «Друг эльфов»]

[Вы получили титул «Член племени Вайхейм»]

Он получил сразу два титула.

Но оповещения о получении Титулов не отвлекали Хурокана. Он был сосредоточен на том, что говорил ему вождь Драх.

- Ты должен разыскать это дитя, и через него узнать истину. Я надеюсь, что тебе удастся побороть Скверну во имя племени и Сообщества.

[Вы получили задание «Падший Эльф»]

Сказав это, вождь Драх протянул ему мешок. Это был тот самый мешок, который недавно передал ему Хурокан.

- Здесь Венец Очищения. Это мистический предмет, который очищает тело. Если ты свяжешь дитя этим предметом, ты очистишь его от Скверны. Если Скверна будет смыта, он поведает тебе правду.

На этом месте, лицо Хурокана прояснилось.

«Возможно ли, что они дадут мне Венец Очищения? Это награда за выполнение задания? Это на самом деле происходит?»

Его очень смутные ожидания вдруг стали реальностью. Это как купить на карманные деньги единственный лотерейный билет и получить на розыгрыше огромную сумму. Впрочем, это чувство длилось недолго.

- Потерять венец непозволительно. Если Венец будет утерян, тебе придется заплатить великую цену.

Т.е. поскольку он не был тебе дарован - не смей его продавать!

Именно такой смысл несла в себе эта фраза.

Хурокан нахмурился.

«Я должен был догадаться. Они не будут выдавать Венец в качестве награды на данном этапе. Поэтому, скорее всего ношение его игроками заблокировано».
После произнесённых слов, вождь Драх посмотрел на Хурокана. Хурокан оглядывался с угрюмым выражением. 1 секунда, 2 секунды... Молчание продолжалось.

Именно в этот момент он заговорил.

- Это всё?

- Это всё.

- Вы больше ничего не хотите мне поведать?

- Нет.

- Вы действительно больше ничего не хотите мне поведать?

- Нет. Если у тебя больше нет ко мне вопросов, я хотел бы, чтобы ты ушел отсюда.

В этот момент, Хурокан сморщился.

«Неужели это действительно всё? Я даже не знаю точного местоположения Осквернённого Эльфа... Хотя бы направление они-то должны мне сказать?».
Это была неожиданная ситуация.

«Это безумие. Как можно выдавать настолько пустое задание вроде этого?».
Как и ожидалось, Хурокан не сильно ладил с красивыми мужчинами или женщинами.

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 85. Сделка с "Красными буйволами" (Часть 1).**

[Хурокан]

- Уровень: 100

- Класс: Некромант

- Характеристики: Сила (991) / Выносливость (445) / Интеллект (658) /Магия (755)

[Навыки]

Призыв:

[Костяное Ядро (A)], [Шлем Безумия (B)], [Костяная Броня (B)], [Скелет Маг (B)], [Познание Скелета (C)], [Призыв Голема (B)], [Закалка (D)], [Костяная Бомба (C)], [Вооружение (D)], [Глиняная Лепка (E)], [Скелет Рыцарь (F)].

Проклятья:

[Метка Демона (B)], [Замедление (C)], [Дух Коррозии (C)], [Слепота (D)], [Проклятая Наука (E)], [Вялость (F)].

Модификация Тела:

[Пошив Кожи (C)], [Модификация Усиления Ног (C)], [Фальшивое Сердце (D)], [Кипящая Кровь (E)].

Ан Джэюн проверил Характеристики своего персонажа через планшетный ПК, после чего он проверил свою страничку на YouTube. Количество подписчиков превысило отметку в полмиллиона. Его недавние ролики не имели колоссального успеха, но они продолжали показывать стабильный прирост в просмотрах. А список комментариев под роликом был слишком длинным, чтобы добраться до его конца.

Наконец, Ан Джэюн проверил состояние своего банковского счета. Раньше он был весьма поражен богатством чисел в его счете, но сейчас эти цифры были скудны. Сумма денег, которую он имел, была меньше количества подписчиков у него на YouTube.

Увидев свой счет, Ан Джэюн испустил долгий вздох.

- Хммм!

Первое, что он должен был сделать по достижению 100-го уровня, это повышение. Наконец-то его класс был изменен с Мага на Некроманта. С Повышением, соответственно возросли и его характеристики. Вдобавок, он получил навык Скелет Рыцарь, который так сильно желал.

После этого он собрал свои деньги и приобрел себе экипировку для 100-го уровня.

«Не зависимо от количества заработанной суммы, я, как лимон, из меня выжали все соки».

Комплект Прозрачного Паука и Шпага Золотого Богомола.

Оба пункта были непросты.

Комплект Прозрачного Паука создавался из паутины Прозрачных Пауков. Он был столь популярен среди игроков 100-го уровня, что ему дали прозвище Феррари. Это был очень хороший защитный комплект. Несмотря на то, что он был из паутины, его защитные свойства превосходили аналогичные комплекты из стали, вдобавок он был легким. А прирост характеристик с его ношением выбивался из рамок Редких классов.

К тому же, при ношении полного комплекта давалась дополнительная защита, увеличивалась скорость передвижения, регенерация и прибавлялись дополнительные характеристики. Все эти пункты были тоже очень ценны.

По атакующей силе Шпага Золотого Богомола входила в 5-ку лучших атакующих мечей 100-го уровня Уникального класса. Это был очень грозный меч. Вспомогательные пункты характеристик были хуже, чем у остальных. Однако при учете его атакующей силы, это можно было проигнорировать.

Ан Джэюну пришлось потратить большую часть тяжко сэкономленных денег, чтобы приобрести их.

Оставшаяся часть денег была потрачена на покупку материалов для Костяных Ядр, драгоценных камней для Голема и других расходников. Он потратил все свои сбережения. Он остался без единого золотого в кармане.

Раскрой он эту правду своим знакомым, они сочли бы его сумасшедшим.

Ан Джэюн и сам это чувствовал.

«Я потратил просто прорву денег».

Потраченная валюта была не золотом. Он тратил наличные, поэтому Ан Джэюн закрыл глаза, пытаясь провести вычисления.

Он действительно потратил очень много денег.

«Теперь мои приготовления завершены».

С другой стороны, сейчас Ан Джэюн чувствовал себя абсолютно уверенно. Его инвестиции в «Полководец» означали, что сейчас он стал сильнее. Он потратил много, но все ради того, чтобы в будущем Ан Джэюн стал еще сильнее.

Неважно, где он сейчас будет находиться, он точно сможет преодолеть все трудности. Если потребовалось бы, то он уверен, что смог бы искоренить всех Черных гончих с Горной цепи Уругал.

«Мои приготовления хороши. Но…».

Проблема заключалась в…

«Из какой ж\*пы я им достану Оскверненного Эльфа?».

Он хорошо подготовился, но не знал с чего ему теперь начинать. У него даже не было зацепок.

Он перебирал в своей памяти информацию о задании. Ан Джэюн начал руками массажировал свои виски.

«Так вот что они имели в виду, говоря, что это дело случая».

В сюжетной линии с Аморальным Принцем задание с Оскверненным Эльфом имело огромное значение. Именно поэтому Ан Джэюн знал, что Эльфийское племя Вайхейм располагалось у Водопада Бейонг в Стрекочущих Джунглях.

Следуя за цепочкой воспоминаний в своей голове, Ан Джэюн вспомнил, что местоположение Оскверненного Эльфа определялось наугад. В этом он был уверен. Говоря о «наугад», Ан Джэюн полагал, что получив задание будет выбрано какое-то направление. К примеру, искать на западе, востоке, юге или севере.

«Но как «наугад» может быть до ТАКОЙ степени?»

Похоже, он никогда не предполагал истинного значения слова «наугад».

«Покажите мне того человека, кто придумал все это».

- Фууух!

Ан Джэюн еще раз вздохнул.

К счастью, Ан Джэюн хорошо ознакомился с цепочкой последовательных заданий из основной сюжетной линии с Аморальным Принцем.

«Давай все тщательно обдумаем, Ан Джэюн. Здесь должна быть какая-то подсказка».

Поэтому Ан Джэюн знал, какую роль играл Оскверненный Эльф в задании.

«Он вроде должен был обучать Армию Скверны?»

Оскверненный Эльф должен был скрываться в лесах и покровительствовать повстанцам, это помогло бы Аморальному Принцу захватить трон!

Огр со Шлемом, убитый Ан Джэюном, был частью этого плана.

Это и была подсказка.

«В Событиях «Полководца» иногда появляются Оскверненные Монстры, между ними и Оскверненным Эльфом должна быть какая-то связь».

Когда монстр внезапно подвергается воздействию силы Скверны, он появлялся в виде Событийного Монстра, вооруженный оружием и черными глазами. И высока вероятность того, что Оскверненный Эльф всегда находится где-то поблизости.

Значит, ему следовало собрать информацию обо всех Оскверненных Монстрах, а также времени и местах их появления. Проанализировав эти данные, он бы смог примерно составить маршрут следования Оскверненного Эльфа. В таком случае он сможет его выследить.

«Выход все-таки есть».

Идея заключалась в том, что ему следовало собрать информацию и проанализировать ее. Если все сделать правильно, то любой будет в состоянии выследить Оскверненного Эльфа. К примеру, хорошо готовясь к экзаменам можно легко попасть даже в Сеульский Государственный Университет. Однако для этого также требовалось иметь хорошую успеваемость. Но сможет ли он собрать всю нужную информацию и проанализировать ее, даже если приложит колоссальные усилия?

«Дерьмо...»

Нет, по крайней мере, один.

Основная Сюжетная Линия «Полководца» не рассчитывалась для прохождения одним человеком. Для этого требовалось приложить усилия множества игроков. Задания должны заставить игроков сплотиться и объединить свои усилия, чтобы общими стараниями найти верный ответ.

Ан Джэюн не мог позволить себе открывать имеющуюся у него информацию другим людям, как и не мог он просить о помощи в прохождении своего задания у других игроков «Полководца».

Хорошенько все обдумав, Ан Джэюн решил поступить наилучшим образом.

Ему следовало заключить соглашение с одним из Топ-30 Гильдий.

В данном положении, ради поимки Оскверненного Эльфа, ему требовалось пойти на подобный шаг. Только в таком случае у него действительно появится возможность это сделать.

- Черт.

И решение было неутешительным.

Однако одно было наверняка: сдаться прямо сейчас будет непростительно. На данный момент Ан Джэюн значительно преуспел в выполнении Основной Сюжетной Линии. Он был на шаг впереди своих конкурентов.

Если он сдастся таким образом, это не принесет ничего, кроме горечи. Ан Джэюн разочаровался бы в причинах того, почему он отказался от всего ради этой игры.

«Другого выбора нет».

Если он хочет идти с Топ-30 Гильдиями одним путем и опередить их, ему нужно будет пойти на этот шаг: подобные жертвы будут оправданы.

К счастью, у него была хорошая наживка.

«Хорошо, что я раскрыл идентичность Графа Скверны заранее».

Он раскрыл идентичность Графа скверны всем Топ-30 Гильдиям, кроме одной. Это была лишь Гильдия «Гидры». Он мог провести свою сделку через свой почтовый адрес, которым пользовался ранее. Помимо проведения самого соглашения, ему нужна была основа для ее проведения.

Основа для проведения сделки с любой из предполагаемых гильдий. Единственный вопрос, который оставался на данный момент - кого из них выбрать.

«С точки зрения сбора информации «Гидра» подходит лучше всего, однако…».

Среди всех Топ-30 Гильдий, в выполнении основной сюжетной линии «Гидра» преуспела лучше всего. Если бы в дело не вмешался Ан Джэюн, то они, наверняка, смогли бы разобраться с Графом Скверны.

Но именно по этим причинам они же и не подходили для него в качестве партнеров.

«Если я предложу им сделку, они, скорее всего, попытаются меня убить в процессе ее проведения».

С их точки зрения, Ан Джэюн является информатором. Внезапно, он, не прося никакой компенсации, неожиданно раскрыл идентичность Графа Скверны всем Топ-30 Гильдиям. Они явно будут намереваться убить его. Благодаря нему они понесли огромные убытки.

«Так, следующие на очереди стоят «Штормовые охотники» и «Красные буйволы»?»

Помимо «Гидры», отличились лишь эти две гильдии. В убийстве Графа Скверны они на голову обошли остальных. К тому же, они стремительно сокращали разрыв с «Гидрой», которая до этого имела лидирующую позицию в этом плане. Ради выполнения Основной Сюжетной Линии они переместили все свои ресурсы с действующих рейдов.

«Штормовые охотники» отклоняются с точки зрения пересечения с моими заданиями».

Ход выполнения Основной Сюжетной Линии «Штормовых охотников» совпадал с Ан Джэюном. Если он проведет с ними соглашение и поделится своей информацией, то лишь сам попадется прямиком к ним в пасть. Это все равно, что протягивать руку своему конкуренту прямо у финишной прямой.

«Да. Именно из-за этих ублюдков я не могу позволить себе сдаться. Если я сдамся, то самую большую выгоду из этого получат «Штормовые охотники».

Но, даже не беря во внимание эти причины, он все равно никогда бы не пошел на сделку со «Штормовыми охотниками».

Поэтому остается лишь один вариант.

«Красные Буйволы…»

...

- Как нам поступить?

Это был Матадор Чев, гильдмастер «Красных буйволов».

Как один из самых известных людей «Полководца», он серьезно задумывался над данной проблемой.

- Должны ли мы принять соглашение?

- Когда он хочет ответ?

- Он не указывал сроки, но высока вероятность того, что если затянем с ответом, то будем просто проигнорированы.

- Сколько у нас времени на обдумывание?

- Чем быстрее, тем лучше. Подобные информационные сделки следует проворачивать быстро.

Конечно, Чев помнил его. К нему на почту пришло анонимное письмо с информацией о Графе Скверны, благодаря которой они и смогли его одолеть.

Теперь же с этого адреса пришло еще одно письмо.

Содержание было коротким.

[Мой клиент хотел бы провести с вами сделку по обмену информацией относительно Основной Сюжетной Линии. Каков ваш ответ?]

«Он действительно лишь посредник?».

Он не требовал информации для собственного пользования. Он прямо сказал, что информация требовалась его клиенту.

Столь жизненно важная информация по поимке Графа Скверны была предоставлена именно этим человеком. Однако сейчас становится очевидным, что не он являлся инициатором всего этого. Он действовал как посредник между связующими звеньями. Он брокер.

Это не было чем-то необычным или из ряда вон выходящим. Если бы это приносило определенную пользу, то даже абсолютно здоровый человек мог продать свои органы. Даже в реальной жизни люди продают других людей за деньги. «Полководец» тоже является рынком, в котором совершается огромный круговорот денег, переходя от одного владельца к другому. Было бы странно, если бы в «Полководце» не было таких людей.

«Да. Лучше, чтобы он был брокером. Тот факт, что он - брокер, означает, что мы можем обратиться к нему по поводу торговли информацией в любой момент времени».

В любом случае, сделка, присланная им другой стороной, стоила их внимания.

«Красные буйволы» являлись гильдией, основной упор которой сосредотачивался на рейдах. Теперь же они перешли к выполнению основной сюжетной линии. Они вкладывали в это дело большие ресурсы.

Проблема заключалась в том, что они не могли вернуть свои затраты, будучи просто преуспевающими в этом деле. Только преуспевать недостаточно. Нужно быть первым.

- Как бы вы оценили уровень его доверия?

- По крайней мере, нам не стоит волноваться о его авторитете. Разве мы уже не извлекли огромные выгоды благодаря ему? Думаю, что нам не стоит терять с ним контакт.

Этот торговец информацией был первым, протянувшим им руку помощи и сообщивший идентичность Графа Скверны. В то время это была огромная тайна, неизвестная никому. Как и добавил его советник, в их сотрудничестве не было недостатков.

Чев быстро дал свой ответ.

- Мы должны немедленно соглашаться.

- Да! Я сейчас же отошлю ему ответ.

...

Ан Джэюн читал присланное «Красными буйволами» письмо.

[Информация, которую мы хотим знать, касается гнома Красной горы. Мы хотим знать местоположение Красной горы].

Увидев содержание письма, Ан Джэюн погрузился в воспоминания.

«Красные буйволы» выполняют спасение похищенного оружейника гномов».

Аморальному Принцу нужно было вооружить свою Армию Скверны, для этого он похитил кузнеца гномов. «Красные буйволы» идут по ветке, где им требовалось его спасти.

«Так они хотят тайну Соленой Горы».

Красная Гора, о которой запрашивают «Красные буйволы» - это Соленая Гора, которая располагается на юге континента.

Она выглядела как гора, полностью сделанная из белой соли, но в Соленой Горе находится шахта по добыче красной стали. Если проследовать по цепочке заданий, связанной с Соленой Горой, то можно было довольно просто добраться до истины.

Конечно, эта правда раскрылась бы только потом. Соленая Гора является охотничьим угодьем для игроков 120 уровня, поэтому охотиться там довольно тяжело. Было не так много игроков, которые выбирали это место в качестве своего места охоты. Игроки начали действовать около того региона совсем недавно. Именно поэтому эта информация была известна лишь немногим счастливчикам.

Это не заняло бы много времени до того момента, как «Красные буйволы» добрались бы до истины самостоятельно. Для Ан Джэюна же это и вовсе не было проблемой. Однако для «Красных буйволов» это была пучина неизвестности. Именно поэтому эту сделку можно было считать завершенной.

«Для заключения этой сделки у меня уже все имеется».

По крайней мере, он заранее припас некоторые тузы в рукаве. Решение оставалось за Ан Джэюном.

«Единственная загвоздка — это вероятность раскрытия моей личности».

Ан Джэюн изрядно потрудился, чтобы быть максимально похожим на брокера лишь по одной простой причине.

Если в выданной «Красными буйволами» информации начнет появляться Хахве Маска — это станет проблемой. Если они не глупы, то им не составит никакого труда соединить все нити между Хахве Маской, выданной ими информацией и таинственным посредником.

Так как он позиционировал себя как брокер, то личность продавца как Хахве Маски не должна раскрыться. В ближайшее время на него точно не падет никаких подозрений, но осторожность никогда не повредит. Однако это было не так важно. Если «Красные буйволы» заподозрят таинственного брокера и Хахве Маску в «сотрудничестве», тогда они выступят против него и идентичность самого брокера будет уже абсолютна неважна.

Но даже если этого и не произойдет, «Красные буйволы» совершенно точно уделят Хахве Маске больше внимания и повысят бдительность.

Если он хочет довести сделку до конца, то ему следовало подготовиться и к таким поворотам.

Конечно, главная цель Ан Джэюна — это опередить все Топ-30 Гильдии. Он уже притянул к себе пристальное внимание, но ему следует ставить перед собой правильные цели, чтобы в будущем вытянуть из них как можно больше преимуществ.

- Хммм.

В этот момент Ан Джэюн подумал о «Большой Улыбке».

Они еще не обнажили клыки в его сторону, но уже точно поставили Хахве Маску к себе на заметку. Это значит, что в будущем они наверняка попытаются напасть на него, и не раз.

Сейчас он не мог выступать с ними войной в прямом столкновении. Вообще-то, решение о начале войны принимал даже не он. «Большая Улыбка» первой нажала на курок. Но с точки зрения Ан Джэюна, лучше ему сделать так, чтобы они больше никогда не смогли бы нажать на этот курок снова.

- … Стоит ли мне наведаться к ним в гости?

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 86. Сделка с "Красными буйволами" (Часть 2).**

Огромный лес заполняли деревья, и три игрока кружили вокруг маленького и шустрого гоблина. Кругом были следы жестокого сражения: победителями вышли три игрока. Однако если присмотреться к их лицам повнимательнее, то с трудом их можно было назвать таковыми.

Один из членов группы начал, словно проигравший, выплевывать слова.

- Ах. Я так больше не могу. Почему эта игра настолько сложна?

- Я видел видео как один игрок в соло убивал этих уродов пачками. Возможно ли, что нам нужно прикупить снаряжение получше? А то все это слишком трудно. Да и когда уже повысится мой уровень? Я хочу побыстрее пройти свое Повышение!

- Хватить пороть чушь о снаряжении. Цены на них, это тебе не шутки. А на снаряжение низкого уровня тем более. За все время своей карьеры в качестве киберспортсмена я всегда тратил большие деньги на экипировку, но еще ни разу я не встречал настолько дорогой игры.

Трое жалующихся игроков сейчас находились в охотничьем угодье для игроков 10-20 уровней. Это был Лес Колокольчиков.

Здесь популярность «Полководца» ощущалась как нельзя четче.

- Мы увидели этого монстра первыми!

- А кто, по-твоему, атаковал его первым?

- Эй! Давайте решим все через ПК!

- Убейте того сукиного сына!

Популярность «Полководца» сильно возросла, и в притоке новых игроков произошел настоящий прорыв. Бесконечный приток новых пользователей означал, что все монстры от 30-ых уровней и ниже были наглухо вырезаны.

Именно поэтому все охотничьи угодья для низкоуровневых игроков сейчас находились в полном хаосе: вместо монстров их теперь вызывали сами игроки.

Среди всего этого беспорядка сидело два игрока, использовав упавшее дерево в качестве скамьи.

Они не выглядели особо примечательными. Оба игрока были экипированы в стандартное снаряжение 10 уровня, выдаваемое Ассоциацией Завоевателей. С точки зрения обычного игрока «Полководца», эти обноски нельзя было использовать даже в качестве тряпья. Каждый, кто носит такое снаряжение, будет лишь впустую тратить свое время.

Один из них был в Хахве Маске, но этого все равно не было достаточно, чтобы привлечь внимание окружающих. Сейчас найти игрока, носящего Хахве Максу, было проще, чем монстра.

Конечно, никто не знал правды.

- Хахве Маска… я действительно жаждал встречи с тобой, но никак не ожидал, что это произойдет вот так, в подобных обстоятельствах.

Другой пользователь не носил Хахве Маску. Являясь одним из самых опытных игроков, он входил в число самых известных людей в «Полководце». Это гильдмастер «Красных буйволов», Чев.

- Аналогично. У меня не было ни малейшего желания встречаться с тобой, и уж точно я не ожидал тебя встретить в подобной обстановке.

Этот игрок, носящий Хахве Маску, был ее истинным владельцем, заложившим в основу эту концепцию. И ни один из игроков, обращавших на него внимание, не знал об этом факте.

Нет, даже раскрой он эту правду лично, никто бы ему не поверил.

Именно это и послужило причиной того, почему он выбрал это место для встречи. Это прозвучит парадоксально, но именно на этих ранних этапах совсем не нужно было переживать о внимании посторонних.

Но что же послужило причинами этой встречи?

- Вы не желали нашей встречи? Разве не вы попросили нас о ней?

- Я никак не ожидал, что моими торговыми партнерами станут «Красные буйволы».

- Тогда почему вы согласились?

- Наши Пути выполнения задания не пересекаются. Мы - конкуренты, но идем мы разными дорогами. Поэтому, я полагаю, что пока мы не достигнем финишной прямой, мы могли бы помочь друг другу. Просто я никак не ожидал, что объявится такая важная персона.

Все это делалось ради взаимной выгоды.

«Красные буйволы» были первыми, принявшими приглашение. Брокер выслал им письмо: «Информатор хотел бы встретиться с вами лично».

Конечно, «Красные буйволы» раздирались в сомнениях. Однако заключительной частью, которое решило этот вопрос с восклицательным знаком, было последующее после этого предложение: «В качестве представителя другой стороны будет выступать Хахве Маска».

Именно в этот момент Чев решил, что прибудет на встречу лично.

«Никак не ожидал, что сюда придет Чев».

«Это шанс встретится с Хахве Маской и его покровителем. Нет никакого вреда в подъеме их статуса».

Именно так и состоялась эта встреча.

- Так как у нас взаимовыручка, соглашение пройдет легко.

В ответ Чеву Хурокан вынул письмо. После чего вручил ему.

- Давайте для начала закончим с нашим соглашением, а уже потом перейдем к разговорам.

Чев тоже вынул письмо и передал его Хурокану. После обмена письмами они немедленно прочитали содержимое. В письме Хурокана было перечислено два места. В письме Чева было три.

Больше объяснений и не нужно было.

Им не нужен был идеальный ответ. Было достаточно лишь направления, указывающего на ответ. Если есть возможность сузить круги поисков с нескольких сотен мест до двух или трех, то это уже огромное благо.

Впоследствии, эти двое разорвали свои письма.

Это был конец одного соглашения.

- Возможно, вы хотели бы присоединиться к нашей Гильдии?

Теперь можно было начинать и с других.

- Спонсоры нашей гильдии не имеют безграничной власти в руках, поэтому нам было бы трудно гарантировать вам успешное прохождение от «начала до конца». Однако вы могли бы находиться у нас на хорошем счету. Этого будет достаточно, чтобы похвастаться этим перед другими профессиональными игроками.

Чев повернулся, чтобы посмотреть на Хурокана. Хурокан же дал незамедлительный ответ.

- Я сожалею, но я уже подписал контракт.

- Конечно. У Вас уже есть покровитель.

Хурокан лишь пожал плечами в ответ.

- Но разве это не всем известная истина?

- Иногда трудно быть уверенным: что же в этом мире правда, а что вымысел.

- А если же я буду независим, каков тогда будет ваш ответ? Я хочу его услышать.

- Мы выделили бы вам 3 места в наших каналах телевещания, а так же 20% с доходов от реклам. Что касается вашей оплаты за личные выступления, мы гарантируем вам один из самых высоких гонораров в данной сфере бизнеса.

Услышав его ответ, Хурокан внутренне сглотнул.

«Хм? Он действительно готов дать мне все это?».

Предложение Чева было превосходным настолько, что смогло соблазнить даже Хурокана, закалившего свое сердце заранее от таких ситуаций.

Обычно в передачах, связанных с «Полководцем» проходило до 10 рекламных объявлений. Конечно, можно было добавить и больше. Наверное, будет уместным это сказать, но суммы денег, зарабатываемых с популярных передач, были колоссальны.

Чев был готов расстаться с 20% доходов от реклам. Это было необычайно щедрое предложение. В нормальных ситуациях можно было получить не больше 10%, да и, как правило, Гильдия никогда не стала бы делиться доходами от рекламы.

«Цена моей тушки явно возросла».

Хурокан подавил легкую улыбку, как и свое любопытство.

- Очень жаль. Узнай я о вашем предложении раньше, оно пришлось бы мне по душе.

Сдерживая себя, он говорил беспристрастно.

Услышав его слова, Чев быстро встал.

«Если он не согласился даже на такое выгодное предложение, значит, он действительно не может. Ладно, судя по всему, любое нормальное Гильдейское предложение все равно не сможет его оттуда вытащить».

Верно, он желал переманить Хахве Маску. С другой стороны, был предел тому, что Чев и «Красные буйволы» могли ему предложить. Предложить ему больше чем уже есть, было вне компетенции Чева.

Когда задача тебе не по силам, нужно знать, когда вовремя срезать приманку.

- Полагаю, что переманить вас сейчас будет слишком трудной задачей, однако, я уверен, что мы еще сможем друг другу помочь.

Это положило конец его вербовке.

Хурокан кивнул в ответ на слова Чева.

Пока они не достигли пересечений в заданиях, во взаимовыгодном сотрудничестве нет ничего плохого. К тому же, им не следовало затягивать со своими переговорами.

- Поэтому, как мне связаться с Вами в следующий раз?

Им просто нужно было договориться о средствах связи.

- Сделаем также, как и в этот раз.

- Через брокера?

Хурокан кивнул головой. Чев быстро это обдумал. Вообще-то, в случае экстренных ситуаций было бы лучше иметь прямые средства связи. С другой стороны, этот конкретный брокер устроил для них эту встречу, поэтому, ему следовало бы проявить к нему некоторое уважение.

В конце концов, Чев еще не в достаточно близких отношениях с Хахве Маской, чтобы требовать от него больше. К тому же, у «Красных буйволов» не было никакой информации о покровителях Хахве Маски.

- Хорошо.

Чев, встав со своего места, только начал отворачиваться от Хурокана.

- До следующей встречи…

В этот момент…

«Сейчас».

Хурокан заговорил, словно только и поджидал этого момента.

- Остерегайтесь «Большую Улыбку»...

Чев обернулся на его слова, но Хурокан был уже в пути. Чев увидел лишь его спину.

...

«Фьюх. Что-то я не на шутку разволновался».

Хурокан бежал на максимальной скорости, рукой потирая живот.

«Все прошло удачно?»

Хурокан долго готовился к сегодняшнему дню. Он повторил перед зеркалом «Остерегайтесь «Большую Улыбку»…, около сотни раз, поскольку тренировал свое выражение.

«Это, как минимум, должно воспрепятствовать их сотрудничеству».

Он был удовлетворен результатом.

Хурокан настоял на личной встрече с «Красными буйволами», только чтобы сделать предупреждение о «Большой Улыбке». Вдобавок ко всему он не привел никаких аргументов в свою пользу.

И не мог, ведь его предупреждение было необоснованным.

Откровенно говоря, у «Красных буйволов» не было ни единой причины, чтобы быть осторожными с ними.

И так как у его слов не было ни доказательств, ни причин, ему следовало создать подходящую атмосферу, чтобы их подкрепить.

«Я слишком мало размышлял над этой ситуацией».

Он еще раз обдумал ситуацию, которую создал своими действиями, после чего кивнул головой.

«Так... мне следует сформировать стену между Топ-30 Гильдиями».

Пока он планировал сегодняшнюю встречу, Хурокан сформировал для себя новую цель.

Топ-30 Гильдий были противниками Хурокана, которых ему следовало преодолеть. Хурокану не следовало волноваться о том, что он станет мишенью какой-нибудь конкретной Гильдии. Он обязательно станет мишенью для всех.

Проблема состояла лишь в том, что они могли начать сотрудничать в его уничтожение.

Если он действительно хочет обойти и уделать все Топ-30 Гильдий, то ему нужно создать между ними барьер.

Он должен был натравить их друг на друга.

Все уже решено.

«Да. Я не могу наступить на те же грабли снова. Я должен помешать им снова взяться за ручки».

На этом размышления Хурокана на эту тему закончились.

«Теперь…».

Пришло время сменить приоритеты.

В письме, переданном ему Чевом, было упомянуто два места. В нем также содержалось примечание, в котором говорилось более вероятное местоположение его цели.

«В нем говорится о высокой вероятности местонахождения Оскверненного Эльфа в Красном Озере».

Локация называлась Красное Озеро.

Это охотничье угодье, где обитали монстры 120-го уровня. Посреди огромного леса располагалось небольшое красное озеро.

В отличие от обычных охотничьих угодий, где появлялись обычные монстры средних размеров, это место было уникальным. Здесь обитали монстры крупных размеров. При появлении монстров крупных размеров, на их убийство собиралось множество игроков. Это было охотничье угодье типа Рейд.

Именно по этим причинам это место называли Учебным полигоном для Рейдов!

- Ахах.

«Мне действительно это нравится».

До возвращения в прошлое, это был учебный полигон, где Хурокан обучался своей тактике обращения с крупными монстрами.

Пока Хурокан бежал, его выражение посветлело.

«Такое ощущение, словно возвращаюсь домой».

...

- Это только догадка, но я, полагаю, что это все-таки Соленая Гора. Два остальных места не подходят описанию. Кажется, они были добавлены, чтобы немного запутать нас. Но вероятность того, что Соленая Гора наша приоритетная цель все-таки выше.

- Если это Соленая Гора, то мы сосредоточим основное внимание на ней.

- Конечно.

После встречи с Хахве Маской, Чев немедленно связался со своим самым доверенным подчиненным, выслав ему всю информацию. Чев перечислил все 3 места, которые ему сообщил Хурокан. Его советник незамедлительно прошустрил всю информацию обо всех трех местах и поделился своим мнением.

Обычно, на этом бы все и закончилось.

Однако, после краткого момента нерешительности, Чев задал новый вопрос.

- Представляет ли «Большая Улыбка» опасность?

Его подчиненный дал незамедлительный ответ.

- Большая Улыбка? Несомненно, они опасны.

- Каковы аргументы?

- Мастер уже это знает, «Большая Улыбка» сейчас идет войной против «Тройного крыла». Сейчас они в проигрышной ситуации, и признаков сплочения до сих пор не показывают. А так как «Большая Улыбка» сейчас в шаткой позиции, Подножки пришли в движение.

- Подножки?

Подножки.

Этим термином называли Гильдии, с достаточной силой и влиянием, чтобы бороться за право вступления в Топ-30. Однако, еще не вошедшие в него.

Они находились под ногами у Топ-30 Гильдий, чему и был обязан названием этот термин.

Подножные Гильдии вели упорный огонь по каналам прямого телевещания. Если они смогут заручиться поддержкой одного из каналов телевещания, их можно считать одними из Топ-30.

С точки зрения гильдмастеров всех Топ-30 Гильдий они были противниками, с которыми следовало быть очень бдительными.

Взгляд Чева сузился.

- Объясни подробнее.

- Говорят, что несколько Подножек готовятся к слиянию, чтобы впоследствии образовать новую Гильдию. И они хотят узурпировать канал телевещания «Большой Улыбки». Но сейчас это только слухи.

- Так это лишь слухи?

- Нет, это не просто слухи. Несколько Подножек действительно просят поддержки у «Тройного крыла».

Чев, выслушав всю историю, сделал долгий вздох.

- Все действительно сложно.

В ответ его подчиненный рассмеялся.

- На кону немаленькие деньги. Это правда, «Полководец» только игра, но непростая. Эти сражения сейчас - лишь маленькие стычки в детской песочнице. По крайней мере, ничего действительно страшного еще не произошло.

На слова своего подчиненного Чев выпустил горький смех.

- Так почему же ты считаешь, что «Большая Улыбка» опасна?

- Как только у «Большой Улыбки» украдут телеканал прямого вещания, она будет разбита. И речь пойдет не только о прибыли с трансляций их телевещания. У них есть множество инвесторов, и они вкладывают огромные деньги. Если же забрать у них канал прямого вещания… это столь ужасно, что даже не хочется себе это воображать.

- Действительно, слишком ужасно чтобы вообразить.

- Если такая ситуация действительно произойдет, то «Большая Улыбка» пойдет на что угодно, чтобы поднять бурю. Вы должны посмотреть на них как на бомбу замедленного действия, которая вот-вот взорвется. Так почему вы подняли эту тему?

Его подчиненный, наконец, задал этот вопрос, и Чев дал короткий ответ.

- Кое-кто нашептал мне быть с ними осторожными.

Его подчиненному даже не нужно было спрашивать о том, кем был этот человек.

Тот факт, что Чев задавал этот вопрос в такой осторожной манере, означал, что человек, который поделился с ним этой информацией, был очень примечательной фигурой.

- …Тогда следует быть настороже. Излишняя бдительность нам не помешает.

Чев принял совет своего подчиненного во внимание.

- Будет неплохо увеличить дистанцию между нами и «Большой Улыбкой».

- Да, так будет лучше.

На этом разговор о «Большой Улыбке» подошел к концу. Его подчиненный сменил тему.

- Так, когда Вы собираетесь прибыть? Мы закончили все приготовления к рейду. Гильдмастер просто обязан показаться.

Рейд!

Это слово мгновенно привело в порядок все трудности в мыслях Чева. Он был похож на Собаку Павлова. Чев мгновенно переменился.

- Через 6 часов начинаем рейд.

Он должен был еще раз совершить свои подвиги, как герой на поле битвы.

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 87. Оскверненный Эльф (часть 1).**

Он был длиной в 10 метров. Монстр на двух ногах и с двумя крыльями. Выглядел он словно курица, но вместо перьев на нем были чешуйки серого цвета. Хвост этого существа был довольно длинным и напоминал собой хвост динозавра. Гребень его был особенно примечательным. Он был красным и казался острым, словно лезвие, а тот, что был под клювом, излучал мягкий свет. Сам же клюв напоминал острое копье. Однако наиболее впечатляющей была его броня красного цвета.

Этот монстр звался Серым Василиском. Он один из обитателей Красного Озера 120-го уровня.

Группа Гартин охотилась на Красном Озере уже 4 недели, и за это время они поймали 5 монстров.

- Черт возьми!

Однако, после встречи с ним, их реакция была совсем другой.

- Мы ведь на прошлой неделе уже ловили этого монстра. А он снова появился. Как такое возможно?

Отреагировав на эти слова, монстр обернулся. В глазах Серого Василиска было что-то необычное, словно серое озеро смешивалось с черными чернилами. Все десять игроков заворожено смотрели на свет, исходивший из его глаз.

- Что нам теперь делать?

- Сражаться с ним!

- Не думаю, что все будет так просто.

- Держу пари, эта тварь очень быстра. Если мы просто побежим, она с легкостью догонит кого-нибудь из нас и убьет... Возможно, даже нескольких. Сейчас лучше принять бой, а уже потом послать запрос о помощи.

В этот момент…

- Он начинает!

Крикнул один из игроков, следивший до этого за Василиском. Все уставились на монстра. Тот широко открыл свой клюв, который был достаточно большим, чтобы целиком заглотать голову человека.

Гги-РОО-РОО-РОО!

Пронизывающий грохот наполнил воздух. Не просто грохот, а именно Рев. Его сила была настолько велика, что травы и прочие растения, растущие возле Красного Озера, задрожали.

Между тем...

[Оскверненный Серый Василиск выпустил внезапный рев]

[Характеристики каждого будут снижены на 20%]

[Вы в ужасе? Ваша скорость передвижения будет снижена на 15%]

Они услышали объявление.

[Магические конфеты свели на нет страх и проклятье]

После первых объявлений игроки услышали повторное. Затем они заметили резкие изменения. Первыми ринулись два игрока, оснащенные в доспехи, щиты и молоты. Эти двое были огромны. Пока Василиск продолжал испускать свой причудливый рев, они уже были в пути.

Один из игроков поднял молоток высоко над головой и прокричал:

- Оглушающий гром!

Сопровождая его крик, молот начал вращаться и полетел в монстра.

Шшух!

Продолжая вращаться, вокруг него начало возникать свечение. Летящий молот изменил свою траекторию, словно крученый мяч, точно поражая Серого Василиска прямо в голову.

Бум!

Послышался глухой грохот и Василиск перестал реветь. Он внимательно сосредоточил свой взор на игроке, метнувшем в него своим молотом. Игрок, так удачно попавший молотом в голову монстра, начал готовится к встречной атаке, выставив перед собой огромный щит.

Во время всего этого пришли в движение и остальные 8 игроков.

Три Мага начали читать заклинания, два Бойца быстро расположились за Серым Василиском. Два Священника стояли позади Магов, и еще один спрятался за Бойцом.

Пошло веселье.

...

- Срочные новости! Срочные новости!

Деревня Смарвульф.

Эта деревня была ближайшим населенным пунктом к Красному Озеру, но довольно небольшим. На всю деревню было всего 12 зданий. Самое большое из них было трехэтажным зданием Ассоциации Завоевателей. Все новоприбывшие игроки приходили сюда.

- Группа Гартин была уничтожена.

На первом этаже собралось несколько десятков игроков. Услышанные новости вызвали массу негодований.

- Группа Гартин?

- Не может быть. Их средний уровень 127. Их не могли просто так уничтожить!

- По правде говоря, они только недавно закончили охотиться в этой локации, и на Красном Озере они всего лишь тренировались.

Люди стали расходиться во мнении, сомневаясь в достоверности данной информации. Однако все их сомнения быстро развеялись после следующих слов.

- Они были убиты Серым Василиском.

Некоторые вздохнули с сожалением после услышанного.

- Это один из Оскверненных монстров, да?

- В последнее время на Красном Озере стали происходить странные вещи. Такого раньше не было.

- Мы поймали одного монстра на прошлой неделе. Всю неделю было тихо… Я не думаю, что это ошибка.

- Время перерождения определенно изменилось.

Конечно, такое происшествие случалось не в первый раз. Началось оживленное обсуждение. Каждый делился своим мнением на этот счет.

- Мы не можем оставить все на самотек! Нужно срочно поймать этого монстра! Что если организовать команду для этого?

- Мы могли бы собрать команду, но кто бы вступил в неё? Я посчитал прибыль и потери за последний раз. Каждый игрок, который присоединится к команде, потеряет 3-4 сотни золотых.

- Разве были потери? Я думал, что они потеряли только драгоценные камни.

- Погибло множество игроков. Всем, кто тогда умер, следовало раздать компенсацию, поэтому прибыли не было.

- Этот монстр очень силен. С каждым разом все становится лишь хуже и хуже. Кажется, они стали появляться даже в доспехах? Думаю, что справиться с ними могут лишь 1-ые рейдовые команды Топ-30 Гильдий. Команда, сформированная наспех, едва ли добьется успеха.

Оживленные дискуссии продолжались еще долгое время. Но они были прерваны новым объявлением.

- Срочные новости!

Все посмотрели на кричавшего игрока.

- Хахве…

Он не закончил говорить, как двери Ассоциации Завоевателей отворились, и на пороге появился игрок. На нем были легкие доспехи, которые вызывали сомнения в своей защите. Под доспехами была униформа для занятий тхэквондо, а на лице красовалась традиционная корейская маска, именуемая Хахве Маской.

Взгляды окружающих быстро приковались к вошедшему игроку. Это был Хурокан. Его нисколько не смущали окружающие взгляды. Напротив, он стоял с широко расправленными плечами и прямой спиной.

- Наконец-то, слава обо мне добралась и до этих мест. Мне все больше и больше нравится играть в эту игру.

 ...

Красное Озеро – это охотничье угодье для игроков 120-ых уровней и выше. Это место было одним из самых популярных локаций, и на это были 3 причины.

Во-первых, здесь появлялись лишь монстры от средних до крупных размеров. Самое важное, что здесь не появлялись рейд-боссы. Поэтому игроки могли спокойно тренировать свои навыки.

Во-вторых, выдавались очки опыта. Даже за одного среднего или крупного монстра давали большое количество опыта. К тому же, за них выдавалось гораздо больше количество крафтовых монет и драгоценных камней.

Третья причина – это правила. Так как в этом месте играли лишь высокоуровневые игроки, то тут следовало соблюдать ряд некоторых правил.

Самая большая ценность Красного Озера заключалась, конечно же, в 1-ой причине. Игроки должны были уметь сражаться со всеми видами монстров: от средних до больших.

Поэтому попасть в это место было много желающих. Но если в группах не было свободных мест, то следовало брать билет и ждать своей очереди.

- Ждешь места? Свободных мест сейчас полно.

Хурокан посмотрел в замешательстве.

- Я слышал, что все места сейчас заняты. А следующее освободится приблизительно через 2 дня.

- Только что была полностью уничтожена одна из групп. Поэтому некоторые группы решили сменить место локации.

Хурокан все еще был в замешательстве. В этот момент к нему кто-то подошел со спины. Хурокан медленно обернулся. Сзади него стоял парень. Это был игрок с довольно приличной броней. У него были светлые волосы и голубые глаза. Когда Хурокан повернулся, он задал ему вопрос:

- Кто ты такой, чтобы носить эту маску?

Посмотрев на него, Хурокан сузил взгляд. У него было очень много врагов, поэтому в его сердце закрались сомнения на его счет.

- Поскольку я не стану показывать своего лица, то и личность мою подтвердить вы не сможете. Однако большинство зовет меня Хахве Маской.

Говоря это, он внимательно осматривал собеседника. Про себя он примерно оценил его как игрока 120-го уровня.

- А ты у нас кем будешь? - спросил Хурокан.

- Меня зовут Пелато. Я из Гильдии «Золотых братьев».

Золотые братья…

Хурокан вздохнул с облегчением

.
«Он не враг».

Он был хорошо знаком с этой Гильдией. Они возвышались плечом к плечу с «Хахве Маской». Обе эти Гильдии были хорошо известны и являлись Подножками. На данный момент они могли похвастаться силой, сопоставимой с Топ-30 Гильдиями.

Однако он никогда не слышал имя Пелато. А это значит, что он не играл в ней большой роли.

- "Золотые Братья". Мы всегда были с вами в хороших взаимоотношениях. Так чего же ты хочешь?

- Ничего плохого. У меня есть к тебе предложение.

- Если ты хочешь предложить мне присоединиться к вашей Гильдии, то я откажусь.

Однако «Золотые братья» совсем не стремились его завербовать.

- Может, желаешь присоединиться к нам в охоте на Оскверненного Серого Василиска?

На его предложение Хурокан в замешательстве склонил голову. Это уже в третий раз, когда ему предлагают присоединиться к группе.

- Оскверненного?

Когда он вник в ситуацию, его глаза заблестели.

Серый Василиск…Он мог бы убить двух зайцев сразу. Если Василиск здесь, значит и Оскверненный Эльф тоже.

- Извини, но у меня нет на это времени. У меня уже есть свои планы.

Он будет в убытке, если согласится на это предложение. Его целью был не Оскверненный Монстр, а Оскверненный Эльф, который их создает.

Ну... Даже не будь у него никаких дел, он все равно бы отклонил это предложение.

«Тот факт, что он сделал мне это предложение, означает, что у них - импровизированная группа. Есть всякий предел тому, на что способны вместе, наспех собранные игроки»

.
Слаженность является очень важной составляющей игры. Будь вы самым топовым игроком в мире, слаженности в командной игре за пару мгновений не добьешься.

К тому же, Хурокан был знаменит, но для Пелато, это была их первая встреча. А это значит, что ему требовалась лишь приманка, точнее, Хурокан и его репутация.

- Что ж, очень жаль. Я хотел бы сразиться со знаменитым Хахве Маской плечом к плечу.

Пелато отвернулся от Хурокана.

Глядя ему в спину, взгляд Хурокана сузился.

«Кажется, они пытаются поймать его несмотря ни на что... Есть ли возможность использовать здесь «Золотых братьев»?».

Хурокан начал продумывать дальнейший план действий.

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 88. Оскверненный Эльф (часть 2).**

Хурокан посмотрел на Красное Озеро перед собой.

Если вычислять его размеры, то получится около 100 кв.м.

Было оно не маленьким, но и большим его назвать не получится. Назвать это единственным озером было бы ошибкой, Красное Озеро — это комбинация множества маленьких прудов.

Вода, которая наполняла озеро до краев, была красной, как и следовало из ее названия. Однако она не испускала зловещего чувства. Глядя на нее, казалось, что на вкус она будет словно сок кисло-сладкого фрукта.

Хурокан сел перед озером на корточки. Он сложил руки чашечкой и зачерпнул воды. На вкус она действительно была как недоспевший плод. Во рту крутились острота и некая горечь.

«Как давно это было».

Конечно, это было невкусно.

Никто бы не стал приходить в это место просто, чтобы испить этой водицы.

Хурокану она напоминала соджу. Вкус был отвратительным. Однако, выпив ее, он кое о чем вспомнил.

На короткий промежуток времени Хурокан погрузился в свои воспоминания.

«В этом месте я оттачивал свои основные навыки и умения. Здесь я убедился в собственном потенциале, и он позволил мне иметь мечту».

В самом начале своего формирования Гильдия "Хахве Маски" была очень бедна. Ни у кого не было денег, поэтому, все они носили низкоуровневое снаряжение, а некоторые даже Обычного Ранга. Так как им недоставало хорошей экипировки, охота у них шла с большим трудом.

Были времена, когда они отыскивали трупы чужих монстров, оставленных другими игроками из-за лени, или по ряду других неопределенных причин. В эти мгновения они по-настоящему наслаждались игрой.

Они игнорировали всякие задания, получение титулов им даже не снилось. Они сосредотачивали все свои силы лишь на охоте, чтобы поднять свои уровни в максимально короткие сроки.

На пути у Гильдии "Хахве Маски" встречалось множество трудностей, но им все-таки удалось достигнуть 100-ых уровней. Пройдя свое первое Повышение, они стали готовы заняться серьезными рейдами. Поэтому они прибыли к Красному Озеру для обучения.

Именно здесь он увидел возможности.

Хурокан проявил весь свой потенциал и уверенность в своих силах именно в этом месте! Он не был лучшим, но был уверен, что сможет достойно выполнять свою работу. Присутствие Хурокана вселяло веру в "Хахве Маску". Это также придавало уверенности и ему самому. Наконец-то он смог увидеть в себе силы.

«Хмм».

Теперь от всего этого остались лишь горькие воспоминания.

Хурокан встряхнул остатки воды со своих рук, встал и поднял свой пристальный взгляд.

Глаза Хурокана уже заметили нечто, приближающееся к нему из-под толщи воды.

«Оно уже здесь».

Хурокан стоял рядом с озером. Именно сюда приходили монстры, чтобы утолить свою жажду.

У всех монстров, живущих у Красного Озера, была нужда в питье.

Именно поэтому они сделали озеро своей территорией. В Красном Озере было несколько дюжин прудов, размерами подобными тому, что был перед ним. Если игрок хотел поохотиться здесь, то каждое подобное озеро являлось миниатюрным охотничьим угодьем для игроков.

К примеру, монстр который приближался сейчас, принадлежал Хурокану.

И Хурокан, конечно же, уже приготовил для него хорошее приветствие. Точнее, подчиненного, который его поприветствует.

«Конечно же, это будешь ты».

Он заранее выбрал подчиненного для своего первого выхода.

Вшух!

Хурокан вынул Ядро Скелета. Это было необычное Костяное Ядро, которое он использовал.

Драгоценный камень.

Костяное Ядро было создано на основе Драгоценного Камня. Появление выглядело подобно Скелету Воину в Костяной Броне из Костяного Ядра.

Однако были различия. Дизайн Костяной Брони отличался от прежних призывов. К тому же, Скелеты Воины были облачены лишь частично в броню. Этот же был полностью заключен в нее, но самое главное отличие — в руках он держал щит.

Это было Костяное Ядро Скелета Рыцаря.

Хурокан бросил Костяное Ядро Рыцаря на землю. Брошенный драгоценный камень быстро превратился в Скелета Рыцаря.

Глядя на появляющегося Скелета Рыцаря, уголки рта Хурокана приподнялись.

«Неважно, сколько раз я уже это видел, это всегда выглядит круто».

Он был под 2 метра ростом, телосложение его было крупным. Аура и сила, испускаемая Скелетом Рыцарем, не шла ни в какое сравнение со Скелетами Воинами. Однако различие было не только в размерах. Он не обладал той аурой хрупкости, присущей обычным Скелетам Воинам. В его черепе сиял чистый свет. В моменты своего дыхания из его рта вырвался клубок черного дыма. Этот процесс повторялся снова и снова.

[Специальная способность «Рыцарство» была активирована].

[Специальная способность «Лидерство» была активирована].

Вдобавок ко всему, его присутствие послужило появлению ряда Системных Оповещений.

Это были специальные способности Скелета Рыцаря. Рыцарство и Лидерство — активированы.

Рыцарство увеличивало характеристики Скелета Рыцаря пропорционально количеству Скелетов Воинов под его подчинением. Каждый призванный Скелет Воин увеличивал характеристики Скелета Рыцаря на 5%. На данный момент максимум, на который его характеристики могли быть увеличены, это 25%.

Лидерство было специальной способностью, увеличивающей характеристики Скелетов Воинов. На данном этапе их характеристики увеличивались на 10%. К тому же, навык Лидерство сочетался с Познанием Скелета и Шлемом Безумия. Пока Скелет Рыцарь находится рядом, способности Скелетов Воинов и Скелетов Магов достигали страшных пределов.

К тому же, у Скелета Рыцаря имелся пассивный навык. Даже Ранг F позволял призывать 3-ех дополнительных Скелетов в подчинение.

Но Хурокан на этом не остановился.

Хурокан выбросил партию Костяных Ядер. Появилось восемь Скелетов Воинов и два Скелета Мага. После этого Хурокан выбросил еще одну партию. Еще девять Костяных Ядер.

Появилось семь Скелетов Воинов и два Скелета Мага.

У него под рукой в общей сложности было 19 скелетов!

Если включить в их число Скелета Рыцаря, то выходило все 20!

Это было максимальное количество сил, которое сейчас мог призвать Хурокан. Глядя на группу скелетов, Хурокан улыбнулся.

«Это все еще далеко до уровня Богатого Лича, но сейчас я стал больше ощущать себя Некромантом».

Перед Хуроканом...

Ту-ду-ду-дум!

Группа скелетов смотрела на Красное Озеро. Появилась огромная ящерица, 20 метров длиной. На её спине было 5 подобных копьям шипов. Эта огромная Шипастая Ящерица щелкнула своим языком.

Все это было ради просмотров. На сцену вышел его внутренний актер.

...

Кууоооо!

Огромная Шипастая Ящерица устремилась прямиком на щит Скелета Рыцаря.

Грохот!

Скелета Рыцаря подвинули назад, но он не отступил. Он продолжал твердо стоять на своих ногах и сопротивляться натиску.

Тум! Тум!

Желая одолеть Скелета Рыцаря, Шипастая Ящерица снова продолжила таранить щит.

Вшух! Вшух!

Скелеты Воины летели к Шипастой Ящерице словно стрелы. Некоторые забрались на нее верхом, пока остальные кружили вокруг нее и размахивали своими мечами.

Свист! Шух!

Твердая кожа Шипастой Ящерицы не позволяла Скелетам Воинам оставлять на ней глубокие раны. Однако все Скелеты Воины были вооружены дорогостоящим оружием, поэтому, они определенно доставляли ящерице много боли.

Киииии! Киииии!

Получив раны, Шипастая Ящерица издала вопль. После чего начала отворачиваться от Скелета Рыцаря. Разворачиваясь, словно стрелка часов, она своим огромным телом решила избавиться ото всех окружающих ее врагов.

Этот 20-метровый монстр вращался на полной скорости. Несколько Скелетов Воинов мгновенно отправились в полет.

Однако Скелет Рыцарь остался на месте. Он перепрыгнул через приближающийся хвост, дабы избежать удара, а по приземлению опустил свой меч.

Крак!

Меч Скелета Рыцаря оставил глубокую и длинную рану на теле Шипастой Ящерицы.

Кииииии!

Впившись взглядом в Скелета Рыцаря, Шипастая Ящерица остановилась.

Дз! Дз! Дз!

В это время по длинной дуге к Шипастой Ящерице полетели четыре шаровые молнии. В противоположной стороне от Скелета Рыцаря стояли Скелеты Маги и использовали Голема в качестве защитной стены. Они использовали свои заклинания.

На спину Шипастой Ящерице прилетели шаровые молнии, после чего на ней немедленно вспыхнул огонь.

Шааах! Шах!

Огонь на её спине напоминал гриву.

После первого залпа своих заклинаний, Скелеты Маги начали готовиться ко второму заходу. Они подняли свои костяные руки перед собой, после чего между их ладонями начали формироваться маленькие искры от шаровых молний. Они плавно перемещали свои руки, словно играли с ними, и шаровые молнии становились больше.

Шипастая Ящерица немедленно бросилась к Скелетам Магам.

Тудууум!

Однако Голем ни за что не позволил бы ему навредить Скелетам Магам за его спиной. Голем использовал свое тело в качестве щита и остановил продвижение ящерицы. Как и ожидалось от Голема, его подавили назад, но он не пал.

Киииии!

Не имея возможности сдержать свой гнев, Шипастая Ящерица издала громкий рев.

В этот момент 4 Скелета Воина, стоявшие на его шипах, начали двигаться. Бросаясь к телу неизмеримо огромного монстра, у них не было страха.

Сейчас, единственный зритель всего этого зрелища, был Хурокан. Он вынул из кармана леденец и закинул в рот.

Хруст!

После чего немедленно его пережевал.

Глоток!!

Потом он вынул маленькую бутылочку и опустошил все содержимое за один глоток.

Чавк! Чавк!

И начал жевать резинку. Хурокан так неистово ее жевал, словно пытался как можно скорее извлечь из нее все соки.

Он продолжал яростно поедать один расходник за другим, и он явно был не в восторге от всего этого.

«В моем запасе больше нету маны».

С Ящерицой сражалось 20 Скелетов и 1 Голем. Эта сцена как нельзя лучше демонстрировала все возможности Некроманта на данном этапе. Однако расходы маны, на данный момент, были за пределами его возможностей.

Результат был предсказуем. Хурокан не стал сосредотачивать все свои очки характеристик на Магии, поэтому, управление таким количеством войск за раз, его очень напрягало. Но помимо напряжения, это также в огромных количествах затрачивало его ресурсы.

И Хурокан прекрасно обо всем этом знал.

Однако у него были свои причины, чтобы пойти на этот шаг.

«Да. Видосик выйдет убойным».

Он должен был за раз убить сразу двух зайцев.

Во-первых, он переступил рубеж в 100 уровней и нуждался в хорошем представлении. Это относилось ко всем классам, ведь после Повышения все классы шли совершенно разными путями.

К тому же, видеозаписи Некромантов 100-го уровня были очень редки. Видео, которое он сейчас снимает, словно выигрышный лотерейный билет, гарантирует ему большой куш.

Он также должен был известить остальных о своем присутствии. Он должен был заставить всех понять, что Хахве Маска не был каким-то особенным Некромантом. Он должен был заставить всех понять, что класс Некроманта уникален сам по себе.

Это удержало бы остальных от выбора в пользу сражения с ним.

«Мои Навыки тоже растут».

Во-вторых, дело было в росте его Навыков. Если он хотел поднять Ранг своих Навыков, то ему нужно было использовать их в сражениях. Участвовать в них как можно чаще было в его же интересах. Особенно полезно было сражаться против монстров средних и крупных размеров, потому что тогда рост навыков был особенно быстр.

Проблема заключалась в том, что охотиться на монстров средних размеров и больше, в обычных локациях было очень трудно. Ведь большинство монстров средних размеров были Боссами. Если кто-нибудь хочет поднять Ранг своих недостающих Навыков, лучше всего это делать на подходящей локации. Если у тебя хватает на это средств, то такой шаг будет наилучшим решением.

Именно поэтому Хурокан связал себя по рукам и ногам, и начал есть многочисленные предметы на восстановление.

«Однако когда охота здесь закончится, я буду высушен… Какое-то время придется сидеть на одном дошираке...».

Конечно, внутренне ему было плохо.

Его недельный запас продуктов утекал словно вода. Поэтому он, естественно, чувствовал себя паршиво.

Однако…

«Стоит добавить, что они довольно хороши».

Внутренние боли заглушались тем, что Скелеты сражались достаточно хорошо даже без его вмешательств и наставлений.

В это время ему пришло сообщение.

По прибытию в Красное Озеро, каждый игрок вступал в местное сообщество, и кто-то только что отправил всему сообществу сообщение.

Хурокан открыл сообщение и прочитал его.

[Оскверненный Серый Василиск двигается на север].

Увидев предупреждение, Хурокан нахмурился.

«Они все еще его не поймали».

Оскверненный Серый Василиск.

Предполагаемый уровень монстра 130-140. Уровень немаленький, никак нет. К тому же, он имел статус Оскверненного. Он необычный монстр. Его можно спокойно приравнивать к монстр-боссам.

«Ну, конечно же, они не могут его одолеть...».
На данный момент, если кому-то вздумается одолеть монстр-босса 140-го уровня, то ему, как минимум, потребуется иметь под рукой одну из основных рейд-команд Топ-30 Гильдий.

Однако график их был очень плотным. Все было распланировано на неделю вперед. Они не могли просто взять все и бросить лишь потому, что в Красном Озере внезапно объявился сильный монстр. Вносить подобные изменения задачка не из простых.

«К тому же, прийти сюда будет тоже обременительно».

Красное Озеро было локацией, на которую никто не имел право посягать. Это было очень ценное место. Это место не зря носило прозвище Учебного полигона для Рейдов. Множество гильдий и самостоятельных игроков очень дорожило этим местом. Если кто-нибудь вздумает подмять его под себя, то поднимется шумиха.

Проблема заключается в бесхозности этого «дома». Кто решит взяться всерьез за эту проблему?

«Никто не станет добровольно разбираться с этим монстром просто за доброе слово».

Главной проблемой было то, что все игроки здесь были очень ценны.

Здесь Хурокан был единственным игроком 100-го уровня. Большинство игроков тут было 120-ых уровней, и еще множество игроков 130-ого.

Все они входят в 1% лучших игроков «Полководца». Достигнуть подобных высот на одних чисто навыках было невозможно. Все эти игроки начали играть в «Полководец» с самого его открытия, и они потратили на эту игру очень много денег. Никто из них никогда не думал о «Полководце», как о простой игре. Для них «Полководец» — это образ жизни.

Все они были быстры и точны в принятии решений. Поэтому, они прекрасно могут вычислить все риски.

«Он говорил, что его звали Пелато?».

Он говорил о противоположных вещах, нежели остальные.

Он выступил вперед со словами о том, что хотел бы одолеть Оскверненного Серого Василиска. Но у Пелато должен был быть и скрытый мотив.

В их сообществе было размещено лишь одно объявление. Это объявление о сборе игроков для нападения на Оскверненного Серого Василиска.

Пелато входил в Гильдию «Золотых Братьев». Однако он публично выступил со сбором добровольцев для убийства Оскверненного Серого Василиска.

«Если он готов взять на себя такой риск, значит, за этим должна быть некая причина».

Хурокан не мог точно определить то, к чему стремился Пелато. Однако он точно понимал, что Пелато делал все это не из-за любви к этому месту.

Вспомнив Пелато, Хурокан коварно улыбнулся.

«Что ж, я подожду...».

Вообще-то Хурокан спешил. Чтобы получить намек относительно положения Оскверненного Эльфа, ему нужно было убить этого монстра. Если в дело вмешаются Топ-30 Гильдий, то Хурокан не станет вмешиваться.

Однако правда и в том, что Хурокан тоже не сможет одолеть этого монстра в одиночку. Поэтому сотрудничать с Пелато будет мудрым решением.

Однако он не чувствовал потребности первым протягивать тому руку помощи.

Он будет ждать. Пелато сам придет к нему с уже более выгодным предложением.

Это будет особенно верно, когда он вскоре увидит загруженную Хуроканом видеозапись. Чтобы справится с Хуроканом, Пелато придется пойти на большую ставку.

Хурокан улыбнулся.

«Фортуна на моей стороне».

...

Пелато.

Он входил в состав Подножной гильдии «Золотые братья». За ним был фон, которому будет завидовать почти каждый игрок «Полководца».

Сам он был 134 уровня. По своему уровню он мало кому проигрывал, его экипировка тоже не уступала остальным.

Однако у него были причины находиться в Красном Озере. Его положение в "Золотых братьях" было невысоким, и то, что он сейчас здесь, было тому самым большим доказательством.

«Я одолею этого монстра. Я всем докажу свои способности, и смогу войти в 1-ую команду».

Если бы он был для этого достаточно квалифицирован, то сейчас он не находился бы здесь. Он был одним из участников, ходивших на рейды для «Золотых братьев».

Ему недоставало навыков. Его послали в Красное Озеро, чтобы он смог их подтянуть.

Сейчас он был членом вторичной команды.

Таковы текущие обстоятельства Пелато.

Конечно, самому Пелато не нравилась эта ситуация. К тому же, он явно не считал, что его навыков недостает, по сравнению с участниками 1-ой команды. Он размышлял над тем, почему же он все-таки не смог стать одним из участников первой команды, и решил, что там просто больше не было мест.

«Я должен…».

Он терпеливо ждал до этого момента.

Однако недавняя череда слухов привела его в отчаянье.

«Я должен стать членом 1-ой команды прежде, чем произойдет слияние Гильдий».

Сейчас Гильдия «Большая Улыбка» была в шатком положении, поэтому несколько Подножек, включая «Золотых братьев», подумывали о слиянии. Это был общеизвестный слух, что после слияния несколько Подножных Гильдий начнут вести массивный огонь по «Большой Улыбке».

Это был лишь слух, но вероятность того, что это все-таки произойдет, была высока. Если слух окажется верным, то на пути у Пелато станет еще больше конкурентов. Именно поэтому он собирался стать участником 1-ой команды и укрепить свои позиции там, до того как это, возможно, произойдет.

Именно это и стало причиной того, почему он так жаждал поймать Оскверненного Серого Василиска.

Этот монстр был равен монстр-боссам. Если же он сможет заполучить такую важную роль в его убийстве, то Гильдия должна будет переоценить его. Конечно, его не станут сразу же помещать в 1-ую команду, но это станет великолепным фундаментом для его дальнейшего роста и входа в основную рейд-команду.

Проблемой сейчас было то, что ему не хватало добровольцев.

«Я должен одолеть этого монстра несмотря ни на что. Собрав добровольцев, я сформировал 3 группы, но нас сейчас только 16... Нам необходимо как минимум 30».

Большинство игроков, прибывших в Красное Озеро, быстро ушли, поняв, что собственные жизни важнее. Многие решили, что будет проще поохотиться в других охотничьих угодьях.

В данной ситуации был лишь один путь, чтобы увеличить количество добровольцев.

Для преодоления риска, нужно было предоставить ценную награду.

Однако у Пелато не доставало возможностей для предоставления подобных заслуг. Гильдия тоже не станет ему в этом помогать.

«Что же мне делать?».

Но его проблемы быстро разрешились.

- Пелато.

- Хм? Давно не виделись.

- Да. Как ты?

- Все как обычно.

- В любом случае, я слышал, что ты собираешь добровольцев для совершения рейда на Оскверненного Серого Василиска?

- Неужели слухи зашли так далеко?

- Мне не нужно прислушиваться к слухам, чтобы знать о таких вещах. Чтобы узнать об этом мне стоит только спросить. В общем, есть один человек, который хочет с тобой кое-что обговорить. Как поступишь?

- Кто он?

- Он, из Гильдии «Аполлона». Эта Гильдия с огромным денежным капиталом. И у них к тебе есть дело.

Это была Гильдия «Аполлона».

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 89. Осквернённый эльф (часть 3).**

- Расходные материалы, необходимые в рейде будут обеспечены. Уникальные предметы 120 уровня будут переданы вам в аренду.

Предложение было соблазнительным.

- Вот мое условие. Во время рейда, вы должны довести Хахве Маску до «Game Over».

Цена, которую он должен был заплатить, была ужасна.

На минуточку, это то, почему Пелато был обеспокоен решением, выслушав всю историю. Предложение было слишком сладким, чтобы отклонить его немедленно, но оно было слишком обременительным, чтобы принять его.

Человеку от гильдии Аполлона пришлось переформулировать предложение.

- Я одалживаю уникальные предметы в качестве компенсации. Если вы преуспеете в этом, я просто дам вам те, которые Вы использовали.

Он положил еще один вес на весы, и чаша весов качнулась в нужную сторону.

- Все в порядке.

Пелато принял предложение.

[Ваш уровень вырос]

.
[Навык Ядро Скелета поднялся до ранга B].

Прошло 3 дня с момента начала охоты на Красном озере. Хурокан, наконец, поднял свой первый уровень на Красном озере.

Сразу после получения повышения уровня, он открыл панель сообщества Красного озера в окне голограммы. Хурокан не проявлял никакого интереса к только что пойманному большому монстру.

Это было потому, что увидел пост об Осквернённом Сером Василиске.

«Здесь собралось достаточно людей»

.
Содержание объявления о наборе существенно отличалась от того, которое он видел 3 дня назад.

Было два больших изменения.

Расходные материалы, необходимые для рейда на монстра будут предоставлены Пелато, и если нужно, он одолжит уникальные предметы.

Если были деньги, это было не трудно сделать.

«Так, откуда у него такие деньги?»

.
Расходные материалы и заемные предметы обойдутся в копеечку.

Конечно, Пелато мог делать такие большие инвестиции, права участка были даны ему. Кроме того, он получит 30% от всех ингредиентов, монет и драгоценных камней, полученных от этого рейда.

С другой стороны, если у них с первой попытки не получится, он потеряет много личного капитала на этой затее.

В любом случае, объявление Пелато работало.

Ранее, медленно пополняемые атакующие силы Рейда, теперь быстро заполнялись участниками. В настоящее время, 25 пользователей присоединились к группе.

Это было в пределах возможного. Тем не менее, есть причина, почему Хурокан был более чувствителен к этой работе. Хурокан проверил содержимое сообщения, которое он получил во время предыдущего боя.

[Бонус за участие - 5 тысяч золотых. Бонус за успех - 20 тысяч золотых.]

«В общей сложности 25 000 золотых».

Просто за участие в этом рейде, ему дали бы 5 тысяч золотых. Более того, двадцать тысяч золотых будет дано, если охота будет удачной!

Пелато ставил огромное количество золота на него.

«А он упорный».

В начале было: бонус за участие - 2 тысячи золотых, а бонус за успех - 10 тысяч золотых.

Сумма удвоилась. Однако не то чтобы не было хорошей причины для её увеличения. Вчера, Хурокан загрузил отснятый материал его боя с Большой Шипастой Ящерицей. Полученные отзывы были очень благоприятны. Этого было достаточно, чтобы поднять цену участия Хурокана в рейде.

Однако Хурокан не мог принять эту ситуацию за чистую монету.

«Если бы это был я, то не стал бы на это ставить».

Значение того, что Хурокан присоединится, было очень велико для окружающих.

Из-за репутации Хурокана было бы проще собрать дополнительных членов. Более того, вероятность успеха рейда с первой попытки значительно возростала.

Даже если считать эти факторы, ставка Пелато была опрометчивой. Кроме того, вероятно, что это предложение было не для всех. Он, вероятно, сделал его только Хурокану. Если ещё кто-нибудь, кроме Хурокана узнает об этом, распрей внутри группы не миновать.

«Я уверен, что там что-то происходит».

Если у Пелато был капитал, чтобы сделать такое предложение, Пелато бы сделал его ещё во время их первой встречи. Почему он теперь так отчаянно настаивает? Это было определенно странно видеть, как он делает такую безрассудную ставку.

- Хммм.

Как правило, он не связался бы с такой работой, когда за ней может быть скрыто что-то ещё.

Проблема Хурокана состояла в другом.

«Я должен поймать его».

В настоящее время, гнусность Осквернённого Серого Василиска росла. Рейд-группы, которые были способны поймать этого монстра заканчивали свои запланированные приготовления, и вскоре, в соответствии со своими новыми планами, они смогут это сделать.

Осквернённые монстры по-прежнему очень ценились. Это особенно характерно для игроков высоких уровней с осквернёнными предметами. Это был шанс получить дополнительные осквернённые предметы

Если пройдёт еще немного времени, он был уверен, что Топ 30 Гильдий уже будут наступать ему на пятки.

Конечно, он должен был поймать его до них. Если он хотел лично заполучить Осквернённого Серого Василиска, это был его единственный шанс.

«У меня нет выбора».

У него не было времени, чтобы захватить и разоблачить игрока, у которого было полно тайных планов.

Это и было причиной, почему он волновался.

….

- Этот ублюдок в первую очередь целится в Магов. Если он ударит магией, она будет направлена именно на Магов. Чтобы оттянуть от них Агро, нужно нанести два последовательных результативных удара.

Было всего 35 игроков, что составило 6 партий.

Они все собрались там, чтобы поймать Осквернённого Серого Василиска, который несёт хаос у Красного озера. Пелато стоял перед ними, как будто он произносил речь, и начал объяснять план рейда.

- У этого монстра есть Страх. Он у всех снизит Статы, и наше движение будет замедлено. Поэтому, пожалуйста, ешьте конфеты. Если вы подвержены Страху, отступите назад. Также, если вы не подвержены Страху и отступили на задний план, вы получите штраф. Все ваши штрафы складываются, что скажется на распределении ингредиентов, монет и драгоценных камней.

Пелато был очень серьезен во время произнесения своей речи.

Однако содержание его речи не было чем-то особенным. Любой игрок «Полководца», переваливший за 100 уровень, эти инструкции уже знал, даже если бы их не произнесли сейчас вслух. Участники ожидали, что будет какое-то особое содержание в его речи, и выражение их лиц поскучнело.

То же самое касается Хурокана.

«Он не имеет никакой дополнительной информации. Это означает, что при атаке он будет пользоваться стандартной тактикой».

- Поскольку мы не знаем, что будет после первой фазы, давайте играть по правилам.

Пелато говорил именно то, о чём подумал Хурокан. Однако Хурокан был не единственным, кто имел подобные мысли. Несколько членов группы смотрели на говорящего с таким выражением, как будто говорили, как все это было ожидаемо.

Однако...

- Перед магической атакой, мы должны снести столько защиты монстра, сколько сможем. Мы сосредоточимся на броне. На это отправятся три игрока, которым назначены роли Атакующих, и эти три игрока будут чередоваться друг с другом, чтобы атаковать монстра. Группа будет состоять из Дионга от партии Умио, Найпла из партии «1945», и Хахве Маски Хурокана. Они трое составят группу Атакующих.

В тот момент Хурокан не мог ничего сделать, кроме как измениться в лице.

- Что?

Хурокан посмотрел на Пелато через отверстия глаз маски Хахве. Пелато посмотрел на Хурокана, и когда их глаза встретились, Пелато отвернулся. Он определенно избегал взгляда Хурокана.

«Почему я назначен Атакующим?».

В очередной раз Хурокана одолели сомнения.

Это, правда, что он хорошо может выполнять роль Атакующего. Мастерство ломать броню он продемонстрировал, когда снял броню с Медведя-воина и великолепным образом победил огра в Шлеме. Обычный Атакующий даже рядом не стоял с Хуроканом.

Однако Хурокан самостоятельно взламывал броню, так как он тогда играл соло. Когда дело доходит до дела, Хурокан не принимал участие в битве как Атакующий. Ему это было не трудно, но в этой рейд-группе было 6 Атакующих.

Так почему он настаивает на том, чтобы Хурокан был среди Атакеров?

«Он пытается меня на\*бать?»

Конечно, Хурокану такое не могло понравиться.

Когда-то, в прошлом, происходило то же самое. Позиция Атакующего подходит ему больше всего. Хурокан знал это. Однако он также знал об опасности.

Надо было буквально прилипнуть к телу большого монстра, чтобы постоянно атаковать. Это было в основном как езда на спортивном автомобиле без тормозов.

Кроме того, Хурокан недавно продемонстрировал свою силу в качестве Некроманта.

Глаза Хурокана сузились.

Однако он не реагировал.

«Ну, хорошо».

Если это был секретный план Пелато, было бы лучше, не злить его до того, как он раскроет свой секрет. Если он надавит на него сейчас, Пелато может запросто отрицать его слова.

«Я пойду вместе с ними. Пока...».

Именно поэтому Хурокан позволил собой манипулировать.

«Однако если ты мне будешь пудрить мозги, это будет стоить тебе гораздо больше, чем твои часы».

…

Ггииииии!

В этот момент Осквернённый Серый Василиск обнаружил жертву. Он выразил свое счастье.

Три Танка, экипированные огромными щитами и закованные в тяжёлые доспехи, стояли перед чудовищем.

Три спрятавшиеся фигуры на другой стороне наблюдали за этим зрелищем. Это был Хурокан и два других Атакующих, которым было поручено тоже задание.

Между тем, честь первого удара принадлежала не Танкам и не Атакующим.

- Готовьте вашу магию!»

Заорал Пелато, будучи одним из Танков. С видом, как будто они хотят охватить всё окружащее, Маги подняли магию — они на тот момент скастовали. Каждый из них в руках держал огонь, лед, молнию или ветер.

- Атака!

Когда команда Пелато, наконец, была отдана, десять магических заклинаний направились в сторону Осквернённого Серого Василиска, который бежал в сторону Танков.

Десять заклинаний было послано.

Восемь из десяти попало в тело Осквернённого Серого Василиска.

Keeeee!

Осквернённый Серый Василиск вскрикнул, так как он явно почувствовал свою боль.

Однако, Василиск был в порядке, учитывая количество применённой на него магии. Части его тела почернели, и серые перья были сожжены. Кровь капала из глубоких ран. Однако если принять во внимание его большое тело, ни одна из них не походила на критическую. Они только причинили боль Осквернённому Серому Василиску.

Эти ранения только разожгли его гнев.

Осквернённый Серый Василиск обводил присутствующих тяжёлым взглядом. Он посмотрел на Магов, пославших магические заклинания.

Что-то полетело в его клюв.

...Кванг!..

В него врезался молот и выпустил молнии.

Кииииии, кииииииии!

После попадания молотом Василиск потряс своей головой.

Ударив в клюв, молот вернулся к своему хозяину.

Охх-ра-ча-ча!

Владелец молота уже был близок к Василиску.

Василиск до сих пор тряс своей головой, пытаясь избавиться от эффекта Оглушения. Однако он все еще пытался преследовать Магов вместо Танка, который уже замахнулся своим молотом.

И тут же...

...Пух-ухк!

После получения своего молота обратно, он обрушил его на тело Василиска!

Ки-ии-ит!

Голова Василиска быстро повернулась в сторону Танка. Тот стиснул зубы, и тут же поднял свой щит.

Ква-А-йик!

Как только он поднял свой щит, в него последовал удар острого клюва Василиска. Если бы он немного опоздал, его тело постигла бы та же участь, что и его щит.

Сила удара была чудовищна. Щит был пробит клювом на пару сантиметров больше его толщины. Остриё клюва погрузилась так глубоко, что его можно было увидеть с внутренней стороны.

«Я не смогу удержать такое. Баффов не достаточно».

- Тысячекратный Вес!

Танк почувствовал, что он не будет в состоянии легко противостоять монстру, поэтому использовал свое умение. Его вес увеличился, и позволил ему буквально прирасти к месту.

Никакого отступления!

Казалось, атаки клювом на щит Танка не было достаточно для чудовища. Он начал его топтать ногами.

...Квангх, Квангх!..

Огромный монстр не подавал никаких признаков снижения своей силы. Пока Танк блокировал все атаки Василиска, Атакующие пришли в движение.

– Хахве Маска движется.

– Всем приготовиться!

Первый шаг был за Хуроканом.

Когда они увидели, что Хурокан выдвинулся, остальные члены группы двинулись следом. Атакующие, после ожидания, поменялись местами с Танками и Магами.

Наконец, Хурокан преодолел расстояние до Василиска. На одном дыхании, он запрыгнул на тело монстра, парой стремительных движений.

Глаза Хурокана осматривали раны позвоночника. Он выбрал одну из них, и ударил в неё своим мечом.

Пу-уухк!

Это был Уникальный предмет 100 уровня. Хурокан кичился статами Силы, которые были выше, чем у большинства мечников, так что его атака не могла быть слабой.

Kиииииии!

Василиск было сосредоточен на Танке, но сила удара заставила Василиска заметить нежданного гостя.

В этот момент...

Пух-ухнг!

Огромный огненный шар ударил в голову Василиска, и раздулся как шарик с водой.

Взорвавшийся огненный шар осветил всю морду зверя, и исчез.

Конечно, взгляд Василиска направился к Магу, который использовал магию. Интерес монстра к Хурокану исчез, и Хурокан смог облегчённо выдохнуть.

«Фухх!»

.
Танк предсказал перемещение василиска, поэтому он тут же заступил ему путь. Хурокан схватил свой воткнутый меч, и ждал следующей возможности.

«Они очень хорошо контролируют Агро».

Агро контролируется гораздо лучше, чем он думал. Танки и Маги хорошо взаимодействовали. Кроме того, указаниям Пелато было легко следовать.

Конечно...

«Я не знаю, как далеко мы можем пойти на такой тактике».

Конечно, первые один или два подхода проходят хорошо в любом Рейде. Теперь им придется повторить этот процесс от нескольких десятков до пары сотен раз.

Во время этого процесса, даже одна ошибка приведет к тому, что кто-то поплатится.

Хурокан закусил губу. Конечно, у него и в мыслях не было, платить такую цену.

В этот момент...

Кваххнг!

Огромный огненный шар застал Хурокана врасплох.

…

Магический удар пламени.

Это была магия редкого ранга 80-го уровня. Это был основная магия, используемая магами огня, которые хотели нанести значительный ущерб.

В основном, эта магия характеризуется сильной ударной мощью.

Атакующий, находившийся на спине чудовища, пытаясь взломать броню, был затронут этой мощной магией. Это был самый худший вариант ошибки, которая только могла произойти.

- Кто послал?

Пелато, будучи ближайшим к взрыву свидетелем, испустил отчаянный крик.

– Я...Я перепутал сигнал.

Ответ был дан немедленно.

- Возьми себя в руки!

Пелато выплюнул еще одно слово. Однако разрешение ситуации ограничилось только разговорами.

– Что мы должны делать?

– Дай нам следующий приказ, командир!

Если произошел несчастный случай, ситуация, как правило, выходила из-под контроля.

Так было и сейчас. Василиск получил удар от неожиданной атаки, и направился в сторону Мага. Он направлялся туда, куда Танк не мог никак попасть.

Обычно, когда человек использовал магию, Танк располагался между Магом и монстром. Танк немедленно блокировал монстра, как только он начинал преследовать Мага.

Сейчас же, Танкующий не мог блокировать атаку Василиска.

Было только два ответа на эту ситуацию.

– Сброс?

– Отступать?

В этой ситуации им приходилось либо убегать, либо сбросить Рейд.

Если они побегут, то все бросятся врассыпную. Это было равносильно отказу от битвы.

Сброс был возвращением Рейда в исходное состояние. В такой ситуации, Маги могли направить свою магию на монстра, как они сделали в начале. Появится много целей, так что Агро будет сброшен. Единственная проблема с перезагрузкой заключалась в том, что никто не мог гарантировать жизнь Хурокана, который висел на спине монстра.

Предметы Хурокана не рассчитаны на магическую защиту, и его характеристика выносливости не была высокой. Если на него посыпятся магические заклинания, он не выживет.

«Ну, конечно...».

Однако Пелато уже принял свое решение. Он уже принял этот план действий два дня назад.

- Сбро...

Они будут сбрасывать.

Маги разом направят сюда свои заклинания.

Таков был план, но...

– Я заблокирую его.

Ситуация пошла не так.

Десять Скелетов воинов внезапно появились на теле двигающегося Василиска. Скелеты воины, появившись, начали безжалостно терзать тело Василиска.

Киииииии!

Василиск испустил протяжный крик, и начал кататься по земле.

Маги, которые были готовы бросить магические заклинания, сглотнули. Пелато тоже проглотил слова, которые хотел произнести.

– Ситуация выправилась.

И в общем молчании раздался голос одного человека.

– Тот ублюдок, который использовал магию по ошибке, должен держаться подальше от этой битвы. Если нет, я совершу над тобой ПК.

Эти слова выплюнул Хурокан.

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 90. Осквернённый Эльф (часть 4).**

...
«Я чуть не умер».

Хурокан разорвал дистанцию с Василиском, а Скелеты-воины выиграли для него немного времени. Он думал о том, что произошло.

Не было никаких сомнений. Он был уверен, что магия, брошенная Магом, была направлена на него. Точность была тем, чем славились магические навыки. Если переиначить на спортивный лад, то Мага можно сравнить с питчером Высшей лиги бейсбола. Значит, магический удар попал туда, куда и планировался.

Однако была причина, почему он смог выжить, несмотря на атаку.

«Я рад, что был готов».

Подготовка.

Он был подготовлен к этой ситуации. У него были в наличии дорогие конфеты, дорогие жвачки, и даже дорогущие Змеиные эссенции! Он закинул в рот каждой по штуке.

«По-прежнему, мой HP чуть ниже 30%... Если бы я не вложился в Навыки Укрепления Тела, я бы умер».

Опять же, Пелато недооценил выносливость Хурокана. Он не поскупился на Навыки Укрепления Тела.

Среди них было Шитьё кожи, что увеличило его пассивную оборону, включая увеличение защиты от магии. Ещё был навык Фальшивое сердце, что значительно увеличило его выносливость. Затем еще было умение Кипящей крови, которое увеличивает скорость восстановления НР и в тоже время уменьшает урон от ожогов и потери крови.

Он видел истинный результат своих инвестиций в Древо Умений Укрепления Тела. Ему также помогло то, что он сделал все возможное, чтобы собрать так много титулов: столько, сколько смог. Титулы, по большей части, влияли именно на характеристику выносливости.

В любом случае, он был жив.

Поскольку он выжил, Хурокан имел право взять на себя роль лидера.

- Я говорил вам раньше? Если вы двигаетесь без моего разрешения, я загружу на YouTube, как отрубаю вам запястья.

30 игроков застыли на месте от предупреждения Хурокана.

- Маг, который бросил заклинание в меня, должен особенно принимать мои слова близко к сердцу.

Маг, который атаковал Хурокана, застыл как ледяная статуя. Выражение Пелато также окаменело.

«Возможно ли?».

С точки зрения Пелато, слова Хурокана не выглядели так невинно.

«Неужели он догадался...».

Пелато был командиром, но он хранил молчание. Таким образом, другие члены партии не могли действовать.

Все просто оглядывались и оценивали ситуацию.

Ход битвы постоянно менялся у них на глазах.

Киииие, кииие!

Василиск игнорировал всех, он был занят избавлением от прицепившихся к нему Скелетов-воинов.

Его ожесточенная борьба помогла сбросить Скелетов-воинов со своего тела. Когда Скелеты-воины были сброшены на землю, он либо безжалостно топтал их, либо клевал, как если бы это была лежащая на земле кукуруза. Клюв разбивал черепа Скелетов-воинов.

Скелеты-воины довольно искусно уклонялись от его атаки. Порой Скелеты-воины могли уколоть тело Василиска. Впрочем, для них изменить ход битвы самостоятельно всё же было невозможно. Количество скелетов стремительно сокращалось. Если вначале их было 10, то сейчас осталось только четверо.

Обратный отсчет начался.

Из четырех стало три. Затем два и один. Внимание Василиска вот-вот должно было переключиться на остальных.

- Не должны ли мы начать действовать?

«Мы должны изменить наше построение».

Члены группы продолжали смотреть друг на друга. Они уже могли бы и продолжить игру.

- Разве я не предупреждал вас? Я сказал вам не двигаться.

Однако Хурокан не позволил им что-либо предпринять.

Была причина, почему он это сделал.

«Я никогда не сдам пост командующего».

Хурокан решил, что он хочет командовать в этой ситуации.

Он уже подтвердил, что Пелато охотился за ним. Это было бы безумием для него, чтобы передать роль командира Пелато.

Впрочем, слов было недостаточно. Он не мог сохранить за собой командование, просто болтая.

Ему пришлось показать им свое мастерство.

- Я покажу тебе, что такое настоящий командир.

Хурокан достал камень. Он, казалось, был чернее чёрного. Хурокан сжал камень, содержащий густой, черный свет, превращая его в черную, мутную жидкость.

...Кап, кап...

Черная мутная вода упала на землю.

Коо-коо-коо!

Земля издала такой крик, что всех повергло в шок.

И, наконец, появился гигантский змей, который может похвастаться длиной 7 метров. Это был Змееподобный Голем.

Составляющей и сущностью камня была Чёрная Анаконда!

Существует множество видов змей-монстров в «Полководце», но у этой была особая уловка, она сжимала добычу в своих кольцах.

Когда змея появилась, Хурокан дал приказ о нападении. В мгновение ока, она направилась в сторону Василиска.

КВА-КВА-КВА!

Змееподобный Голем двигался по земле, его движения, неприятные и грубые, по сравнению с Черной Анакондой.

Однако...

Keeee!

Змееподобный Голем был на расстоянии, с которого его мог заметить Василиск. Однако он был еще занят оставшимся Скелетом-воином. В мгновение ока, Змееподобный Голем обернулся вокруг Василиска. Его мастерство было на удивление наравне с Черной Анакондой.

- Закалка!

Хурокан сразу использовал умение Затвердевание. Материал, из которого был сделан Голем, стал твердый, как камень.

Куу-ууунг!

Василиск не смог удержать равновесие, и его большое тело упало на пол.

Несколько игроков затаило дыхание, когда они увидели это зрелище.

«Такой способ был возможен?».

«Замечательно!».

Он использовал Навык Лепки Глины, чтобы создать Змееподобного Голема. Змееподобный Голем обернулся вокруг цели и использовал навык Закалка.

Это было удивительное сочетание.

Почти все восхищённо выдохнули.

Keeee!

Василиск, который в таком положении не мог атаковать, испустил пронзительный визг. Змееподобный Голем был обернут по всей длине тела василиска, и превратился в камень, теперь его было трудно скинуть.

...Ббууу-дуд, Ббуу-дуд!..

Конечно, это не значило, что можно игнорировать силу Василиска. Каждый раз, когда Василиск делал рывок, на Змееподобном Големе образовывалась трещина.

Они в очередной раз сглотнули, и продолжали смотреть на зрелище.

«Может, начнём уже действовать?».

«Не самое ли время напасть?».

Василиск был надёжно связан.

В тоже время, обратный отсчет начался. Змееподобный Голем мог продержаться определённое количество времени. Даже пользователи, не являющиеся Некромантами, могли видеть, что время уходит.

Оставалось меньше 1 минуты.

По правде говоря, этот факт сам по себе было удивителен. Чтобы во время рейда, Рейд-босс был ограничен в движениях в течение 1 минуты. Это не то, что по силам обычному игроку.

Как правило, это время используется для подготовки. Маги могли подготовить магические заклинания, Атакующие вплотную заняться монстром, чтобы избавиться от брони, или группа меняет порядок построения.

Однако никто не мог двигаться прямо сейчас.

«Что делать?».

«Мы должны двигаться?».

«Кто отдаёт приказы?».

Они не могли двигаться. Хурокан так сказал.

В это время, Хурокан воспользовался голосовым чатом.

- Выбирай.

Он задействовал приватный чат, а не групповой.

– Что?

Его собеседником был Пелато.

- Выбирай, будешь ли вы бороться против Василиска со мной или хочешь бороться против меня и Василиска.

– Ты чё себе...

Бу-дуухк, Буу-ддухк!

Пока продолжался разговор, непрерывные попытки Василиска вырваться образовали трещины по всему телу Змееподобного Голема.

У них не было и минуты. Речь, скорее, шла о секундах.

Пелато был в отчаянии. Хурокан продолжал говорить в спокойной манере.

- Кто это устроил?

В тот момент, Пелато принял решение. Он мог бы сказать что, судя по его внешности, Хурокан не обычный игрок. Более того, он уже знал о тайных планах Пелато. В конце концов, если бы Хурокан не решил активно вмешиваться в этот рейд, Пелато никогда бы не смог поймать Василиска.

Кроме того, он был не в том положении, чтобы сместить Хурокана.

Ему даже не нужно перечислять все плюсы и минусы этого.

– А...Аполлон. Это была Гильдия Аполлона.

Хурокан сразу же переключился на общий голосовой чат и закричал.

- Маги приводят свои магические заклинания в готовность. Священники кастуют баффы на Дамагеров. После магических ударов Дамагеры вступают в битву.

Хурокан выкрикивал инструкции вместо командира. Как правило, они игнорировали любой приказ, который исходит не от командира.

Однако ответ пришел, как будто они ожидали этого.

– Это команда Западного мага. У нас мало времени.

– Правильно! Если мы начнем кастинг сейчас, нам нужно как минимум 1 минуту!

– Это команда Священников. Неужели Вы не понимаете, как много времени нужно, чтобы поставить полный круг бафов?

Им требуется больше времени!

Хурокан слышал эти слова бесчисленное количество раз во время своих набегов. Он ухмыльнулся.

Он должен был выиграть время.

Хурокан был очень хорошо знаком с этой работой.

- Я выиграю немного времени.

Хурокан немедленно вызвал новых Скелетов-воинов.

Кроме того, был конкретный скелет в середине группы.

[Специальная способность «Рыцарство» была активирована].

Это Скелет-рыцарь.

…

Штормовая Принцесса из Штормовых охотников. Матадор из Красных буйволов. Первый глава из Гидры.

Сходство между этими игроками в том, что они были лидерами крупных Гильдий, входящих в Топ-30 Гильдий. А также в том, что все они были игроками класса Мечник, и они всегда в первых рядах. Они командовали своими войсками, находясь всегда близко к монстру.

По этому поводу мог возникнуть вопрос.

Разве это не слишком опасно для самого важного участника в группе: бороться на линии фронта?

Однако это был неверный вопрос. Они считали важным именно то, что они воевали на передовой.

В принципе, те позиции, которые получили больше всего внимания, были либо Дамагеры, либо Танки. И именно на линии соприкосновения и принимается решение, будет ли рейд провальным или нет.

Когда командует опытный Дамагер или Танк, то Рейд проходит совсем по-другому.

В данный момент было именно так.

- Вы заметили дрожание тела?

– А оно было?

- Я уверен, что это признак того, что происходит переход в фазу 3.

– Что нам делать? Мы не знаем, что происходит в фазе 3.

- Поскольку мы не знаем, что будет, мы действуем по стандартной инструкции. Танки будут размещены на Севере, Юге, Востоке и Западе. Это в рамках подготовки к непредвиденной ситуации. Маги будут готовы к нанесению одного удара самой сильной магией.

– Куда нам посылать магические заклинания?

- Я вам укажу. Мой милые Скелетики жертвуют своими телами, чтобы задержать его, так что если вы промахнётесь, то пеняйте сами на себя.

– Да, босс!

Это было похоже на океан с яростными волнами, с Хуроканом в качестве буя на поверхности. Хурокан командовал из-за спины Василиска. Его мастерство командования было настолько велико, что каждый, участвующий в рейде, испытывал чувство восхищения.

Доказательства этого были на всем теле Василиска.

Когда Хурокан оказался на теле Василиска, он немедленно использовал Скелетов-воинов, чтобы отвлечь его Агро. Все тело монстра было покрыто ранами. Доспехи, что он носил, пропали, даже его серая шкура была содрана. Его внешний вид был ужасным.

Это свидетельствует о том, что команды Хурокана были безупречны. Сейчас у Василиска практически не было никакой защиты.

- Мы начинаем обратный отсчет.

Скелеты-воины, которые выступали в качестве приманки, отступили, как только Хурокан начал отсчет.

Хурокан досчитал до нуля! Это произошло, когда слово «ноль» было произнесено!

Коо-гррррррр!

Три огромных пылающих медведя метнулись к Серому Василиску.

Несколько десятков ледяных копий образовались около головы Василиска и полетели в него.

И в конце, над головой Василиска образовались облака и черные тучи, выплевывающие желтые молнии.

Гвахх-пуу-руунг!

У всех в глазах всё стало жёлтым, когда Мега молния 120 уровня Магии Уникального ранга упала с неба.

Земля почти раскололась от мощности непрерывных магических заклинаний. Окружающий пейзаж уже не выдерживал.

Keeeeee!

Даже, подвергнувшись таким атакам, Василиск испустил крик, означавший, что он ещё жив.

– Я выдохся. Я выдохся.

– Его защита должна быть почти 0. Как этот ублюдок мог выжить после такого магического шквала?

– Как выжил? Конечно, это же монстр.

Члены группы говорили друг с другом, пока наблюдали за происходящим. Хурокан сжал кулак еще раз.

Кап, кап!

Черная жидкость стекала вниз через его кулак.

Коо-коо-коо!

Земля затряслась, и тут же появился Змееноподобный Голем.

Он быстро маневрировал по каменистой местности, приближаясь к Василиску.

Василиск повернул голову, чтобы посмотреть на Змееноподобного Голема. У этого обезображенного монстра осталась только злоба. Василиск воспользовался своим большим клювом, чтобы клевать тело Змееноподобного Голема.

КВА-йик!

Клюв Василиска проникал глубоко в тело Голема.

В то же время, Голем обернул своё тело вокруг Василиска.

- Закалка!

Голем превратился в камень, и Василиск упал на пол. Василиск напрягся изо всех сил, и тело Голема сразу начало трескаться. Хурокан выкрикивал свои команды.

- Тридцать секунд. Дамагеры, готовьтесь к финальному броску.

– Роджер!

После ответа Дамагеры, накачанные баффами под завязку, пришли в движение. Они собирались покончить с этим. Дамагеры всегда были ближе к непосредственной опасности, поэтому им приходилось полностью доверять командиру. Если они не доверяют командиру, они просто не сдвинутся с места.

Как только Хурокан закончил говорить, Дамагеры сразу же побежали в сторону монстра. Это было свидетельством того, что они на 100% доверяли командным навыкам Хурокана.

«Мы просто должны прикончить его».

У него была идеальная команда.

«Я должен потребовать у Пелато возмещения всех денег, которые я потратил сегодня».

Хурокан только завершил свои расчеты, когда его глаза что-то заметили.

Пуухк!

Он увидел, как в Василиска летит стрела, и эта стрела вонзилась в тело монстра. Единственная стрела положила конец жизни очень живучего Василиска.

– Что?

– Кто стрелял?

– В Полководце игроки не пользуются луками!

Все опешили.

Хурокан был единственным, кто не растерялся. Он уже бежал туда, откуда была пущена стрела.

В ушах Хурокана раздалось.

[Появился Осквернённый Эльф. Пожалуйста, выследите его].

Это было звуковое оповещение о прогрессе задания.

…

Хех-бибин был в хорошем настроении.

«Ситуация, наконец, идёт на поправку».

Большая Улыбка была загнана в угол Тройным крылом, но в последнее время попадаются определённые благоприятные новости. Ими была разработана программа прямых передач с участием популярного китайского актера. Она будет демонстрироваться по китайскому общественному телевидению.

По правде говоря, эта программа уже давно в разработке, но они не могли найти никого, кто мог бы её вести. Они запустили ее совсем недавно, и результат был лучше, чем ожидалось.

Кроме того, было затишье в войне с Тройным крылом. Между двумя Гильдиями до сих пор были плохие отношения, но сейчас они избегали ввязываться в войну, чтобы не привести свои Гильдии на грань вымирания.

Не то чтобы они пришли к какому-то соглашению. Это произошло, потому что до них дошли слухи, что нижестоящие Гильдии начали борьбу за места, занимаемые двумя воюющими Гильдиями. Они не хотели стать жертвенными баранами в эти трудные времена! Поэтому они пришли к молчаливому перемирию.

- Если мы снова нарастим боевую мощь, мы сможем снова подняться на вершину.

Конечно, это не значит, что проблем не осталось. Но эта пауза дала им время, чтобы восстановиться, так что Хех-бибин был благодарен.

Он был в хорошем настроении, пока не услышал новости.

– Извините. Вы, наверное, знаете об этом?

Работник, ответственный за сохранность предметов Гильдии Большой Улыбки в хранилище, вызвал Хех-бибина.

- Ты о чём?

– Когда мы в последний раз разговаривали, ты сказал мне одолжить предметы Гильдии Аполлон, если они попросят. Ты помнишь?

Гильдия Аполлона.

Лицо Хех-бибина немного скривилось от этих слов, а затем снова расслабилось.

- Да. Да, я говорил.

Гильдия Аполлона пользовалась слабостью Хех-бибина. Он попытался ввести в отношении гильдии Аполлона послабления. Это было то, почему они одолжили предметы. Он предпринял дополнительные усилия, чтобы гильдия Аполлона могла получить взаймы предметы.

Честно говоря, он думал, что никаких проблем из-за этого не возникнет. Самая большая проблема, которая может произойти при даче в долг предметов, является потеря предмета. Зная о финансовом состоянии Аполлона, ему не нужно беспокоиться об этом.

Так почему хранитель упомянул это сейчас?

– Недавно Гильдия Аполлона позаимствовала много уникальных предметов.

- Он, возможно, потерял их все?

В этот момент, Хех-бибин пожелал, чтобы Аполлон потерял все предметы. Если так, то он мог тайно завязать отношения с ним.

– Дело не в этом... Похоже, что уникальные предметы были перенесены в район Красного озера.

К сожалению, желания Хех-бибина превратились в дым.

- Что?

Красное Озеро.

Конечно, Хех-бибин знал об этом месте.

- Почему Гильдия Аполлона идет на Красное озеро?

Хех-бибин склонил голову в замешательстве, он подумал об уровне основных игроков в Гильдии Аполлона. Это было место, которое было доступно для Гильдии Аполлона, но сам Аполлон не дотягивал по требованиям к этой локации.

Во-первых, Гильдия Аполлона не могла действовать как будто они хозяева этого места. Если Аполлон будет действовать, как он поступает обычно, он будет разбит в хлам у Красного озера.

Кроме того, Аполлон не имеет навыков, необходимых, чтобы охотиться там.

«Нет. Этот свинорылый ублюдок не имеет причин соваться туда».

Предметы - не единственное, что требуется для успеха в рейде на босса. Более важными являются личные навыки. Аполлон не обладает необходимыми навыками. Если он поехал на Красное озеро, только чтобы осознать, что он отброс. Все, на что он был способен – перехват опыта ударом со спины.

В этот момент, Хе-бибин вдруг вспомнил что-то.

Это были самые последние новости.

«Возможно...».

Осквернённый Серый Василиск появился на Красном озере, и кто-то собирает силы, чтобы завалить его.

Более того...

«...Он пытается поймать Хахве Маску?».

В новостях было сказано, что там появился Хахве Маска.

Как только он объединил две новости, Хех-бибин нахмурился. В его голове нарисовалась страшная гипотетическая ситуация.

«Возможно. Нет, только не...».

Что, если Аполлон использует заемные уникальные предметы Большой Улыбки, чтобы поймать Хахве Маску?

Если да, то кто возьмет на себя вину за инцидент?

«...Только не это».

Хех-бибин отчаянно пытался связаться с Аполлоном.

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 91. Сувенир от Эльфа (часть 1).**

- Хахве Маска, какого чёрта ты делаешь?

Голос звенел в его ушах, но Хурокан проигнорировал его. Он был сосредоточен только на одном деле. Он сосредоточился на существе с заостренными ушами, которое убегало с большим проворством.

– Хахве Маска!

Пелато продолжал выкрикивать его имя, отвлекая внимание Хурокана. В конце концов, Хурокан проговорил вполголоса, почти неслышно.

- Эй, ты не в том положении, чтобы кричать на меня. Просто зачистите там всё.

– Что? О чем ты говоришь?

Слова Хурокана ничего не объяснили. У Пелато была очень естественная реакция.

Однако у Хурокана не было времени давать долгие объяснения. Кроме того, нет никаких причин для этого. Он не обязан этого делать.

- Если тебе не нравится такой вариант, я могу напомнить, как ты пытался меня нае\*ать после найма Гильдией Аполлона. Почему бы тебе не подумать о том, что произойдет, если это случится?

Пелато, наконец, заткнулся. Наконец Хурокана перестали отвлекать, и он в очередной раз предпринял все свои усилия, чтобы догнать эльфа.

Эльф был намного медленнее, чем он думал. Действительно, учитывая стремительность эльфов, для обычных игроков было невозможно следовать за ними в лесу. У Хурокана был опыт погони за эльфами, так что он был хорошо осведомлен об этом факте.

У Хурокана было предчувствие.

«Он хочет быть пойманным».

«Полководец» подыгрывал ему, чтобы он мог постепенно продвигаться в своих поисках. Очень редко можно было получить сотрудничество от игры, поскольку «Полководец» был обычно недружелюбен.

Конечно, Хурокан не собирался отказываться от помощи. Этот вид сотрудничества от игры был очень редким. Если бы он отказался от такой помощи, такого шанса ему больше никогда не представится.

Все-таки это непростая задача - поймать эльфа. Средний игрок никогда не сможет поймать его. Скорость была не проблема. Проблема была в особенностях местности. Когда он бежал в полную силу в лесу, это было похоже на бег с препятствиями с завязанными глазами.

«Ладно. Я тебя поймаю».

Хурокан был опытен в том, чтобы убегать от разных людей, борясь за свое выживание, поэтому это не было проблемой для него.

Расстояние между ними постепенно сокращалось.

Конечно, Эльф осознал этот факт, и вдруг повернул голову. Это был первый раз, когда Хурокан видел лицо этого эльфа.

«Я знал».

Лицо убегающего эльфа отличалось от лица эльфов, которых он видел раньше. У него на лице была черная татуировка... Нет, это больше похоже на шрам от раны, и в нём было что-то черное. И, обычно исходящее от эльфов прекрасное чувство, не ощущалось в этом эльфе.

Все-таки, глаза Эльфа были поразительны. Обычно у эльфов были глаза изумрудного цвета, а его глаза теперь были окрашены в чёрный. Контраст был слишком разительным.

Он знал определение этого слова, но этот взгляд заставил его четко ощутить на себе смысл слова «Осквернённый».

Это также означало, что он подобрался достаточно близко, чтобы иметь возможность подтвердить цвет его глаз.

Если он хочет продвинуться по квестовой цепочке, Хурокан должен поймать эльфа. Это было намерение и выбор Хурокана.

Теперь пора было эльфу сделать свой собственный выбор.

Просто позволит себе быть пойманным? Или он будет бороться?

Эльф принял решение.

ПУ-хуп!

Самоубийство. Такое решение было принято Осквернённым Эльфом. Эльф намеревался унести правду в могилу. Он не собирался никому рассказывать о тайне своего хозяина.

Результат его выбора сказался сразу. Эльфа вырвало кровью, и он упал, как марионетка с обрезанными нитями. По инерции он ещё кувыркнулся несколько раз по земле, и его тело застыло в страшной позе.

Хурокан закусил губу, увидев это.

Это было неприятное зрелище. Кроме того, ему не нравилось то, что он должен был сделать сейчас. Он достал мешочек из-за пазухи. Он держал его как сокровище.

Эльф зыркнул на Хурокана, когда тот подошел к нему. Хурокан избегал взгляда эльфа. Эльф валялся, как труп, и Хурокан вылил серебряную жидкость на голову эльфа.

Когда серебряная жидкость прикоснулась к голове эльфа, она приняла форму, чтобы соответствовать окружности головы эльфа.

Венец Очищения!

Предмет начал очищать силу Скверны, которая властвовала над природой и интеллектом эльфа.

Что-то назревало. Казалось бы, уже мёртвого, эльфа начало трясти, как будто произошло землетрясение.

...Кул-лукх, кул-лухк!..

Эльфа внезапно вырвало черной жидкостью. Затем он закрыл крепко глаза, и испустил стон.

В конце концов, Эльф снова их открыл, и эти раскрытые глаза сияли как два изумруда. Сила Скверны, которая доминировала в эльфе, исчезла. Лучшим доказательством было то, что в глазах его появился разум.

Эльф смотрел на Хурокана. Хурокан ничего не говорил. Он ждал, что скажет эльф.

Однако тот не мог ничего сказать. Он открыл рот, но, ни звука при этом не раздалось.

В этот момент, как будто эльф вдруг что-то вспомнил. Он выжимал последние силы из своего ослабевшего тела, чтобы дотронуться своей рукой до левой области грудной клетки.

Вот и всё. После выполнения этого незначительного движения, Эльф закрыл глаза, и его тело осело. Оно сразу же начало высыхать, как старое дерево.

Хурокан горько рассмеялся, когда увидел это зрелище.

«Игра слишком драматизирована. Разве можно так драматизировать игру».

Горько посмеявшись, Хурокан вынул из кармана эльфа записку и карту.

…

«Дерьмо».

После окончания разговора с Хуроканом, Пелато посмотрел на окружающих. Близлежащие члены группы смотрели на него. Они требовали ответа от Пелато.

Пелато не мог ничего придумать.

«Что я должен сказать?».

В нынешней ситуации была неразбериха.

Стрела вдруг прикончила Василиска, когда группа собиралась добить его. Кроме того, когда прилетела стрела, Хурокан сразу же погнался за тем, кто её выпустил.

В этой ситуации, остальные члены группы могли только смотреть.

Кроме того, разве не Хурокан был лидером группы до сих пор?

«Что он хочет, чтобы я сделал?».

В любом случае, эта роль в данный момент перешла к Пелато. Он был одним из тех, кто планировал этот налет. Если есть проблема, то он должен был взять на себя ответственность.

Кроме того, он был в плохом положении. Хурокан знал его слабое место. Если это дело станет известно Золотым братьям, Пелато будет безоговорочно изгнан из Гильдии.

Ему ещё повезёт, если дело закончится только изгнанием.

Однако если он будет замешан в скандале, ни одна Гильдия его больше не возьмёт. Ему, по сути, придется отказаться от этой игры. Без помощи большой Гильдии никто не мог бы развиваться в этом мире. Таковы были реалии «Полководца».

С этого времени, если Хурокан ему скажет «Прыгай», он должен спросить «Насколько высоко?». Хурокан сказал Пелато позаботиться об этом вопросе, поэтому он должен был сделать это.

- Все получили свой ЕХР?

После слов Пелато, все проверили, получили они свой ЕХР или нет.

- Да, мы получили.

- Разве это не намного больше, чем ожидалось? Я получил значительное количество.

Их ЕХР вырос. Это означало, что все, кто здесь присутствовал, имели отношение к уничтожению монстра.

- Поскольку мы получили ЕХР, труп монстра принадлежит нам.

Права на труп Василиска были зарезервированы за участниками рейда.

Они получили ЕХР и предметы. И у них, при этом, не было потерь.

Пелато поддержал эту точку зрения. Были некоторые сбои по пути, но полученная ими выгода с лихвой их окупила.

- Как насчет Хахве Маски?

Конечно, он должен был ответить за внезапное исчезновение Хурокана. Люди, что здесь собрались, не обычные игроки. Хурокан немедленно отреагировал на сложившуюся ситуацию. Это означало, Хурокан ожидал, что это произойдет.

Другими словами, члены партии хотели знать, почему им не сказали о ситуации, если Хурокан знал, как всё обернется.

Они хотели объяснений.

- У него есть Квест.

После недолгих раздумий, Пелато дал краткий ответ.

- Хахве Маска вступил в рейд, в первую очередь, потому что это было частью его поисков. Прямо сейчас он занят выполнением своего Квеста.

Ответ был правдоподобным. Выслушав объяснения, все игроки кивнули, и казалось, что они приняли эту версию.

«Теперь, когда я думаю об этом, Хахве Маска довольно далеко продвинулся по Квесту основной сюжетной линии».

«Подождите минутку. Это значит, что этот монстр был связан с Квестом основной сюжетной линии? Это Осквернённый монстр, поэтому вероятность высока».

«Если я прямо сейчас последую за Хахве Маской, я смогу присоединиться к его Квесту основной сюжетной линии? Должен ли я бежать следом за ним?».

Члены группы начали думать о том, как они могли бы проявить себя в нынешнем раскладе. Переполох в группе сошёл на нет.

Пелато, глядя на членов группы, подавил вздох, готовый у него вырваться.

«Как все запутано».

Он дал очевидный ответ, но ответ не дал выгоды Пелато.

Он внёс сумятицу в ситуацию. Пелато уже подозревают в наличии предварительной договоренности с Хуроканом, а это было не так. Но если Хурокан оспорит это его утверждение, Пелато заклеймят лжецом.

«Сейчас я зависим от милости Хахве Маски, что бы ни произошло».

Всё сошлось.

В этот момент их взаимоотношения обрели полную ясность.

…

Когда Хурокан вернулся, тело Василиска было разделано, и уже растаяло.

Хурокан сразу же провел беседу с Пелато в изолированном месте.

- Ты получил предметы от Гильдии Аполлона. Сколько у тебя осталось?

- Довольно много.

- Так как ты пытался меня нае\*ать, то должен отдать их мне в качестве погашения задолженности.

Пелато мысленно охнул, когда услышал слова Хурокана. Было много оставшихся расходных материалов, потому что Хурокан взялся за рейд. Если оценивать эти предметы, получится довольно много. И Хурокан хотел их все?

Это была пустая трата времени, у него нет выбора.

- Все в порядке. Я согласен.

В настоящее время Хурокан держал в руках судьбу Пелато. Пелато страстно желал, чтобы Хурокан ничего больше не попросил.

- Также…

Однако Хурокан ещё не закончил. Пелато закусил губу, прежде чем услышал, что Хурокан собирался сказать.

- Ты можешь воспользоваться записью этого рейда сам, Пелато.

- Что?

В этот момент Пелато не мог поверить, что он только что услышал.

- Ты хочешь сказать, что позволишь мне самому выложить запись сегодняшнего рейда? Ты это имеешь в виду?

Хурокан кивнул головой.

- Ч... Почему?

Это был определенно ему на пользу, но Пелато начал задавать вопросы, подозревая подвох, вместо того, чтобы поблагодарить Хурокана.

Он ожидал, что тот захочет заполучить всё, что только можно. В некоторых аспектах, его реакцию можно было ожидать.

- У меня нет причин разрушать твою репутацию. Давай подытожим. Ты пытался убить меня по просьбе Гильдии Аполлона, и я узнал об этом в середине рейда. Во время рейда, ты ничего не сделал, и я командовал Рейдом. Теперь у меня есть информация о твоих уязвимых местах, и нет причины болтать об этом.

С точки зрения Пелато, такие объяснения далеки от идеала. Однако Пелато не скривился.

Хурокан сделал дополнительные пояснения.

- Как ты, наверное, знаешь, у меня много врагов. В такой ситуации, могу ли я что-либо выиграть, поставив квалифицированного игрока от Золотых братьев в неловкое положение?

- Я... думаю, нет.

- Кроме того, я бы не хотел делать деньги, подставляя тебя. Это только создаст раскол между Золотыми братьями и мной.

Пелато быстро кивнул головой.

В этот момент...

- Все в порядке. Ты можешь сохранить кадры этого Рейда.

Хурокан сделал ему большой подарок.

«Хаххк!».

Пелато забыл про тот сумбур, в котором он находился, и на его лице застыло удивлённое выражение. Со стороны он выглядел нелепо.

Это свидетельствовало о том, какой большой подарок он получил от Хурокана.

Независимо от того, как вы смотрели на всё это, запись рейда на Босс-монстра имела большое значение. Большинство записей могли принести небольшую сумму денег, но если повезёт, можно сорвать большой денежный куш. Кроме того, поверженный Серый Василиск, который появился на Красном озере, был примечательным Босс-монстром.

Кроме того, этот материал мог быть добавлен в его резюме. Этот рейд не был проведён с опытными членами большой Гильдии. Это была рейд-группа, набранная из случайных добровольцев. Он создал группу, и он доказал свою способность её возглавить. Это может быть пером в шляпу Пелато.

Конечно, второй половиной рейда командовал Хурокан.

Если бы Хурокан попросил права на съемку, Пелато отдал бы ее. Ничего не поделаешь.

Но Хурокан был готов отдать права ему?

- В самом деле? Я могу выложить съёмку этого Рейда на свою страницу.

- Так и есть. Однако, это не бесплатно.

- Чего ты хочешь?

- Ты принял мудрое решение.

Хурокан ответил расплывчато. Однако Пелато был способен видеть смысл за этими словами Хурокана.

- Конечно. С этого дня и впредь, я не буду участвовать ни в каких делах, чтобы причинить тебе вред. Я клянусь своей репутацией.

Казалось, Хурокан был удовлетворен ответом. Он кивнул головой. У Пелато тоже была довольная улыбка, когда он посмотрел на Хурокана.

- Ах, да.

В этот момент, казалось, Хурокан кое-что вспомнил. Он сразу же передал записку Пелато.

- Это список конфет, которые я съел из-за магического удара, брошенного твоим магом. Это довольно много.

Лицо Пелато застыло, когда он получил записку. Перечисленные расходные материалы были очень дорогими. Эти предметы имели большое влияние, и даже члены рейд-групп крупных Гильдий не могли ими запросто пользоваться.

- Конечно, вы должны быть готовы взять на себя эти затраты. Верно?

Пелато выдавил неуклюжую улыбку.

На этом рейд на Осквернённого Серого Василиска подошёл к концу.

…

«Ты сукин сын, Аполлон. Если ты не собираешься использовать нож, то отъе\*ись. Почему ты причиняешь мне столько неприятностей?».

Мужчина был кожа да кости. Глаза у него впали, и под ними появились темные круги.

Все его тело кричало о том, что он был кем-то, пристрастившимся к игре. Перед Ан Джэюном было вещество, необходимое для игры, кофеин. Он погрузился в размышления.

«Аполлон — жадная и злая свинья. Все-таки он не настолько глуп, чтобы положить столько усилий и средств, чтобы поймать меня».

Все его мысли сосредоточены вокруг Аполлона.

Прежде чем он вернулся в прошлое, он был глубоко связан с Аполлоном. В свое время Аполлон носился с пеной у рта, чтобы поймать Ан Джэюна, но тогда он мог понять смысл его действий.

Однако это было прежде, чем он вернулся в прошлое. В настоящее время у него не было хороших отношений с Гильдией Аполлоном, но он не думал, что все так плохо.

Это правда, что Ан Джэюн поимел членов Гильдии Аполлона. Однако это были незначительные повреждения с точки зрения Аполлона.

Конечно, если знать грязную личность Аполлона, можно понять, почему он осуществляет свою месть. Все-таки, Аполлон потратил много денег. Этих денег хватит на годовую зарплату нового сотрудника. Ан Джэюн не мог этого понять.
«И еще, откуда эта свинья взяла все те приличные уникальные предметы?».
Особенно досадным для Ан Джэюна было то, что Гильдия Аполлона одолжила эти уникальные предметы.
Сначала, когда он услышал от Пелато, что передаваемые уникальные вещи были одолжены, он думал, что Золотые братья или дочерняя Гильдия одолжили их Аполлону.

Только Гильдии больших размеров имели возможность сделать это.

«Он сказал, Гильдия Аполлона одолжили эти предметы непосредственно ему. Это невозможно».

В основном из-за того, что Гильдия Аполлона была не на том уровне, на котором они могли бы это провернуть.

Гильдия Аполлона немаленькая. Они также оказали финансовую поддержку. И если глянуть на игроков, состоящих в Гильдии, уровень их был на высоком уровне, по сравнению со всем населением «Полководца».

Однако их Гильдия не обладала такой поддержкой, чтобы иметь возможность получить предметы в кредит от кого-либо ещё.

В конце концов, это означало, что был кто-то ещё, кто дал в аренду предметы для Гильдии Аполлон.

- До чего проблемный ублюдок.

Ан Джэюн перестал беспокоиться по этому поводу.

По правде говоря, он не сможет выяснить дела Гильдии Аполлона, пока не возьмёт в плен и не попытает одного из её членов.

Ан Джэюн мог сделать только одно. Он мог подготовиться.

«Подонки из Большой улыбки тоже надоедают. Я не сделал ничего важного, но они уже переходят мне дорогу. Я что, мёдом намазан?».

Постепенно большие Гильдии начинали наступать Ан Джэюну на пятки.

Цель Ан Джэюна заключалась в том, чтобы бороться с ними самостоятельно.

- Ладно. Просто потерпите ещё немного. Даже если вы, парни, не хотите, я всё равно вас побью.

Впрочем, бороться с ними сейчас невозможно. Пока его собственной силы недостаточно, ему нужен кто-то или что-то в помощь.

Он обыграл «Красных быков» и перетянул Пелато на свою сторону. Если это были Золотые братья, это было бы достаточно, чтобы Гильдия Аполлона не связывалась с ними. Неожиданно, Пелато может превратиться в приличный щит.

Конечно, его главной целью было растить свою силу.

Ан Джэюн думал о сувенире от Эльфа.

Там была карта и записка. Он не мог расшифровать содержание. Он, наверное, должен был посетить Ахимбри, вождя Драха или Mаюнга, чтобы узнать больше об этом.

Впрочем, он мог догадываться о принадлежности карты, даже если он не мог проверить это прямо сейчас.

«Есть большая вероятность, что это Карта Подземелья».

Карта приведет его к чему-то. Конечно, он понятия не имел, что это будет, чудовище или сокровище.

- Если появится что-то большое в этот раз... Если бы выпало что-то вроде Осквернённого ожерелья Разрушителя, я бы вышел на улицы Мендон, и стал танцевать в нижнем белье. Будет ли это что-то большое?

Единственное, что он хотел - это сокровище.

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 92. Сувенир от Эльфа (часть 2).**

…

Он был Магом, который представлял Гильдию Штормовые охотники. В этот момент Хатч почувствовал сожаление.

«Дерьмо».

Взгляд Хатча направился к своему лидеру — Штормовой Королеве Шир. Всегда красивая женщина, казалось, была в плохом настроении. По правде говоря, она была женщиной, которая, как правило, не выражала бурно свои эмоции. В настоящее время, у неё было такое свирепое выражение, что никто не осмелился пошутить.

«Почему я должен поднимать эту тему?».

Хатч имел неосторожность произнести несколько слов.

Конечно, Хатч не думал, что он сказал что-то, что могло бы обидеть Шир... Он не называл ее старой девой, у которой никогда не было парня! Он не сказал что-то сенсационное.

Он действительно сказал что-то безобидное.

«Почему я должен страдать из-за маски Хахве?».

Хахве Маска.

Большинство игроков «Полководца» знало его имя. Когда Хатч увидел выложенное видео с ним, он невольно заговорил о нем.

- Эй, видео об охоте Хахве Маски пользуется успехом.

Это было все, что сказал Хатч.

Проблема в том, что Шир немедленно отреагировала на эти слова. После просмотра содержимого, ее выражение изменилось. Она с убийственным намерением выплюнула следующее.

- Почему он игнорирует наши послания к нему? Почему он охотится с мелкоуровневым игроком от Золотых братьев? Почему Хахве Маска продолжает отклонять наши запросы?

В этот момент члены рейд команды Штормовых охотников находились рядом с Шир, и они держали рты на замке. Они испытают много неприятностей, если попадутся под руку Шир, когда она в плохом настроении.

Однако в настроении Шир не было никаких признаков улучшения. После того, как прошло некоторое время, остальные участники смотрели на Хатча с обидой.

«Зачем ты открыл свой болтливый рот? Зачем тебе нужно было создавать такую атмосферу?».

С точки зрения Хатча, он действительно чувствовал сожаление по поводу своих действий.

Однако он не мог излить свой гнев на кого угодно. Единственное, что он мог сделать в своем нынешнем положении.

«Хахве Маска. Если ты вступишь в нашу Гильдию, ты мертв».

Он самозабвенно материл Хахве Маску.

…

Хурокан старательно работал, остановившись на мгновение:

«Кто-то звал меня?».

Хурокан повернулся, чтобы посмотреть, но никого не увидел. Он думал, что кто-то назвал его имя, но, конечно, он не слышал никаких голосов.

Хурокан покачал головой.

«Какой-то ублюдок, должно быть, говорил гадости про меня».

Обдумывая эту краткую мысль, взгляд Хурокана направился в сторону пика особенной горы. Очертания вершины горы сформировались в странный образ. Пик выглядел, как голова птицы. Он был очень похож внешне на голову орла.

- Я почти на месте.

Орлиная гора.

Это было место, где обитали монстры с уровнями от 80 до 90. Среди игроков, это место давно является излюбленным местом охоты.

Конечно, не это было целью Хурокана.

«Я должен направиться к северо-востоку от Орлиной горы».

Хурокан вынул записку из кармана. В нижней части страницы находились слова, которых изначально там не было.

«Я сберёг много времени, благодаря помощи Маюнга».

Владелец почерка был капитан рейнджеров Булкаса Маюнг.

Первый человек, которого Хурокан посетил с эльфийским сувениром был Маюнг. Он планировал посетить Маюнга, Драха и Ахимбри в таком порядке. Если бы ему не повезло, он не получил бы никакого ответа от всех троих. К счастью, он получил немедленный ответ в результате своего первого визита. Маюнг рассказал про карту и записку.

- Если Осквернённый Эльф, предавший племя Бахейм, дал тебе это с последним вздохом, тогда перечисленные здесь места должны быть связаны с этими ублюдками. Вероятность высока.

- Можете ли вы расшифровать эту карту и записку?

- Я не знаю про карту, но я могу сразу перевести содержание записки.

Маюнг немедленно перевел содержание записки.

- То, зачем Орел наблюдает. Место, окруженное голубой дымкой, и тайная деревня между ними.

«Ну?».

Когда он услышал эти слова, он сразу понял, где была расположена деревня.

- Я не знаю, где находится это место. Ключи являются слишком расплывчатыми.

Именно поэтому Хурокан уверенно проговорил.

- Я пойду туда, чтобы найти и посетить это место.

- Ты?

- Разве я не единственный доступный сейчас, чтобы сделать эту работу? Конечно, я считаю, что это работа, которую должен сделать я.

Маюнг был глубоко тронут его словами. Он похлопал Хурокана по плечу.

- Спасибо.

[Квест «Сувенир Эльфа» начат].

Прошло два дня, как он получил задание от Маюнга.

Хурокан посмотрел на Орлиную гору. Он следовал в направлении, куда смотрела голова Орла. Она смотрела на северо-восток.

«Я уверен, что это Лес Голубого Тумана».

Орёл смотрел на место, где голубой туман скрывал под собой всю округу.

Таким можно описать Лес Голубого Тумана. Он никогда не посещал это место, но Хурокан помнил его.

Это было место охоты для игроков с уровнями от 100 до 130. Уровень сложности этой охоты был значительно выше по сравнению с охотничьим угодьями аналогичного уровня.

Причиной того, что Лес Голубого Тумана так труден, было существование человекоподобных монстров, называемых Смогрианами. Их тела состояли, в основном, из синего тумана. У них не было сильной атаки или обороны, но они были похожи на монстров типа Нежить. У них была мощная способность к регенерации. Кроме того, было очень трудно ощутить их присутствие в голубой дымке леса.

На самом деле, даже для игроков одной группы было сложно не потерять друг друга в синем тумане леса. Это было неизбежно для такого сложного места.

Это было то, почему никто не шел туда.

Большинство игроков избегают заходить сюда на охоту, и в прошлом у Хурокана не было причин, чтобы посетить это место.

Однако сейчас всё было иначе. Было несколько причин, почему Хурокану пришлось посетить Лес Голубого Тумана.

- Я должен торопиться и получить это.

Квест? Конечно, это была одна из причин, почему он хотел туда добраться. Однако у него была ещё одна причина.

«Я должен добраться сюда до того, как кто-нибудь из этих сволочей урвёт мой Титул!».

Регион Леса Голубого Тумана был недоступен из-за блокирующего поля. Это было причиной, почему Горный Орел был излюбленным местом охоты для пользователей. Блокирующее поле, в основном, предотвращает любое появление монстров высокого уровня.

Когда Хурокан получил Квест идти в это место, блокировочное поле было снято.

Если он будет первым, кто добрался до этого места, он сможет заработать Титул.

- Ух-ух!

Хурокан дал себе отдышаться, и снова побежал.

…

[Вы заслужили Титул «Посетитель Леса Голубого Тумана»].

[Вы заработали Титул «Первооткрыватель Леса Голубого Тумана»].

Тот момент, когда он услышал объявление Титула, Хурокан расплылся в довольной улыбке.

Хурокан сразу же проверил характеристики Титула.

[Посетитель Леса Голубого Тумана].

Эффект Титула: Выносливость +3, Сила Магии +3.

[Первооткрыватель Леса Голубого Тумана].

Эффект Титула: Сила +10, Интеллект +10.

Титулы подняли характеристики лучше, чем он рассчитывал.

«Это то, почему игроки кладут свою жизнь на получение. Это особый вкус».

Если посмотреть на это с чисто числовой точки зрения, он за один присест просто заработал статы, эквивалентные набору 5 уровней. В настоящее время Хурокану потребовалось 3 дня, чтобы один раз поднять уровень. Так что это было скорее благом для него.

Однако его счастье закончилось.

«Так что я должен здесь делать?».

Трудно было даже думать об этом месте, как о лесе. Синий туман был везде, и он подавлял счастье от получения Титулов, связанных с Лесом Голубого Тумана.

- Я уверен, что это место никогда не упоминалось раньше.

В голове у Хурокана не было воспоминаний о Лесе Голубого Тумана, как о месте, связанном с Основной сюжетной линией.

Конечно, основной сценарий имел несколько путей. Хурокан не мог помнить каждый из них. Будь у него такая хорошая память, то он бы хорошо учился в школе. Он бы поступил в хороший колледж и жил совершенно другой жизнью.

Достаточно того, что он помнил наиболее важные моменты.

Однако, слово, Лес Голубого Тумана, не нашло отклика в его памяти.

«Возможно ли, что это Событийный квест?».

Существует возможность получения Событийного квеста. Он сделан специально для тех, кто идет по Основной сюжетной линии. Ценные предметы, связанные с Основной сюжетной линией... Редкие предметы Хроники. Награды, что могут быть получены, предметы ранга Хроники.

Он избежит потерь, если выпадет один из них. Это будет джек-пот.

С другой стороны, если в развитии Квеста появится что-то, ему незнакомое, это вызовет немалое количество неприятностей для него.

Конечно, тот факт, что он должен был закончить этот конкретный Квест, не изменился.

Хурокан ещё раз проверил содержание Квеста.

[Эльфийский сувенир].

– Ранг Квеста: Уникальный.

– Требование к уровню: Выше 100.

– Содержание Квеста: найти местоположение, указанное на оставленном сувенире Осквернённого эльфа. Узнать секрет Ануаха.

– Награда за Квест: Что-то памятное.

Давление внутри грудной клетки Хурокана нарастало.

«Да этому конца не видно».

Он должен был найти место, указанное на «сувенире», и он должен найти секрет! Это была инструкция со свободным токованием.

Кроме того, награда была: «Что-то памятное».

Это было вообще не смешно.

- Ну, «Полководец» весь в этом.

Однако у Хурокана был только один выбор, когда у тебя на руках Квест.

Завершить Квест!

Если он не завершит этот Квест, ему будет невозможно продолжать прогресс в дальнейшем.

Хурокан сам создал эту ситуацию.

Ему придётся сражаться в этом месте, используя любой метод, доступный для него.

Кроме того, Хурокан никогда не сталкивался с монстрами, которые появляются в Лесу Голубого Тумана.

Как ему было сказано, чтобы найти секрет, ему придётся прочёсывать Лес Голубого Тумана.

Едва он соединил все эти факты, стало ясно, что Хурокан должен был сделать.

Он бросил 3 ядра скелета.

«Вначале мне нужно акклиматизироваться в этом месте?».

Битва.

Это то, что Хурокан должен был делать сейчас.

…

Они были человекообразными монстрами, сделанными из Голубого Тумана. Золотого цвета лезвие стремительно неслось к голове монстра.

...Квахнг!..

Меч снёс голову Смогриана. Если бы это был человек, это было бы критическое ранение или смертельный удар.

Однако Смогриан и без головы еще хорошо двигался. На самом деле, в месте отсечения головы на шее что-то булькало. Образовались Пузырьки, и в тоже время начали твердеть. Его голова росла.

Настало время беспощадно атаковать монстра до того, как его голова сформируется.

Однако Хурокан проигнорировал того, что без головы. И перешел к другому монстру.

Он был хорошо осведомлен о способности регенерации Смогриана.

...Ддул-гоо-рухк, Ддул-гоо-рухк!..

Однако Хурокан доверил его Скелетам воинам. Они должны добить монстра.

Это было, как если бы они отреагировали на доверие Хурокана. Из тумана появились двое Скелетов воинов, и они начали колоть обезглавленное тело Смогриана.

...Квахнг! Квахнг!..

Мечи поднимались и опускались, безжалостно кромсая тело Смогриана. Удары были мощные.

Во всем этом Хурокан снёс ещё одну голову Смогриану, и двигался к следующей цели.

«Черт».

Однако густой туман помешал Хурокану двигаться дальше. Туман был настолько густой, что он едва мог увидеть горящие глаза Скелетов воинов. Конечно, это было невозможно проверить, сколько здесь было Смогрианов.

«Похоже, что я окружен, но я не знаю, сколько их здесь...».

...Хуууууууунг!..

В этот момент огромная дубина рассекла воздух позади Хурокана, и послышался невероятно страшный звук.

Хурокан нырнул в сторону в испуге.

...Квахнг!..

Большая дубина опустилась на место, где только что стоял Хурокан.

Семиметровой высоты Огр Голем махнул своей дубиной. Это была атака, направленная на Смогриана, находившегося перед Хуроканом, но Хурокан оказался на линии атаки.

Хурокан завопил, едва сумев уклониться от удара.

- Сукин ты сын! Я в тебя так много вложил, но ты смеешь нападать на меня!

Конечно, Голем не мог понять слов Хурокана. Голем игнорировал его слова. Казалось, он обрёл ИИ Огра-варвара. Голем атаковал бесшабашно, и он без разбора размахивал своей дубинкой в сторону Смогрианов.

...Квахнг! Квахнг!..

Чудовищный Голем стоил огромных денег. Каждый раз, когда Огр Голем замахивался своей дубиной, он уничтожал Смогриана с одного удара. Они не просто уничтожались. Они разрывались на куски.

Огр Голем поймал, наверное, больше Смогрианов, чем Хурокан.

[Ваш уровень вырос].

Голем поднял Хурокану уровень, так что он решил снисходительно отнестись к ошибке Огра Голема.

Хурокану были возвращены вся его магическая сила и выносливость.

«Я закрою глаза на это, так как я поднял уровень».

Хурокан сразу активировал навык Костяная Броня и Шлем Безумия. Чувствовалось, как будто усиленные Скелеты воины не хотят отставать от Огра Голема. Скелеты воины снова атаковали в состоянии Берсерков.

Хурокан также готовился к движению.

«Хах?».

Однако глаза Хурокана заметили Смогрианов, которых он раньше не видел. Это означало, что Смогрианы сомкнули периметр вокруг Хурокана и его приспешников. На первый взгляд, он мог видеть более двадцати из них.

- Ха-ха.

Хурокан издал фальшивый смех, когда он увидел их чрезмерное количество.

«Похоже, Поле боя по сравнению с этим, детская площадка».

Прошло 15 дней с тех пор, как он вошел в Лес Голубого Тумана.

За это время Хурокан поднял 6 уровней, и он достиг уровня 107. Темп поднятия уровней был очень быстрый, и именно благодаря невероятно многочисленной популяции Смогрианов.

Честно говоря, это было чудо, чтобы быть в состоянии поймать столько монстров. В настоящее время «Полководец» был лишен монстров, подходящих для охоты начинающим игрокам. Это было настолько плохо, что игроки смотрели видео охоты других пользователей или смотрели телевизионное шоу, чтобы скоротать время.

Все равно, даже великому Хурокану пришлось избегать боя в определенный момент. Если описать одним словом мастерство Хурокана, это было бы "немыслимо".

Дело в том, что наибольшим разочарованием Хурокана было то, что он не мог отыскать в лесу то, что он хотел. Слишком много было монстров, чтобы этим заниматься.

Густой голубой туман делал невозможным разобрать местность. Даже если он пытался следовать по карте, было слишком много Смогрианов вокруг него. Он не мог двигаться туда, куда он хотел. Это было похоже на путешествие в лабиринте с закрытыми глазами.

Конечно, это было не так, как если бы он был лишен каких-либо вариантов.

Перехватив свой меч, Хурокан посмотрел вперед.

«Должен ли я просто прорваться через них?».

Он решил действовать без оглядки!

Если он не будет думать об отступлении, он сможет силой проложить себе путь по направлению, в котором он хотел двигаться.

Конечно, его путь к отступлению будет отрезан. Если ему не повезёт, это будет Game Over. Он держал этот план в качестве последнего средства.

Однако он не мог охотиться здесь неопределенный срок.

«Если не найду ответ, до достижения 110 уровня...».

Хурокан принял решение.

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 93. Сувенир от эльфа (часть 3).**

Гильдия Чистильщики.

Они были одной из 30 ТОП гильдий, но они отличались от других Гильдий по содержанию. Среди них преобладали убийцы.

Гильдия использовала сильных Магов из своего состава, чтобы полностью уничтожить монстров в выбранном регионе. Гильдия зачищала монстров, и это был убийственный контент, предлагаемый Гильдией Чистильщиков.

Конечно, по понятным причинам, невозможно полностью избавиться от монстров.

В конце концов, новые монстры появляются. Однако они могли оказать услугу в ликвидации всех монстров в определенное количество времени. В основном это происходило, когда появлялось Блокирующее поле. Исследование Блокирующего поля было более важным, чем охота на монстров. Если повезет, можно получить подсказки для Квеста основной сюжетной линии. Кроме того, можно заработать титулы.

Гильдия также посещала охотничьи угодья, где популяции монстров были слишком многочисленны. Они уничтожали монстров, и порой, эффективно контролировали популяцию монстров для пользователей.

Они были решительными. Гильдия посылала от нескольких сотен до тысячи Магов высокого уровня, чтобы поохотиться. С помощью различных зелий, они изливали свою сильнейшую магию долгое время. Зрелище было потрясающее, и это можно было увидеть только в «Полководце». Это можно сравнить с фейерверком.

По правде говоря, трудно было получить что-либо таким способом охоты. Так и уровень толком не поднять, и эффективность охоты уменьшалась. После того, как они убивали всех монстров, они должны были ждать респауна очередной партии монстров. Кроме того, не только Маги участвовали в этих событиях. Многочисленные Священники и Мечники следовали с Магами для оказания помощи.

Даже со всеми этими недостатками, Гильдия Чистильщиков пропагандировала эту концепцию. Причиной была выручка от трансляции этих событий. Они были одной из ТОП-5 с точки зрения привлечения прибыли с трансляций среди ТОП-30 Гильдий. Содержание их видео было завораживающим.

Конечно, Гильдия Чистильщиков вешала объявление, прежде чем они приступали к очистке территории.

[Лес Синего Тумана был найден на северо-востоке Орлиной горы, и мы планируем зачистку. Мы дадим фиксированную компенсацию игрокам, которым придётся прервать охоту. Спасибо Вам за поддержку и помощь Гильдии Чистильщиков].

Когда объявление выходило, было бы мудрым убраться со сцены. Если ты умирал, попав под действие магической бомбардировки, ни на какие выплаты надеяться не стоило.

Однако не каждый желающий мог выбрать мудрый курс действий.

«Дерьмо».

Лицо Хурокана скривилось, когда он увидел объявление.

«Я думал, что смогу собрать больше сливок, так как это место не пользуется популярностью игроков. Я никогда не ожидал, что всё так обернётся».

Пока Хурокан охотился в Лесу Синего Тумана, туда подтянулось значительное количество игроков.

Однако, среди них не было никого, кто использовал Лес Синего Тумана как свои главные охотничьи угодья. Сложность охоты была слишком высока. Интернет-сообщество уже оценило Лес Синего Тумана как неэффективный для охоты.

Это не было хорошей новостью для игроков.

Напротив, для Гильдии Чистильщиков, это было благом.

Теперь, после снятия Блокирующего поля, безусловно, появятся скрытые за ним секреты. Так как обычные игроки держались подальше отсюда, Гильдия Чистильщиков бы получила очень малое количество жалоб во время зачистки. Самым большим препятствием в ходе очистки территории для Гильдии Чистильщиков было присутствие игроков.

Конечно, зачистка легко не проходит. Гильдия Чистильщиков была одной из 30 ТОП Гильдий, но Лес Синего Тумана был наполнен монстрами 110+ уровня. Невозможно было очистить это место на одном дыхании.

Есть одна вещь, о которой можно сказать определённо. С этого момента Гильдия Чистильщиков запустила для Хурокана обратный отсчёт.

Это было время, чтобы действовать.

«Должно быть, я сошел с ума?».

Хурокан спросил себя, пробегая сквозь туман.

...Кухх-ухххх!..

Смогриан внезапно появился перед Хуроканом. Его руки были похожи на острые клинки, и они качнулись в сторону Хурокана.

Однако Хурокана не удивил его внешний вид.

...Хвиик!..

Вместо этого, он легко увернулся от его руки и пробежал мимо, распоров Смогриану бок.

Тьфу-как!

После этого, Хурокан быстро взмахнул мечом, чтобы отделить верхнюю и нижнюю часть тела.

Разрезанное на части тело Смогриана издало необычный крошащийся звук.

...Куух-э, куух-э-э!..

Он был разрезан пополам, но его руки и ноги все еще двигались. Он сразу же открыл рот, и издал в сторону Хурокана страшный вопль.

Увидев эту сцену краем глаза, Хурокан цокнул языком.

«Должно быть, я сошел с ума».

Спросил себя в очередной раз Хурокан.

Его взгляд скользнул мимо Смогриана, разрезанного пополам, и направился вдаль.

Густой туман ограничивал его зрение, так что он не мог подтвердить это своим взглядом. Однако тени многочисленных Смогриан замелькали перед глазами Хурокана.

«Должно быть, я сошел с ума».

Это был третий раз, когда он засомневался в себе.

Он принял решение прорваться через Лес Синего Тумана, так он сразу же претворил свое решение в действие. Во-первых, это было не так сложно. Смогрианы не медлительны, но они недостаточно быстры, чтобы поймать Хурокана. Он имел невероятную характеристику Силы, и он имел Модификацию Силы Ног (ранг С). Его способность бега была удивительна.

Кроме того, он может легко справиться с теми, кто преградит ему путь. Он просто должен был уничтожить все, что появлялось перед его глазами.

Однако существует предел для любых действий!

Хурокан неоднократно убегал, и теперь он имел значительный хвост за спиной. Если этот хвост станет достаточно длинным, он сможет догнать его. Количество Смогриан после него превратились в реку Рубикон. Он не мог повернуть назад.

«Я ожидал этого, но...».

Конечно, он ожидал чего-то подобного.

Однако, количество Смогриан, собирающихся под его предводительством, было невероятно. Это было гораздо больше, чем он ожидал.

«Как может быть так много?».

Это было настолько плохо, что он чувствовал, как будто по нему жуки ползают.

Он бы еще понял, если бы много игроков предпочло Лес Синего Тумана в качестве места охоты. Это могло увеличить количество возрождающихся монстров. Однако сейчас это не так. Нет, даже с учётом этих факторов, было слишком много монстров.

Это означало, что нечто особенное происходит в данный момент.

Может это баг?

«В чем дело?».

Должна быть особая причина, почему количество монстров здесь увеличилось взрывным образом.

С точки зрения Хурокана, он желал именно этого. Если это был баг, то подобная ситуация будет продолжаться бесконечно, и он в конечном итоге получит «Game Over».

Изменения, на которые надеялся Хурокан, произошли через 20 минут его побега.

«Ага?».

После определенного момента, Хурокан осознал, что что-то изменилось.

«Они не следуют за мной?».

Они погнались за ним, как будто Хурокан убил их родителей. Однако после определенного момента времени они исчезли.

Смогрианы появлялись практически на каждом шагу, но они все сейчас ушли.

Хурокан повернулся, чтобы посмотреть назад. Когда он остановился, то знал, что монстры должны были уже поймать его, но ни одного из них не было.

«А?».

...Хвиик!..

Хурокана одолевали сомнения, поэтому он бросил вперёд Ядро Скелета.

После долгого полёта, Ядро Скелета превратилось в Скелета воина.

После того, как Скелет воин принял свою форму, он медленно подошел к Хурокану, так как не было никакой опасности. Он просто стоял и смотрел на Хурокана.

Хурокан дважды щелкнул пальцем. Скелет воин ничего не сделал, но он принял боевую позицию.

«Не на что смотреть?».

Это означало, что монстров поблизости не было. Хурокан склонил голову в замешательстве.

«Что? Тогда почему бы это вдруг...».

Конечно, в нем расцвело подозрение.

«Ах!».

Ответ на его подозрения появился, когда он повернул голову.

Хурокан увидел черный объект.

Хурокан, наконец-то, прибыл на то место, которое хотел. Он улыбнулся.

«Да. Это оно».

Он привёл дыхание в порядок, немедленно проверил расходники, и собственный статус. Он взял большое количество предметов для поддержки, так у него еще много чего осталось.

Кроме того, расходные материалы у него сейчас были те, которые он получил от Пелато. Это были, в основном, бесплатные предметы, так что всё было прекрасно. Он чувствовал, как если бы предметы были более эффективными, чем на самом деле.

Он не знал, что произойдет, поэтому он закинул в рот конфеты с эффектом сопротивления, в качестве меры предосторожности. Затем он крикнул властным голосом:

«Давай быстро покончим с этим! Выходи ко мне!».

Ответ на крик Хурокана последовал незамедлительно.

[Вы получили титул: «Человек, обнаруживший Осквернённого Сподвижника»].

Выражение Хурокана слегка изменилось.

«Ну?».

Это было объявление получения титула.

Это было хорошей новостью. Он никак не ожидал, что вдруг получит здесь титул.

Однако Хурокан инстинктивно чувствовал исходящую опасность от слов «Осквернённый Сподвижник».

«Осквернённый Сподвижник?».

Он слышал эти слова раньше.

М...может быть?

Черный объект показался перед Хуроканом.

Он был высотой около 2 метров. Облик был явно гуманоидный. На своей нижней части тела он носил броню, но верхняя часть была голой. Его мускулистое тело было закопченным, и у него не было зрачков. Его глаза были пусты.

Однако не это бросилось в глаза Хурокана. На его правой руке, в которой он держал ржавый и неказистый длинный меч, на одном из пальцев Хурокан увидел золотое кольцо.

Палец Хурокана дернулся. Это был палец с надетым кольцом Сообщества.

«Мля».

Хурокан выдохнул и выругался.

Осквернённый Сподвижник.

Он был членом тайного общества. Он, наверное, преследовал Силу Скверны, но был сам пойман. После многочисленных сеансов пыток и экспериментов, он превратился в монстра.

Честно говоря, он не возражал против такой предыстории. Важной частью было то, что член тайного общества был его врагом, и он обладал способностью.

Он имел полный иммунитет против физических атак. Это способность Осквернённого Сподвижника.

...Пух-хахт!..

Хурокан взмахнул золотым мечом, прозванным «Меч, сделанный из Серпа Золотого Богомола». Он вгрызся в тело Осквернённого Сподвижника.

Рана заживала каждый раз, как меч Хурокана делал разрез.

Всё равно, что резать воду мечом. Это не просто отличная возможность регенерации.

«Дерьмо».

Хурокан цокнул языком, когда его меч не смог нанести ранений. Он скользил мимо Осквернённого Сподвижника, и он разорвал дистанцию. Он повернулся спиной, и продолжил увеличивать расстояние от противника.

...Ууу-уххххххх!..

Когда он повернул свое тело, Хурокан почувствовал присутствие Осквернённого Сподвижника. Тот уже покрыл расстояние отрыва. Монстр размахнулся своим мечом, и издал пугающий звук.

Он нанёс удар сверху вниз. Это нельзя было назвать фехтованием. Он обрушил меч как дубину.

Тем не менее, это было действительно быстро.

Хурокан с трудом вовремя уклонился. Он держал свой меч горизонтально, чтобы заблокировать удар!

...Ках-aхнг!..

Грубо лязгнула сталь, и ноги Хурокана вжались в землю.

У Хурокана был уникальный меч, который был так хорошо известен своей атакой и прочностью, что его прозвали «Бандит». Если бы это был жалкий меч редкого ранга 100 уровня, он бы разлетелся на куски от такого удара.

У Осквернённого Сподвижника была быстрая и мощная атака. Хурокан был едва в состоянии бороться с ним.

«Скелеты воины здесь не помогут».

Другими словами, он не мог использовать Скелетов воинов, чтобы выиграть время.

Если это был Скелет рыцарь или Голем, они могли бы выиграть ему какое-то время. Однако время было единственное, что они могли сделать.

Если он боролся с монстром, чтобы просто выиграть время, он бы просто сожалел об этом в конце.

В конце концов, Хурокану нужен какой-то другой ответ на эту проблему.

...Чуууунг!..

Хурокан был лицом к лицу с Осквернённым Сподвижником. Хурокан отвёл свой меч подальше. Это создавало достаточно времени для него, чтобы отступить.

...Квахжиик!..

Меч Осквернённого Сподвижника воткнулся в землю перед Хуроканом. При этом Хурокан бросил Ядро Скелета вдаль.

Ядро скелета превратилось в Скелета мага.

Это был ответ. Если он был неуязвим для физической атаки, ему придётся избавиться от него с помощью магии!

Конечно, это неполное решение. Однако это было важной частью придуманного ответа.

Хурокан сделал глубокий вдох.

В тот момент, достижения и практики, которые он держал в тайне, промелькнули в его голове.

Когда он вернулся в прошлое, Хурокан дал обещание самому себе. Он сделает все сам, и он будет все плоды пожинать сам!

Однако у Хурокана было много заданий, которые ему нужно закончить прежде, чем он сможет достичь этой цели.

Был один способ победить монстра, которому не мог быть нанесен ущерб с помощью физических средств.

Было только одно решение. У него не было выбора, кроме как развивать магическую атаку.

Его наилучшим вариантом было изучить магию, как настоящему волшебнику. Однако если он вложит все свои усилия в магию, его усилия будут бесполезны.

Даже если он купит книги умений за деньги, его ограничения могут быть очевидны, если только ему не удастся повысить ранг магии до Высокого.

Единственную магическую атаку, которую он мог использовать, была Костяная бомба. Потом был Скелет маг.

Костяные бомбы были мощные, но дорогие. Существует также предел, сколько их может быть использовано. Они были пригодны в качестве средства для нанесения урона, но было невозможно использовать их в качестве основной атаки.

Поэтому, остался только один вариант, и это был Скелет маг. К счастью, атака Скелета мага была достаточно сильной. По мере увеличения ранга Скелета мага, сила магии увеличивается. Если он получил баф от Скелета рыцаря и Скелета учёного, урон возрастёт. Если бы он мог обрести навык, связанный со Скелетом магом, чтобы их магия стала мощнее.

Однако проблема была в том, как их использовать.

В отличие от Скелетов воинов, он не мог тренировать Скелетов магов действовать так, как он хотел.

В конце концов, Скелеты маги вынуждены были вначале распознавать стиль его атаки. Затем они могли двигаться с Хуроканом синхронно.

Это было то, что он отработал на практике.

Он научился танцевать с монстром, в то время как Скелет маг смотрел! Плоды его тренировок можно увидеть прямо сейчас.

...Пух-ухнг!..

Магия, брошенная Скелетом магом, ударила в спину Осквернённого Сподвижника. Он начал гореть, а тело - плавиться. Однако пламя исчезло через некоторое время. Все-таки, эффективность нападения была очевидна. Он мгновенно оправился после удара Хурокана мечом, но эта рана так быстро не закрылась.

...Коо-гррррррр!..

Осквернённый Сподвижник сразу же уставился на Скелета мага.

...Пук!..

Хурокан пырнул мечом в его тело, чтобы привлечь внимание Осквернённого Сподвижника.

...Пук!..

Ударил он еще раз.

Он не получил никаких повреждений, но он сосредоточил свое внимание обратно на Хурокане. Он размахнулся своим мечом в сторону Хурокана.

Хурокан едва избежал меча.

...Хууухнг!..

Однако Хурокан не смог избежать второго удара сверху вниз.

...Ках-ахнг!..

Он блокировал своим мечом.

Хурокан стиснул зубы.

«Я продвинусь на 5 шагов для смены позиции».

Хурокан еле-еле смог выйти из столкновения, потом он переместился на 5 шагов. Он не просто двигался в обратном направлении. Он поменял положение. Осквернённый Сподвижник последовал за Хуроканом.

Как только они оба переместились, то скрестили мечи снова.

...Пух-ухунг!..

Магия Скелета мага ударила точно в спину Осквернённого Сподвижника.

Если бы Хурокан не сдвинулся, заклинание Мага ударило бы между Хуроканом и Осквернённым Сподвижником.

Однако Хурокан не успел отдохнуть. Он был занят, пытаясь переманить Агро Осквернённого Сподвижника после того, как они закончили свое противостояние.

«Если я умру от удара заклинанием собственного Скелета мага, мне придется бросить «Полководца» от стыда, которое я буду испытывать».

Если бы другие игроки получили возможность увидеть, что происходит... Аудитория опытных игроков «Полководца», они были бы в шоке, вместо того, чтобы быть под впечатлением.

Хурокан выглядел как эксперт шутера, где он должен был уворачиваться от ракет, летящих со всех сторон. Он был на уровне эксперта, который сможет все изменить, направляя ракеты к врагу.

Ему приходилось постоянно повторять это действие, тайминг должен был соблюдаться очень жёстко, расслабляться было некогда.

Это не могло быть достигнуто только путем практики.

В реальной жизни Хурокан не представлял собой ничего хорошего. Хотя он был ничтожным, он был очень талантливым полководцем. Его потенциал не мог сравниться ни с кем.

«Ладно. Я начал его чувствовать».

В этот момент Хурокан вызвал дополнительного Скелета мага.

«Давай удвоим темп».

Это был момент, когда родилось одно из самых популярных видео Хурокана. Видео называлось «Вальс».

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 94. Вальс (часть 1).**

Кхть! Кхть! Кхть!

Каждое движение челюсти Скелета Мага сопровождалось скрежетом. Он смеялся, подобно человеку, выжившему из ума.

Продолжая смеяться, Маг швырнул большой огненный шар. Он пролетел, описывая дугу в воздухе. В конце этой дуги виднелась фигура Осквернённого Сподвижника. Размер его тела значительно уменьшился.

Пуф-ффр!!

Достигнув свою цель, шар взорвался. Взрыв высвободил огромное число огненных искр, покрывших тело Осквернённого.

Хваааар-пфф-ффф….

Пламя со временем становилось слабее. Однако пока оно всё же горело.

Хурокан пристально наблюдал за происходящим со стороны.

Он обнажил свой меч, когда расстояние между ними составляло пару метров.

Хурокан опустил свой меч, вместо того, чтобы направить его на Осквернённого Сподвижника.

Битва была закончена.

Однако Хурокан оставался напряжённым.

Объявление об окончании не прозвучало. Ничего не было сказано о том, что его Квест завершился и о присвоении титулов. Ведь именно это означало бы конец битвы.

Хурокан наблюдал за Осквернённым Сподвижником. Время шло, но ничего не происходило.

Фуууф!

Наконец, Хурокан выдохнул. Это позволило ему немного расслабиться и поразмыслить.

Он углубился в самоанализ.

«Я получил 2 удара».

Достав конфету из потайного кармана на груди, он положил её в рот. На его одежде красовались два потемневших пятна. Их оставила Хурокану магия Скелета Мага. Он не ощутил на себе всю мощь магического заклинания. Когда огненный шар взорвался после удара Осквернённого Сподвижника, искры пламени слегка задели его, оставив на одежде характерные пятна.

Это не было большой проблемой. Одежда Хурокана была защищена алмазной паучьей нитью. Подобный предмет невозможно так просто уничтожить. Действительно, урон ему нанесён несущественный. Более того, у него отложилось в памяти произошедшее с Осквернённым Сподвижником, так что подобный ущерб был неизбежен.

«Мне придётся немного попрактиковаться».

Несмотря на всё, Хурокан был доволен битвой, уголки его губ задрожали.

Он жевал конфету, продолжая самоанализ.

Пламя, неумолимо сжигающее тело Осквернённого Сподвижника, становилось всё слабее. И когда оно, наконец, утихло, от его мускулов не осталось и следа. Перед Хуроканом стояло тощее скелетоподобное тело.

«Спасибо».

Он обуглился от горения, из его рта неприятным голосом доносились слова.

Хурокан стал понимать, что происходит, поэтому направился к Осквернённому Сподвижнику.

Хурокан приблизился к колоноподобному скелету.

«Спасибо, что избавил меня от этой боли».

Хурокан сорвал перчатку. Он говорил, показывая своё кольцо, доказывающее его принадлежность к тайному обществу.

«Ах, ты…».

Его глаза были выжжены пламенем, всё же он мог чувствовать присутствие Хурокана. Он мог ощущать особенную энергию, излучаемую кольцом секретного общества.

«Пожалуйста, возьми мои дары и отнеси Маюнгу. Передай ему, что он был прав. Пожалуйста, сделай это для меня». После того, как он произнёс эти слова, он опустился на колени. Это было впервые, когда Осквернённый Сподвижник преклонял колени.

Пхххххххххх!

Он рассыпался пеплом.

[Квест «Сувенир от Эльфа» завершился].

[Квест «Воля сподвижника» начался].

Сразу же появилось уведомление о новом задании.

«Прекрасно».

Он мог обернуть это в свою сторону.

Хурокан стал менее напряжённым.

[Вы заработали титул «Разрушитель Осквернённого»].

Напряженность Хурокана в тот же миг вернулась.

«Э??».

Происходило то, чего он совсем не ожидал.

Густой голубой туман не позволял увидеть что-либо, даже на расстоянии собственного носа. Из тумана вышли 5 других игроков. Было видно, что группа прошла не один бой. Они выглядели слегка потрёпанными. С другой стороны, это было неплохим достижением. В подобном месте сложно вести бой. Они прошли несколько битв в Лесу Голубого Тумана, но лишь их одежда слегка пострадала. Это свидетельствовало об их экстраординарных навыках и уровнях.

Группа расположилась на валуне, на который можно было присесть. На какое-то мгновение они слегка расслабились и начали свой разговор.

- Непросто здесь охотиться.

- Откуда тут столько монстров… Независимо от моего мнения, их количество действительно ненормальное.

- Несмотря на то, что раньше здесь было Запретное Поле, есть веская причина, по которой игроки не стекаются в это место. Условия для охоты тут худшие.

- Разве это не делает его привлекательным местом для проведения зачистки?

Зачистка.

Если бы кто-то это услышал, то смог бы без труда их опознать.

Чистильщики!

Эти пятеро были из Гильдии Чистильщиков. Они были передовым отрядом, отправленным для изучения места, в котором планировалась масштабная зачистка.

Их средний уровень 130. Уровень каждого из них был высок, они были хозяевами на поле боя. Более того, они были незаменимы при оценке монстров.

- Сможем ли мы зачистить это место? Уровень монстров слишком высок?

- Разве их здоровье и уровень обороны слабы? Мы легко с этим разберемся. Не будет ли проблем с трансляцией в этом месте.

- Думаю, туман не слишком всё испортит.

- Как насчёт рассеивания тумана магией ветра? Мы можем слегка убрать туман, после чего и начнем нашу магическую бомбардировку. Разве это не улучшит нам обзор?

- Приведите сюда Мага, пусть проявит себя.

- В любом случае, малочисленным компаниям будет трудно охотиться здесь. По крайней мере, это видно из нашего собственного опыта. Здесь никто не охотится.

Они беседовали, чтобы избавиться от напряжения, когда произошли следующие события.

- Приготовьтесь к битве!

Один из игроков не участвовал в беседе. Часовой вдруг закричал.

Члены Гильдии незамедлительно встали в боевую позицию, услышав крик.

Воины встали впереди, Маг активировал магию исцеления. Они были осмотрительны. Не атаковали первыми. Независимо от происходящего, они были уверены, что справятся с ситуацией. Они были ветеранами, членами одной из 30 величайших гильдий.

- Да?

- Э-э…?

Существо, надвигающееся на них, определённо являлось игроком.

Они могли разглядеть грубые очертания фигуры, она полностью отличалась от фигуры Смогриана. То, что они видели перед собой, определённо не Смогриан. Они имели голубой окрас, подобно туману, поэтому их было сложно обнаружить, если только они не находились крайне близко. Решающим фактором стала скорость, с которой объект приближался к ним. Когда этот игрок обнаружил членов Гильдии Чистильщиков, он остановился.

«Кто, черт возьми, решил поохотиться тут?».

Ко всему прочему, этот игрок был один.

«Псих!».

«Он сам охотится здесь?».

Все пятеро были ошеломлены.

В конце концов, расстояние между ними уменьшилось настолько, что обе стороны могли без проблем видеть лица друг друга.

- Хахве Маска?

Поинтересовался кто-то.

Ответ был дан незамедлительно.

- К какой гильдии вы принадлежите?

Звучит недружелюбно. Это даже нельзя было назвать ответом на вопрос.

Он не подтвердил свою личность, но уже интересуется о принадлежности.

Однако члены Гильдии Чистильщиков отвечали без всякой суеты.

- Мы принадлежим к Гильдии Чистильщиков.

В этот момент Хахве Маска, наконец, полностью вышел из тумана.

Хурокан начал расспрашивать пятерых игроков.

- Стартовала ли уже зачистка монстров? В уведомлении было написано, что она начнётся только через пять дней.

- Мы передовой отряд.

После короткого обмена репликами обе стороны посмотрели друг на друга.

В глазах членов Гильдии Чистильщиков Хурокан выглядел странно. Самой запоминающейся деталью в нем была его большая сумка. Она являлась солдатским вещевым мешком и выглядела так, будто вот-то разойдется по швам.

Очевидно, её содержимое – драгоценные монеты. Как члены Гильдии Чистильщиков, они знали о таком не понаслышке. От этого их удивление только усилилось.

«Бог ты мой, он действительно охотился здесь?».

«В одиночку?».

Количество монет говорило о таком же количестве поверженных им монстров.

Их это не просто впечатлило. Члены Гильдии Чистильщиков были повергнуты в настоящий шок.

«Он невероятный».

«Не так давно я слышал, что 30 топовых Гильдий сражались за право нанять его. Теперь я понимаю, почему».

Пятеро из них всё ещё были удивлены.

- В таком случае, я…

Хурокан собирался уйти, но остановился, словно вспомнив что-то.

- Ахэ.
Шшшшук.

Хурокан протянул им руку. Но не так, словно для рукопожатия, а ладонью вверх.

Что бы это значило?

- Я перестал делать своё дело с тех пор, как увидел уведомление Гильдии Чистильщиков о бомбардировке монстров. Разве я не могу рассчитывать на компенсацию?

Члены Гильдии неловко улыбнулись в ответ на его слова.

«Боже мой».

«Если он продаст свои монеты, разве он не сможет получить несколько тысяч золота?».

Вероятно, он заработал немало благодаря трансляциям. Речь шла о сумме, которую простой человек, вряд ли сможет себе когда-либо заработать. Это была первая встреча Гильдии Чистильщиков с Хуроканом, поэтому им было также трудно представить его самого.

- Вы имеете в виду, что одна из 30 топовых Гильдий возвращается?

Хурокан снова заговорил, его слова звучали крайне серьёзно и строго.

- Я тороплюсь, поэтому не могли бы вы уладить вопрос с компенсацией прямо сейчас.

Казалось, не получи он компенсацию, он решит вопрос кроваво. От него исходила угрожающая аура.

В конце концов, Хурокан получил 100 монет и ушёл.

Ан Джэюн сосредоточенно уставился в свой планшетный ПК. Его интересовали характеристики одного из предметов.

Чем пристальнее он смотрел, тем сложнее ему было сфокусировать свой взгляд. В конце концов, он отвёл глаза. Он прижал ладони к глазам, казалось, они пульсировали под его руками.

Характеристики предметов было легко изучить. С этим мог бы справиться даже ребёнок, при условии, что знает корейский. Ан Джэюн слишком хорошо знал игру «Полководец», поэтому ему было достаточно всего лишь разок взглянуть на статы, чтобы оценить предмет.

Поэтому его реакция оказалась именно такой.

«Вау…».

Ан Джэюн лучше всех понимал ценность этих предметов. Всё, что он мог сделать, это сильно удивиться.

«Я никогда не думал, что смогу получить подобные предметы таким способом».

Предметы, вызвавшие такую реакцию, следующие:

[Ожерелье Осквернённого разрушителя].

Основные характеристики:

- уникальный предмет;

- увеличивает статы пропорционально уровню;

- +33 ко всем показателям;

- +33 к показателям класса;

- +33 к выбранному показателю;

- требуемый уровень: 100;

- требуемое условие: «Разрушитель Осквернённых»;

Дополнительные характеристики:

- при наличии предметов Преследователя Осквернённых, Разрушителя и Вершителя, выбранный пункт характеристик +99;

- при использовании предмета полученный урон уменьшается на 10%;

- предмет возвращается владельцу.

Прочее:

- предмет помогает Разрушителю Осквернённых противостоять силе осквернения, обладает сильным влиянием.

[Член Общества, Меч Айвана].

Основные характеристики:

- уникальный предмет;

- +77 к силе;

- +66 к выносливости;

- +55 к интеллекту;

- +44 к магическим способностям;

- требуемый уровень: 120;

- требуемое условие: показатель силы от 1000;

Дополнительные характеристики:

- при использовании предмета 15% урона от монстров отражается;

- при использовании предмета доступен навык «Ускорение (С)» (Время заморозки 15 сек).

- предмет невозможно уничтожить;

- предмет возвращается владельцу;

Прочее:

- меч принадлежал Айвану, члену секретного общества. Меч выкован кузнецом Олфом, он таит в себе безграничную силу.

Обе эти вещи остались от Осквернённого сподвижника. Сувенир от Айвана.

Его заданием было доставить эти три предмета Маюнгу, члену секретного общества. В качестве награды за выполненный Квест он отдал ему два предмета.

Ан Джэюн был в недоумении, когда получил в своё распоряжение эти предметы. Он избавился от ожерелья Преследователя Осквернённых, и стал использовать ожерелье Разрушителя Осквернённых. Меч Айвана он поместил в хранилище, так как пока не имел возможности его использовать. Затем он вышел из игры и начал изучать эти предметы.

«Я не ожидал, что мне так повезёт».

Ан Джэюну было сложно поверить в такое везение. Теперь он обладал предметами, превосходившими все его ожидания. Ан Джэюн убрал ладони с глаз. Сложно было поверить, что всё это происходит наяву.

«Я должен перестать волноваться».

Ему повезло, когда он получил это. Теперь ему нужно просто научиться использовать эти преимущества во время игры.

Нет, он должен был сохранить этот импульс.

«Я должен использовать свои преимущества».

Ан Джэюн имел некоторые сбережения, которые в своё время получил от спонсоров. Он заботился о своём финансовом положении.

Он упорно трудился и его труд оплачивался сполна.

«Я должен использовать это всё».

Ан Джэюн сохранил эти деньги для различных непредвиденных ситуаций. Но, тем не менее, он рассчитывал потратить на это небольшую сумму.

«Пришло время пустить их в оборот».

Он должен был потратить их на свои преимущества, вопрос требовал прямых инвестиций. Настало время полезных трат, даже если в дальнейшем придётся сократить расходы на еду.

«Я должен серьёзно задуматься о вложении средств в экипировку своих скелетов».

В случае повышения своих характеристик он сможет охотиться на угодьях 140 уровня на уровне 110.

На сегодняшний день угодья 140 уровня можно было рассматривать как линию фронта. Игрок топ-1 164 уровня. Рейтинги топ-100 начинались со 152 уровня.

В случае ведения охоты на фронте ему необходимы новейшие предметы. Как известно, новейшие предметы являлись и самыми продаваемыми.

Ан Джэюн напряженно сжал кулаки.

«Да, с этого момента трансляции должны приносить мне доход. В этом случае я действительно могу сорвать куш, когда буду продавать добытое».

С этого момента Джэюн собирался сконцентрироваться на получении прибыли.

«Секундочку, а как быть с последней трансляцией?».

Ан Джэюн вспомнил своё сражение с Осквернённым Сподвижником. После получения им титула «Разрушитель Осквернённых», он больше ни о чём не думал. Поэтому он позабыл об этой трансляции.

«В лучшем случае, надеюсь, что его не увидят миллионы».

Поклонникам Хахве Маски понравилось бы их сражение с монстром. Но на этой трансляции он даже не вступал в схватку, а лишь маневрировал, избегая прямых ударов.

«Полагаю, я оставлю это Романи».

Ан Джэюн размышлял о Романи. Если бы трансляции не подвергались некоторой обработке, репутация игрока могла бы пострадать. Поэтому помощь профессионала просто необходима.

Ан Джэюн подготовил своё видео к отправке, после чего связался с Романи.

Их диалог был краток. Казалось, он только и ждал, когда Ан Джэюн выйдет на связь и сразу согласился выполнить эту работу. После отправки Ан Джэюн начал питать некоторые надежды.

«Надеюсь, просмотров будет достаточно для того, чтобы компенсировать затраты».

После того, как он отправил видео-файл, терзания, связанные с ним, оставили его разум.

«На что конкретно я потрачу эти средства? Должен ли я приобрести посох для Скелета мага?».

С этого момента он погрузился в размышления об оснащении своих Скелетов.

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 95. Вальс (часть 2).**

Скелет воин вступил в бой с Чёрной Гончей. Бой нельзя было назвать жарким противостоянием. Гончая, очевидно, превосходила своего противника. В процессе сражения на теле Скелета воина появлялись всё новые и новые раны.

Кхварг, кхвааааарг!

Черная Гончая издавала звуки, подобные грубому лаю, атакуя когтями и клыками. От каждой её атаки число ран Скелета воина увеличивалось. Если бы не его доспехи, его постигла бы участь собачьей игрушки.

Сфиккккккккк!

Клинок Скелета воина нанёс неглубокое ранение Гончей. Преимуществом Черных Гончих было их массивное тело и плотная шкура. Рана напоминала обычную царапину.

На этот момент было очевидно превосходство Гончей над Скелетом воином.

В чем причина?

«Эхх…».

Хурокан глубоко вздохнул. Он не принимал участие в битве, в этот раз просто наблюдая со стороны. По правде говоря, исход этой битвы его не удивил. Несмотря на то, что боевая способность противников была одного уровня, победа осталась за Чёрной Гончей.

Уровень Хурокана 114, а призванный им Скелет воин не мог превосходить его по уровню. В то же время, уровень Гончей 130, более того, это один из сильнейших монстров своего уровня.

Было бы куда более странно, если бы они бились на равных. Однако Хурокан был расстроен боевой способностью Скелета воина.

«Деньги, которые я вложил в этого воина… Это было дороже, чем первоначальный взнос за моё жильё». Вся проблема крылась в деньгах.

«Я опустошил мои запасы, но смог экипировать всего лишь одного из них».

В настоящий момент Скелет воин был оснащён сотней предметов. Оснащение воина уникальными предметами не так затратно, как алмазные паучьи нити или меч богов Мантис. Его затраты были сокращены.

«Весь кофе куда-то подевался».

Хурокан по привычке зашёл на свой профиль на Ютубе. Его интересовало, сколько денег он получил за просмотры. Ему даже не стоило просматривать счёт, чтобы догадаться, что там пусто. Тем не менее, в этот раз он решил проверить. Этот процесс напоминал соскабливание остатков риса со дна тарелки. Он выглядел несчастным. Хурокан лишь горько усмехнулся, размышляя о своём положении.

«Я, наконец, сошел с ума, если надеюсь, что от того, что я буду туда заглядывать, там что-то появится…».

Он, наконец, увидел свой баланс.

«Ээээ??».

Хурокан не верил своим глазам.

…

Звучал вальс Дмитрия Шостаковича или вальс №2. Действительно красивая песня. Временами она словно жила сама по себе и от начала до конца не теряла своей благодати. Музыка обладала чарующей способностью заставлять людей двигаться в такт.

Два человека танцевали под звуки вальса. Но это была отнюдь не парочка влюблённых. Один из них был мощным мускулистым монстром, а другой – воином Хахве Маска. Танцоры направили друг на друга свои мечи, которые не поддавались звукам музыки.

Они были плохой парой, но их движения синхронизировались с музыкой. Это было действительно странно.

Кхрн!!!

Их мечи скрестились.

Звуки взрыва нашли своё отражение в музыке. Изюминкой стала вторая половина видео. В первой части фигурировали разные инструменты. Вторая половина видео сопровождалась соло на саксофоне. Это звуковое сопровождение было вплоть до конца видео, благодаря чему создавалось безмятежное настроение. Кадры закончились через 3 минуты 40 секунд.

«Не шедевр ли это?».

Чев, капитан Гильдии «Красных быков» вместе с остальными изучал видео. Он поинтересовался мнением своей помощницы Йел об этом материале.

«Что сказать, он действительно хорош».

Она ненавидела то, что Чев так трепетал при виде Хахве Маски. Тем не менее, она не позволяла себе перечить, видя эти кадры. То, что на видео, впечатляло.

После окончания видео Чев произнёс восхищенным тоном:

- Я слышал, что кто-либо, становясь мастером в своём деле, становится подобен произведению искусства. Кажется, Хахве Маска как раз достиг этого.
Йел смутилась ещё больше, когда похвалы в адрес Хахве Маски возобновились.

Примерно в то же время…

«Талантливый человек талантлив для всех».

Гильдия «Штормовых Охотников» также следила за развитием событий в новом видео Хахве Маски. Их впечатлил вальс.

Хатч первым дал комментарий.

- Откуда, чёрт возьми, взялся этот парень?

- Хааааа. Если я встречу того, кто так же «танцует», победа будет за мной, я смогу уничтожить его в одно мгновение!

Хаху ответила недоброжелательно, услышав похвалу Хатча.

Хатч лишь ухмыльнулся.

Он знал, что Хаху говорит так от недостатка уверенности.

- Ты просто хвастаешься.

Хатч и остальные члены Гильдии посмотрели на своего лидера Шир.

«Как же она отреагирует на подобное?».

«У нашего босса действительно талант».

Интерес Шир к Хахве Маске был положительный.

Для всех членов Гильдии «Штормовые Охотники» это было общеизвестным фактом.

Шир молча раздумывала.

Наконец она решила поделиться своими мыслями с окружающими.

- Хатч.

- Да, босс.

- Со сколькими из 30 топовых Гильдий у нас дружественные отношения?

- С 12-ю, я полагаю.

- Отправь это всем 12-и.

Хэтч посмотрел на неё вопросительно. Выражение лица Шир излучало уверенность.

- «Штормовые охотники» приглашают Хахве Маску. Скажи всем остальным, чтобы не претендовали на него.

…

Кхххх-хооо…

Хурокан нёсся со всех ног, пытаясь избавиться от своего преследователя, Чёрной Гончей.

Это был тот же монстр, с которым недавно сражался его Скелет воин. Гончая всё ещё не оправилась от ран, нанесённых ей кинжалом скелета. Раздробив череп воина, её внимание переключилось на Хурокана.

«Это безумие».

По правде говоря, Хурокану достаточно навыков для того, чтобы расправиться с этим монстром.

Однако он продолжал бежать, будто был околдован.

Его околдовало число. 770 тысяч просмотров. Таковы были результаты после его «вальса» с Осквернённым Сподвижником. Это было спустя несколько дней с момента появления в сети этого видео, но количество просмотров стремительно росло, приближаясь к 1 миллиону.

Это не все новости.

Также это видео висело на главных страничках всех веб-сайтов, имеющих отношение к игре «Полководец». Его называли лучшим видео, запечатлившем битву, в истории всей игры!! Говорили, что он сделал из обычного сражения произведение искусства! Это была огромная похвала, и он чувствовал себя неловко. Его средства стремительно увеличивались.

Это и стало причиной того, что в голове у него всё помутилось.

Кхххххаааф!!!!

Чёрная Гончая хрипло лаяла в сторону Хурокана.

- Заткнись!!

Конечно, Чёрной Гончей были непонятны его слова. К тому же, Хурокан вообще не ожидал, что произнесёт их вслух. Всё это из-за мыслей, путающихся у него в голове. Хурокан знал, что значит 1 миллион просмотров в день.

«Неужели я доберусь до 100 миллионов?».

Если он может получить миллион просмотров в день, то есть все шансы получить и сотню миллионов просмотров.

Это было негласное, но общеизвестное правило.

При достижении им его цели его собственная оценка изменится. Доход от рекламы станет невероятным, бренд его никнейма резко повысится в цене. По крайней мере, заработанных денег ему хватит на то, чтобы не беспокоиться о покупке еды.

Хурокан попытался восстановить дыхание.

«Я никогда не ожидал подобного».

Это был хит, огромный джек-пот, о котором мечтали те, кто пришёл в игру подзаработать.

Наконец мысли Хурокана прояснились. Пусть его мысли были заполнены цифрами, его разум был чист. Он достал из кармана скелетные фрагменты и бросил их в разные стороны.

В тот момент, когда он, наконец, остановился — Гончая была прямо перед его носом. Кхаааааа!

Черная Гончая распахнула свою пасть, намереваясь расколоть череп Хурокана своими челюстями. Хурокан использовал меч, блокируя атаку. Гончая держала в пасти его меч, словно игрушку, атака продолжалась, а Хурокан отступал.

В это время с разных сторон атаковали Скелеты воины. Они накинулись на Гончую, протыкая её тело мечами, словно пчелиный рой.

Когда с Гончей было покончено, Хурокан снова схватил свой меч, на его губах блестела улыбка.

«…о, даааа!».

Плечи Хурокана даже слегка потряхивало от счастья.

…

- Вау! Мы его поймали! Рейд прошёл успешно!

Огромный медведь, чья длина тела достигала 30 метров, упал. В этот момент порядка тридцати игроков подняли руки в воздух. Это была победа.

Это был монстр 160 уровня. Одна из 30 величайших Гильдий, Гильдия «Третье Крыло», сразила Орлиного Медведя! Лидером рейдовой партии был признан Скул, он же лидер Гильдии. Скул высматривал одного игрока. Пока все делились своим счастьем, один из участников стоял в стороне.

- Спасибо за вашу помощь!

В ответ на эти слова игрок лишь покачал головой.

- Я просто сделал то, за что мне было заплачено. Мой вклад был невелик.

- Ни в коем случае, Майкл. Лишь благодаря вам мы его одолели. Мы все в долгу перед вами…

Майкл кивнул головой и ничего не ответил на слова Скула. Скул лишь осторожно предложил ему:

- Если вы вступите в нашу Гильдию, к вам будут относиться с огромным уважением...

Командир одной из 30 топ Гильдий лично предложил вступить в их ряды, такое было огромной редкостью и честью!

Однако Майкл лишь покачал головой. А Скул проглотил то, что собирался сказать далее.

- Поскольку вы наш благодетель, далее я не побеспокою вас. Но в случае, если вам понадобится помощь, свяжитесь с нами.

- Благодарю.

В этот момент Майкл поднял руку.

- Прости, я должен ответить на звонок.

Майкл удалился на приличное расстояние и только после этого ответил.

- Я только что закончил рейд. Чего тебе?

- В список нужно добавить ещё кое-кого.

При слове «список» лицо Майкла застыло в уродливом выражении.

- Кто?

- Хахве Маска. С этого момента необходимо убрать его из поля зрения. Это приказ.

Вызов завершён.

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 96. Вальс (часть 3).**

…

– Клааааасс!

– Я никогда не видел ничего подобного даже в кино!

– Это достаточно хорошо, чтобы сделать фильм!

– Если у вас есть совесть, вы должны пожертвовать доллар, если вы видели эти кадры.

– Сволочь выше, бессовестная. Она пожертвовала только 1 доллар? Я пожертвовал 2 доллара.

– Сволочь выше, бессовестная. Она пожертвовала только 2 доллара? Я пожертвовал 3 доллара.

– Сволочь выше, бессовестная. Она пожертвовала только 3 доллара? Я......

Это была первая неделя с момента загрузки видео «Вальс».

Были более 1 миллиона комментариев под этим видео. Однако более впечатляющим было количество просмотров.

[20.397.119]

Число, длиною в 8 разрядов. В неделю он взлетел до 20 миллионов просмотров.

Считалось удачей, если видео достигало 1 миллиона, но его количество просмотров увеличивается на 3 млн. каждый день. Это было больше, чем он себе мог представить. Это был джек-пот.

Как тот, кто выиграл джек-пот, Ан Джэюн сидел с улыбкой на лице. Он был похож на невменяемого человека, но это было ожидаемо.

«Вау. Это жутко. Это пугающий уровень».

3 миллиона просмотров каждый день. Если один из 1000 человек пожертвовал доллар, то он получит $3,000.

Даже если не брать в расчёт пожертвования, его текущие доходы от рекламы не могут даже сравниться с теми, которые он получил раньше.

Его заработок не заканчивается.

- Йиахуу!

Часы Ан Джэюна вибрировали, оповещая о прибытии сообщений. Ан Джэюн счастливо улыбался, проверяя цифры на своих часах.

[WR Entertainment, пополнение $500], [DBC, пополнение $500], [TW Contents, пополнение $500]…

Улыбка на устах Ан Джэюна был настолько широка, что это выглядело устрашающе. Его улыбка напоминала злодея из фильма Бетмен. Он был похож на шутника.

«Полководец» смотрели во всём мире, поэтому контент, связанный с «Полководцем» был популярен. В настоящее время очень большое количество медиа-компаний создают контент, связанный с «Полководцем». Они были в таком положении, в котором были вынуждены транслировать видео «Вальс».

Это было в порядке вещей, но и медиа-компаниям нужно заключить договор с ним для законного вещания видео «Вальс». Ан Джэюн был хорошо знаком с тем, как эта индустрия работает. Когда он загружал свое видео «Вальс», он установил авторский сбор в размере $500. Это позволит подрядчикам использовать видео 1 год.

«В то время я думал, что сумма в $500 была слишком высокой...».

Сумма была немного выше, чем обычно.

Он был не из приличного размера Гильдии. Если загружать только личный контент, это неизбежно означало, что контента будет мало, даже если качество будет превосходным.

Ан Джэюн принял решение о плате за договор $500, но по правде, это был смелый шаг. Вместо того чтобы устанавливать очень низкую стоимость договора с самого начала, он сделал ставку на себя. Он был уверен, что он будет производить впечатляющие видео в будущем, и он был уверен, что его стоимость значительно вырастет в будущем.

Тем не менее, медиа-компании, признавая потенциал Ан Джэюна, охотно заключали контракт за $500.

«Ну, $500 - это, наверное, цена жевательной резинки по сравнению с деньгами, используемыми этими крупными медиа-компаниями».

Сверх того, есть еще один сектор, который признал Ан Джэюна.

«Они хотят вставить свои спонсорские логотипы на 3 моих видео за $70.000 долларов...».

Это были спонсоры.

Ан Джэюн уже получил ряд спонсорских контрактов. Однако, большинство из них были спонсоры, которые пытались заключить договор с Ан Джэюном по дешевке, прежде чем он получил большой. Был даже один, который предложил трехлетний контракт за $3000.

Однако теперь все было иначе.

Этот конкретный спонсор хотел всего три видео. 3 видео будет включать видео «Вальс» и два будущих видео. Они были готовы внести $70.000, если их логотип будет вставлен в видео!

Конечно, там было дополнительное условие. Это должен быть эксклюзивный контракт, по которому только их логотип будет вставлен в видео.

«Условия хорошие».

Это был эксклюзивный контракт, но это необязательно плохо. Договор касался количества видео, а не времени, когда он будет привязан к контракту. Ан Джэюну нужно будет поставить логотип в двух своих будущих видео, и договор придет к концу.

«Спонсор лучше».

Дело в том, что сделало эту сделку намного привлекательнее для него то, что этот спонсорский контракт был предложен VV Enterprise.

VV был акронимом для виртуального видео. Это была компания с передовыми технологиями в производстве видео виртуальной реальности.

Видео виртуальной реальности можно просмотреть с помощью ВР машины. Это не простой фильм, где один рассматривает кино в качестве третьего лица. Это не 2Д фильм. Можно наслаждаться фильмом от лица главного героя или с неожиданных точек обзора.

VV обладали передовыми технологиями, и они любили квалифицированных геймеров виртуальной реальности. В основном, они были похожи на спортивных звезд маркетинговых компаний сродни Nike и Adidas.

Тот факт, что VV предлагали ему контракт, означало, что они высоко оценили Ан Джэюна!

Не было никаких причин, чтобы отказаться от этого контракта.

«Я подпишу контракт с VV».

Он имел авторские выплаты, пожертвования, доходы от рекламы, а теперь и спонсорский контракт!

После окончания своих расчетов, Ан Джэюн стер неприглядную улыбку со своего лица, и выдохнул.

- Ух-ух…

Всего пару дней назад он беспокоился, что денег на еду не хватает. Кто мог предположить, что может произойти такой поворот событий?

В некотором смысле, он ускользнул.

Ан Джэюн вздохнул, и радостно подумал о роскошной вещи, которую он хотел бы купить.

«Я пойду завтра на рынок. Я куплю шею свинины для кимчи-ччигэ\*. Я также куплю пару банок Спэм\*\*».

Ан Джэюн собирался покупать множество предметов роскоши.

«Кроме того, при единовременной выплате суммы после договора со спонсором... Да, я соберу ингредиенты, и я сделаю индивидуальную униформу. Это будет выглядеть круто, если все мои скелеты будут носить одинаковую одежду».

Конечно, они должны быть одеты по-настоящему роскошно.

…

Десять Скелетов воинов носили костюмы, сделанные из шкуры какого-то примитивного зверя. Одежда была сделана из лохматого меха. Каждый из Скелетов воинов носил Костяной шлем, и у всех были одинаковые мечи в руках. Серого цвета меховая одежда глянцево блестела. Это выглядело почти так, как если бы мех был мокрым.

...Кух-хухнг, кух-хуухнг!..

Группа Скелетов воинов окружила Чёрную Гончую.

Черный пес был на привязи, и гавкал без остановки. Он оглядел окружающих.

В его лае было столько убийственных намерений, что нормальный человек неосознанно шагнул бы назад. Это был ужасающе.

Однако Скелеты воины были не люди, поэтому они не сдвинулись с места ни на дюйм. Они начали медленно смыкать круг.

Как окружение замкнулось, черный пес, должно быть, почувствовал, что задыхается. Черная Гончая прыгнула как на пружине.

...Тах-ахт!..

Покрыв расстояние между ними одним прыжком, черный пес немедленно вгрызся в плечо ближайшего Скелета воина.

...КВА-йик!..

Тело Скелета воина сделало звук, который напоминал хруст раскушенного леденца.

Невероятный случай произошел после этого. Свирепый пес, который никогда не отпускал то, что он укусил, выплюнул Скелета воина.

[Черный пес был отравлен ядом Ядовитой Норки].

Это было действие яда Ядовитой Норки.

Ядовитая Норка.

Это было милое имя, поэтому некоторые люди ошибочно принимают его за милого монстра. В действительности, это был волосатый монстр высотой более 5 метров. Он выглядел, как снежный человек. Это был Босс 110 уровня, и его особенностью был густой ядовитый мех, покрывавший все тело. Именно поэтому он был назван Ядовитая Норка.

Защитные элементы были сделаны из ингредиентов, собранных с Ядовитой Норки, и они имели специальный эффект отравления всякого, кто к ним прикоснется.

Яд Ядовитой Норки имел редкий аномальный эффект.

Паралич пяти чувств!

Когда кто-то получал отравление ядом Ядовитой Норки, работа пяти органов чувств временно ухудшалась.

«Дорогое удовольствие!».

Чёрная Гончая с ослабленными пятью чувствами тупо направилась к Хурокану.

...Хууунг!..

Хурокан взмахнул мечом, и Черный пес перехватил его пастью.

...КВА-жииик!..

Черный пес пожевал меч Хурокана, как будто это была кость.

Хурокан приложил силу к своему мечу, как будто он пытался протолкнуть его Черной Гончей в рот. Однако Черная Гончая не отступала и сопротивлялась.

Это была битва силы против силы.

В конце концов, Хурокан уступил.

Тело Хурокана двигалось назад. Даже если Хурокан был Некромантом силового типа, он не смог бы победить в плане силы монстра на 130 уровне.

В это время начал движение Скелет рыцарь.

На противоположной стороне от Хурокана, Скелет рыцарь готовился. Он не упустил золотой возможности, созданной его хозяином.

Он поразил Чёрную Гончую мечом, поднятым перед собой. Он использовал меч как копье, и меч глубоко вошел в тело Гончей.

[Черная Гончая попала под Проклятие Демона], [Черная Гончая попала под Проклятие Замедления], [Черная Гончая попала под действие Разъедающего Духа], [Черная Гончая попала под Проклятие Замедления].

В мгновение ока, четыре проклятия повисли на Чёрной Гончей от удара меча Скелета рыцаря.

Когда Проклятия активировались, Хурокан, наконец, полностью остановился. В тоже время, зажатый в зубах монстра меч Хурокана начал трястись. Шло время, его начало трясти сильнее.

В конце концов, Хурокан крошил зубы Черной Гончей, открывая её пасть.

ПУ-хвахт!

Меч Хурокана заставил пасть Гончей открыться шире.

...Кух-хухнг, кух-хуухнг!..

Черная Гончая кривилась от боли, а её пасть была вынуждена открыться. В этот момент Скелет рыцарь снова воткнул свой меч в тело Черной Гончей.

...КВА-жииик!..

Он надрезал плоть, и раздался звук ломающихся костей.

...Пуухк, пуухк!..

Затем все Скелеты воины ударили своими мечами. Черная Гончая билась в конвульсиях.

Скелет рыцарь и Скелеты воины отшатнулись, чтобы не попасть под бьющееся тело.

...Кух-РОО-РОО!..

После того, как судороги прекратились, Чёрная Гончая посмотрела на окружающих её врагов.

- Ты будешь сотой из подобных тебе тварей.

- Как я и обещал раньше, я вас всех изведу.

…

[Ваш уровень вырос].

[Вы получили Титул «Охотник на Чёрных Гончих»].

[Вы получили Титул «Начинающий охотник Великой горы Уругал»].

Когда уровень повысился, Хурокан посмотрел на окружающих.

Скелеты воины носили одинаковые меховые одежды. Они выглядели внушительными, глядя на Хурокана.

«Они выглядят действительно здорово».

Хурокан был более доволен зрелищем, чем поднятием уровня.

Это стоило того, чтобы потратить на них много денег.

Скелеты были не его девушки, но он чувствовал себя удовлетворенным, одарив их норковыми шубами. Он был, наверное, единственным человеком на земле, кто чувствовал такое.

Конечно, Хурокан был удовлетворен. Он приобрел ингредиенты Ядовитой Норки для изготовления этих предметов, и эти предметы были лучше, чем ожидалось. Он был доволен действием яда. Паралич пяти чувств оказался наиболее эффективным в борьбе с Агро монстров.

Именно поэтому Хурокану удалось быстро поднять уровень на входе Великой горы Уругал.

Он получил Титул. Титул «Охотник на Чёрных Гончих» увеличил его выносливость на 10 очков. А «Начинающий охотник Великой горы Уругал» увеличил его классовые статы на 10 очков. Оба они были великими Титулами. Это была одна из причин, почему он решил охотиться на Великой горе Уругал. Он хотел получить Титулы.

Если кто имел возможность охотиться на Великой Уругал горе: можно заработать много Титулов. Это было хранилище для заголовков.

«Если бы я мог себе это позволить, я хотел бы остаться здесь, пока не достигну уровня 130, но...».

Хурокан взглянул на пик Великой горы Уругал. Вход в горный хребет Уругал был действительно хорошим местом для охоты. Там не так много пользователей, которые действовали в этом районе, поэтому было не так много конкурентов. Монстры, которые появились здесь, были разнообразны по сравнению с другими регионами. Кроме того, людям нравилось смотреть видео охоты на монстров этого места.

Обычно, он бы повышал уровень здесь, насколько это возможно.

«Квест более важен».

Однако, еще не время.

Хурокан еще раз проверил содержимое Квеста, которое он получил от Майюнга.

[Проклятое Место]

 – Ранг Квеста: Редкий

– Ограничение по уровню: Уровень 120.

– Содержание: Осквернённый Соратник. Пожалуйста, выполните задание Ивана «Проклятое Место» вместо него.

– Награда за Квест: Книга Умения.

Это был Квест, который был дан ему Майюнгом, когда он получил меч Ивана и ожерелье Осквернённого Разрушителя.

Он должен был достигнуть уровня 120 для продвижения в этом Квесте, поэтому он сделал поднятие уровней своим наивысшим приоритетом. Честно говоря, если бы у него не было никаких ограничений, то он бы сразу двинулся в сторону Проклятого Места.

Однако Хурокан посвятил время охоте, чтобы достичь 120 уровня, так он дал своим конкурентам достаточно времени, чтобы быть в состоянии догнать его.

«Прогресс «Штормовых Охотников» держится за семью печатями, поэтому я понятия не имею, как далеко... Я должен признать, что я могу потерять место фаворита в будущем».

Это было особенно верно для этой ветки Квеста, так как его конкурентом была Гильдия «Штормовых охотников».

Он дал им достаточно времени, чтобы быть в состоянии догнать его. В основном, он мог только предполагать, где они могли бы превзойти его. Может быть, Гильдия «Штормовых охотников» также получила Квест «Проклятое Место», и они могут выполнять его прямо сейчас. Если ему не повезёт, он может даже пересечься со «Штормовыми охотниками» при выполнении Квеста.

Даже если он не сталкивался с ними, каждый будет стараться накинуть на него удавку. Это было неизбежно.

Мир устроен таким образом. Когда ты поднимаешься выше — сталкиваешься с жестоким ветром. Если он задался целью стать лучшим, он должен был преодолеть эти препятствия.

Благодаря записи большого хита под названием «Вальс», Ан Джэюну удалось активно укрепить свои силы. Он оснастил 20 Скелетов редкими предметами, и он передал свой Кривой меч Золотого богомола Скелету рыцарю.

Уже ясно была видна цель.

Хурокан быстро сокращает расстояние между ним и лидирующей группой. Когда он сократит расстояние и обойдёт их, он откроет бутылку шампанского.

Другими словами, он должен был пройти долгий путь прежде, чем он успеет откупорить бутылку шампанского.

Выражение лица Хурокана превратилось в холодную маску.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\*(П.П.: Кмичхи-ччигэ - вариант ччигэ или рагу по-корейски, приготовленное из кимчхи и других ингредиентов, таких как зелёный лук, лук репчатый, нарезанный кубиками тофу, свинина и морепродукты, хотя свинина и морепродукты, как правило, не используются совместно. Кимчхи-ччигэ — типичный ччигэ в Корее.

\*\*Аббревиатура от англ. Shoulder of Pork and hAM — «свиные лопатки и окорока», a по другим данным, от англ. SPiced hAM— «ветчина со специями».

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 97. Проклятое место (часть 1).**

[Хурокан].

– Уровень: 122

– Класс: Некромант.

– Титулов: 66.

– Статы: Сила (1351), Выносливость (598), Интеллект (789), Магическая Сила (883).

Он проверял свою статистику через окно голограммы, и одна сторона его губ скривилась. Он нахмурился, как будто он был расстроен. На первый взгляд, можно было бы сказать, что что-то омрачало его настроение.

Хурокан направился к лесистой местности, продолжая хмуриться. Хурокан начал движение между стволами деревьев, и, внезапно исчез.

Это произошло через 10 секунд после исчезновения Хурокана.

- Эээ? Где он?

- Что? Разве он не был здесь минуту назад? Почему мы не видим его?

- Ищите тщательно! Он был здесь минуту назад!

Три игрока начали искать в том месте, где пропал Хурокан.

Двое из игроков были в доспехах, а один игрок был одет в одежду священника. Это была пати, созданная из двух Мечников и Священника.

Они не носили особо дорогих предметов. Это была смесь предметов редкого и нормального ранга. Не было системы в предметах, которые на них были одеты. Это особенно актуально для доспехов. Два игрока выглядели неприглядно в своих доспехах.

Хурокан смотрел на игроков с ветки дерева, и у него на лице играла неприятная улыбка. Продолжая улыбаться, Хурокан достал из кармана горсть ядер скелетов, и бросил их на землю.

...Туук-туук-туук!..

Ядра скелетов сыпались градом, и один из них ударил в шлем игрока.

...Туунг!..

Лёгкий удар по шлему.

- А?

Глухой звук раздался от его шлема, и Игрок поднял голову вверх в замешательстве. Когда он посмотрел вверх, он увидел большой объект, падающий с неба. Это было все, что он успел увидеть.

...Пуук!..

Белый меч пробил шлем, войдя между глаз пользователя. Конечно, он не увидел удара мечом.

- Эээ. Какого черта?

Это звучало, как если бы Игрок попал в аварию вместо того, чтобы подвергнуться нападению. Слова, раздавшиеся из его рта, были такими, словно просто случился казус.

Непосредственно подвергшийся нападению человек не отреагировал должным образом. Однако два его спутника проявили соответствующую реакцию.

- Это Хахве Маска!

- Дерьмо!

Сопровождаемые криками, один из двух оставшихся членов партии взмахнул мечом в сторону Хурокана. Хурокан только что приземлился на землю, и его меч все еще был воткнут между глаз Игрока.

...Швииик!..

Хурокан легко избежал горизонтального удара мечом. Нападение было не таким быстрым, и неумелым в плане техники. Кроме того, он не использовал каких-либо навыков. Для Хурокана, атака была похожа на детскую игру.

Меч, промахнувшись своей цели, сразу же ударил другого члена партии, который стоял рядом с Хуроканом.

...Ггаахнг!..

Это была шутка меч, но Игрок, который нанёс удар мечом, имел приличный стат силы. Удар мечом немедленно пробил брешь в броне его товарища.

- Ох-ахк!

Ослепленный Игрок, наконец-то, отреагировал, как подобает ситуации.

- Я... Я сожалею!

- Сожалеешь? Какого черта ты напал на меня? Что происходит?

- Хахве Маска был прямо над нашими головами!

- На самом деле? Где он сейчас?

- Он рядом с тобой!

- Что?

Ослепленный Игрок испугался, и он начал проявлять бдительность в отношении своих окружающих. Конечно, он был в состоянии слепоты, поэтому он ничего не видел.

- Лечение! Кто-нибудь, вылечите меня!

- Да. Правильно!

Хурокан уставился на их выходки, находясь в нескольких шагах.

Сцена с участием этой группы отребья Хурокана не позабавила. Она на самом деле ввергла его в печаль.

Эти трое воспользовались тем, что Хурокан их разглядывал. Они получили короткую передышку, и воспользовались ею для переформирования. Потом они прокричали Хурокану.

- Хурокан! Мы бросаем тебе вызов!

Хурокан не ответил на их выкрик. Он даже не встал в боевую позицию.

Скелеты воины, которые уже сформировались, пришли в движение вместо Хурокана.

- Эээ? Э-э!

Ситуация уже подошла к концу. Пять Скелетов воинов носили доспехи из меха Ядовитой Норки, и монстры были слишком сильны для расправы над тремя никудышними людьми.

Хурокану даже не пришлось участвовать в сражении. Оно того не стоит, и ситуация разрешилась сама собой самым тупым образом. Хурокан отрезал наручные часы у трупов игроков. Он, брюзжа, пробормотал про себя.

- Это десятая группа.

Просмотр его видео «Вальс» прорвал 70-миллионную отметку. И счётчик не показывал никаких признаков замедления. В настоящее время волновой эффект, вызванный видео, становится больше.

Словно снежный ком, катившийся по снежному склону.

Видео «Вальс» стало большим хитом, и конечно, оно было упомянуто в СМИ. Внимание СМИ вновь сосредоточило интерес публики на видео. Что создало ещё один виток интереса.

В этом процессе, стоимость Хахве Маски, естественно, выросла, и когда его стоимость выросла, количество групп, охотящихся за его головой, увеличилась.

Конечно, никто не дал бы награду за убийство Хурокана. «Полководец» не имеет такой системы.

Все-таки, должна же быть какая-то логика в этой игре. Почему так много людей пытается поймать Хурокана? В настоящее время, Хурокан не считал ситуацию подозрительной. Он просто считает ее неблагоприятной.

«Появилось очень много странных ублюдков, которые хотят драться со мной».

В прошлом, он бы порадовался часам, которые сами упали к его ногам. Он бы отрезал запястья игроков, и он счел бы их часы пожертвованием.

Большое спасибо!

Он бы поблагодарил их.

Однако, нынешний Хурокан не тот Хурокан, что был в прошлом.

«Они думают, что я играю по-честному? Что происходит?».

В настоящее время, Хурокан не мог получить большую прибыль, принимая часы от посредственных игроков. Было бы более полезным, если он мог бы убить еще одного монстра, чем тратить свое время на этих игроков.

Кроме того, тот факт, что посредственные игроки нацелились на Хурокана, давало ему доказательство того, что его рассматривают как легкую мишень.

Конечно, это не так, если не было никаких причин для этого, чтобы быть правдой. Во-первых, о принадлежности Хурокана к какой-нибудь Гильдии не было официально известно. Он был независимым.

Тот факт, что он был независим, означало, что игрокам не придется беспокоиться о возможной ответной реакции.

Даже если Хурокан был удивителен, он был соло в этой игре. Для игроков в «Полководца», высокая награда за его голову была главным козырем.

Не было ничего, что могло бы победить огромное число игроков!

Этот закон сродни закону всемирного тяготения игроков «Полководца».

По мнению игроков «Полководца», Хурокан был кем-то, кто может быть убит, если прижать его численным преимуществом.

Большой проблемой для Хурокана было и то, что была и другая фракция, которая думала таким же образом, как обычные игроки.

Гильдии!

Другие группы смотрели свысока на Хурокана больше, чем на других игроков.

«Если я продолжу здесь оставаться, я попаду в собачью свару, и я могу быть пристрелен как собака».

Он был в опасности.

Он может пробиться здесь, и он может создать оплот для себя. С другой стороны, если он будет тратить свое время здесь, он не сможет сократить разрыв между ним и лидерами. Он бы застрял, не имея возможности улучшить свое положение.

Хурокан был хорошо осведомлен об опасности, вот почему он был не в лучшем настроении.

Хурокан с кислым выражением на лице достал камень. Он расплавил камень с помощью Лепки глины. Когда расплавленный камень достиг пола, он немедленно превратился в Длинноногую Ящерицу Голема.

Хурокан проехался на спине ящера. Он сказал, уперевшись в бок ящера.

- Режим поездки, пункт назначения - замок Миссандра.

После получения приказа, Ящерица Голем быстро побежала. Хурокан открыл окно голограммы и прокрутил видео.

– В настоящее время мы вступаем во вторую фазу. Потерь пока нет. Существует 98% вероятность, что наш план удастся.

Это было видео рейда на Босса от «Штормовых охотников».

Игроки «Полководца» смотрели видео успешного Рейда, они пересматривали его для того, чтобы лучше подготовиться. Невозможно научиться всему через реальный опыт.

«Я должен хорошо это изучить».

Конечно, он должен был сделать больше, чтобы стать сильнее.

«Если я продвинусь в Квесте основной сюжетной линии, я смогу набрать много Уникальных Предметов Хроники».

Если он хотел стать сильным в «Полководце», ему необходимы предметы с мощными возможностями.

- Я должен заложить фундамент, так я смогу подняться до уровня Ранговых Игроков.

Ему пришлось заложить эти основы, чтобы он мог стать по-настоящему сильным, по мере поднятия уровня.

«Осталось не так много. Когда уровень поднимется до Рангового, я скручу всех, кто осмелился прикоснуться ко мне, в том числе и Гильдии. Я оттяпаю их руки и шеи».

Хурокан знал лучше, чем кто-либо о том, как он мог оправиться от нынешних трудностей.

Хурокан направился в сторону Проклятого Домена.

\*\*\*

Аполлон был тучен телом, которое было обтянуто носимыми им доспехами. К нему подошел Игрок в мантии.

- Хахве Маска движется на юго-восток...

- Это так?

- Пока он перемещался, он покрошил огромное количество игроков.

- Это так?

Ответ Аполлона был очень коротким. Когда он услышал ответ Аполлона, Игрок с именем Цзян осторожно поднял вопрос.

- Так почему мы должны уделять так много внимания на Хахве Маске?

Цзян стал офицером Гильдии "Аполлона", чтобы он мог получать крохи со стола Аполлона. По правде говоря, его не волновало, что делал Аполлон, если он будет продолжать получать эти крохи. Другие офицеры не обсуждали решения Аполлона. Они просто делали то, что он просил, тогда они могли делать всё, что хотели за его спиной.

Однако было трудно понять это решение Аполлона. Он не мог сдержать свое любопытство. Именно поэтому Цзян задал свой вопрос. Кроме того, Цзян был первым среди членов исполнительного комитета Гильдии "Аполлона", кто задал Аполлону этот вопрос.

Аполлон открыл свои узкие глаза, услышав вопрос Цзяна. Если бы кто-то увидел его сейчас, мог бы подумать, что его глаза так и остались закрытыми.

Цзян продолжил, поясняя свои слова.

- Чтобы быть правдивым, Хахве Маска убил наших членов Гильдии. Однако это не было достаточно вопиющим преступлением, чтобы вложить столько ресурсов для мести? Это особенно верно, если учесть количество денег, которые мы вложили в этот инцидент на Красном озере... Это была крупная сумма денег, но какую выгоду мы получим?

- Хууун.

Аполлон испустил громкое фырканье на его слова. Фырканье Аполлон сопроводил словами, объясняющими то, что было внутри его разума. Это было впервые, когда он так сделал.

- Мне плевать на ублюдков, вроде Хахве Маски, которые светят мгновение.

Глаза Цзян сузились.

Аполлон был жадной и злопамятной свиньёй. Но интеллект его не на уровне свиньи.

Он был способен работать головой.

Нет, он мог придумывать хитрые ходы, когда это необходимо. В нём было много алчности и одержимости. Это было сродни голоду свиньи с едой, стоящей перед ней. Свиньи иногда придумывали гениальные идеи, чтобы добраться до еды.

Кажется, в этот момент, Аполлону на ум пришла гениальная идея.

- Слушай меня внимательно, Цзян. В настоящее время, мы имеем власть над Хех-бибином.

Цзян кивнул головой.

Аполлон заключил с Хех-бибином договор на охоту за Хахве Маской, и Хех-бибин провалился. Но самое смешное, что Хахве Маска не знал, что Хех-бибин и "Большая улыбка" были нацелены на него. Однако Аполлон знал правду.

Кроме того, оружие, которое было заимствовано у "Большой улыбки", использовалось для охоты на Хахве Маску. Хахве Маска также не знал об этом. Аполлон был единственным, кто знал об этом.

Это были слабые точки Хех-бибина.

- Кроме того, "Большая улыбка" сейчас не в лучшем состоянии. Не так ли?

- Это правда.

Кроме того, Гильдия "Большая улыбка" не была на хорошем счету среди 30 великих Гильдий. Недавно они получили некоторую передышку, но это было не так, как если бы они заключили официальное перемирие с «Тройным крылом». Было много причин полагать, что рано или поздно война продолжится.

У "Большой улыбки" был один значимый недостаток.

Им не хватало убийственного контента.

Гильдии, которые боролись за первые места среди 30 ТОП Гильдий, имели уникальное содержание. Это был их конёк.

Гильдии вроде «Красных Буйволов» и «Штормовых охотников» показывали подавляющие навыки в рейдах. Гильдия «Гидра» показала сверхъестественную способность двигаться вперед по основной сюжетной линии, и каких-либо Квестов, связанных с ним. В случае Гильдии «Чистильщиков», у них был уникальный контент под названием Зачистка монстров.

Однако с Гильдией «Большая улыбка» было немного по-другому. Они были большой Гильдией, но они не имели ничего хорошего.

Говоря честно, если бы они не были Гильдией, созданной в основном для китайских игроков, они бы не попали в 30 ТОП Гильдий. Рынок под названием Китай поднял их до их текущего состояния.

Собственно, они не могли выйти из этого собственными усилиями. Если они не могут выбраться из своих бед с помощью собственных усилий, то они могли это сделать под воздействием внешних сил.

- Возможно?

Подумал Цзян, когда он услышал эту историю.

- Да. Я не претендую на объедки, как Хахве Маска. Я хочу место в правлении Гильдии «Большой улыбки». Это то, что я хочу.

Аполлон засмеялся.

- Я уже закончил переговоры с Бруксом. Брукс сейчас будет присматривать за моей спиной.

Аполлон стремился к управленческой должности внутри «Большой улыбки». Кроме того, он одержал победу над одним из руководителей «Большой улыбки». Если Аполлон выполнит определенные условия, Брукс был готов привести Аполлона в Гильдию «Большой улыбки». С точки зрения Брукса, не было никаких препятствий иметь дружественные отношения с Аполлоном, у которого была хорошая «крыша».

Проблема была в том, что Брукс вызвал войну между «Тройным крылом» и «Большой улыбкой». Это, в свою очередь, ослабило Брукса, но с другой стороны, он взлетел, благодаря Хех-бибину.

В такой ситуации, что если бы он знал о слабых точках Хех-бибина?

Цзян был впечатлен.

«Его голова работает очень хорошо в определенных ситуациях».

Он думал, что Аполлон заботился только о наживе и деньгах. Он никогда не ожидал, что он придумал такой план.

В тоже время, жадность поднялась внутри Цзяна.

«Хорошо, что я спросил его об этом. Это возможность получить джек-пот».

Если Аполлон мог стать руководителем Гильдии «Большой улыбки», Гильдия «Аполлона» будет поглощена Гильдией «Большой улыбки». Исполнительные члены Гильдии «Аполлона» будут довольно хорошо пристроены внутри Гильдии «Большой улыбки».

Если кто-то получает преференции от одной из 30 ТОП Гильдий, это было сродни перехода от гражданина до благородного сословия в средние века.

Цзян опустил голову.

- Как и ожидалось от нашего Главы Гильдии, масштаб планов, которые Вы строите совершенно на другом уровне. Я думал, Вы пытались поймать такую мышь, как Хахве Маска. А Вы планировали использовать мышь в качестве приманки, чтобы поймать кита.

- Да. Такой человек, как я, должен ловить китов вместо мелкой рыбы. Не так ли?

- Вы правы.

Он тут же выдал лесть.

Аполлон явил на своём лице щедрую улыбку, когда он услышал лесть Цзяня.

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 98. Проклятое место (часть 2).**

Хурокан пристально смотрел на большую каменную глыбу. На первый взгляд, она не представляла собой ничего особенного. По правде говоря, ничем особенным она и не была.

Тук тук!

Хурокан вырыл небольшую яму в земле рядом с глыбой. Сама по себе, она не имела никакой ценности, если бы под ней не находилась Ингредиентная монета.

«Ессс».

Хурокан, прищёлкивая языком, разглядывал находку. В тот же момент выражение его лица стало кислым.

«В конце концов, я вернулся в тоже место».

Он убрал Ингредиентную монету в карман, закрыл глаза и сжал губы.

«Такого расклада я точно не ожидал».

Хурокан знал, где находится Проклятое место. Это было важной частью сценария Квеста, поэтому он не мог не знать этого.

Оно находилось к юго-востоку от замка Мизандры, вблизи горы Рикки. Сквозь гору проходила извилистая дорога. Потом озеро Инуэ, которое надо было пересечь. После всего этого он достиг границы Проклятого места.

Тот, кто умеет ориентироваться в местности и определять местоположение чего-либо в «Полководце», считается таким же опытным, как штурман.

Тем не менее, сейчас он шёл по кругу. Он даже не прошёл мимо горы Рикки.

«Я понятия не имел, что Барьер всё ещё действует».

Это было действительно неожиданно.

Зона Барьера.

Никто из пользователей не мог преодолеть эту зону, и сейчас она встала на пути Хурокана.

Зона Барьера располагалась за горой Рикки, и Хурокан уже знал, что Барьер не рассеян. Это можно было легко узнать, сделав парочку интернет запросов.

Тем не менее, он никогда не думал, что столкнётся с этой проблемой.

«Я получил Квест, а Барьер всё ещё действует… Беда».

Хурокан получил основной сценарий Квеста. В большинстве случаев, это действовало как ключ к растворению Барьера. Поэтому Хурокана и не тревожила эта зона. Он больше беспокоился о том, чтобы добраться до Проклятого места раньше всех остальных. Он хотел попасть туда первым и полакомиться самыми «вкусными» Титулами.

«Какие-то ублюдки вечно преграждают мне путь, теперь ещё и это…».

Разумеется, ситуация несла с собой не только негатив.

С другой стороны, это было хорошей новостью для Хурокана.

«Тот факт, что Зона Барьера всё ещё действовала, означает, что Проклятое место по-прежнему не тронуто… Это означает, что «Штормовые охотники» ещё не достигли этого места, или же продвигались другим путём… Мне это нравится».

Теперь Гильдия «Штормовых охотников» потеряла возможность получить тот же Квест для поисков Проклятого места. Теперь они не опередят Хурокана — это было очень хорошей новостью для него.

«Замечательно!».

Хурокана отпустили дурные мысли, и он взял ситуацию в руки.

Он определил свою следующую задачу. Рассеять Барьер. Он не мог этого сделать силой.

«На настоящий момент в замке Мизандры почти никого нет. Я уверен, что многие побросали свои Квесты незаконченными…».

Хурокан обернулся. Для начала ему стоило вернуться в замок Мизандры.

Ххххха?
Было ощущение, что кто-то ждал, когда Хурокан обернётся.

Хррррррхххх, оххррр!
Это был человек-волк, стоящий на двух ногах. Он был не похож на своих сородичей. В его руках была пара ржавых ножей.

Монстр 100 уровня под названием «Боевой Оборотень».

Среди монстров 100 уровня он был среднячком. Его было несложно убить, стоило лишь немного напрячься.

Их было четверо. Этого слишком много, чтобы с ними можно было так просто справиться одному.

Однако Хурокан даже не вытащил свой меч. Он даже бровью не повёл, когда они появились.

Вместо этого он дважды щёлкнул пальцами.

Это заставило его Скелетов воинов выйти из режима ожидания и перейти в боевую готовность. Они вышли из-за спин Боевых Оборотней. Скелеты держали в руках Позолоченные мечи.

Кхаааагггг!
Не ожидая появления Скелетов, Оборотни резко обернулись.

Сражение началось немедленно.

Кваааарххххх!
Оборотни взревели, вступая в бой. Глаза Скелетов воинов полыхали огнём, сами они были безмолвны. Уклоняясь от каждого удара Оборотней, они без промахов атаковали в ответ. Враги были повержены.

Лицо Хурокана не выражало никаких эмоций, когда он открыл окно Голограммы. Он искал дополнительную информацию.

«В замке Мизандры сейчас нет 30 топовых Гильдий. Нет даже низших. Это раздражает куда больше, чем я ожидал! Чем же я полакомлюсь?».

Хурокан вступал в битвы, чтобы приблизиться к Некроманту.

Замок Мизандры открылся для Пользователей около 2 месяцев назад.

В игровом мире 2 месяца длились почти как 2 года. За это время многие Игроки посетили замок Мизандры. Каждый из них хотел развеять Барьер, находящийся за пределами замка. По этой причине они усердно искали и разбирали Квесты.

Однако избавление от Зоны Барьера – задача не из лёгких. Многим удалось получить различные подсказки, но сам ключ так никто и не заполучил.

В подобной ситуации пользователи отступали.

«Ну что же, я просто пойду в другое место».

Сдаться.

Это был самый очевидный выход из ситуации.

Немногие пользователи готовы тратить своё время на это. К тому же, им недоставало уровня.

Положение замка Мизандры было неоднозначным.

У Игроков в этом замке была возможность получить Квесты 80 и 100 уровней. Пользователи 80 уровня усердно выполняли Квесты, отчего их уровень поднимался.

А что дальше, когда они достигнут 90 уровня?

В «Полководце» была единственная цель, которую стремились выполнить все Пользователи 90 уровня. Как можно скорее достигнуть уровня 100! Они хотели преодолеть этот рубеж. Для достижения этой цели нужно было найти хорошие охотничьи угодья. Замок едва ли являлся таким местом, поэтому там никто не задерживался.

В конечном итоге, Пользователи оставляли это место, оставляя свои Квесты незавершёнными.

Новые Пользователи повторяли действия своих предшественников.

Разумеется, ушли не все.

- Кто-нибудь хочет выполнить Квест со мной?
Зейт.

Он отличался от других Игроков. Он был одним из немногих, кто остался в замке Мизандры для прохождения своего Квеста.

Он был 91 уровня и принадлежал к классу Магов.

Как Маг, он не мог сам действовать в Зоне Барьера, для этого он и искал сподвижников в замке. Он хотел продвинуться в своем Квесте.

- Что за Квест у тебя?

- Исследовательский. Я ищу останки…

- Много опыта даёт? Награды?

- Он для исследования, поэтому опыта и наград не особо много.

- Зачем всё это?

- Что?

В конце концов, на этом этапе привлечение сподвижников и заканчивалось.

То же самое произошло и сейчас.

Для чего это всё?

Произнеся эту фразу, Пользователь отвернулся и ушёл, как будто не хотел больше видеть Зейта. Это действие было настолько холодным, что Зейт почувствовал себя униженным.

Он стиснул зубы.

«Вот дерьмо! Лучше бы выбрал себе класс фехтовальщика… По крайней мере, я мог бы выполнить свой Квест когда хочу».

Зейт посмотрел на свои часы, чтобы проверить состояние Квеста.

[Очерченные Останки].

- Ранг Квеста: Редкий.

- Необходимый уровень: 90.

- Задание: Соберите Очерченные Останки, доставьте их дезертиру Чадосу.

- Награда: Служители Чадоса.

Это был редкий Квест. Это означало, что выполнить его не так-то просто. Тем не менее, он не особо интересовал остальных, раз только Зейт за него взялся.

Любой, кто стремительно поднялся с 80 до 90 уровня, с легкостью получил бы этот Квест. Его маршрут был уже обнародован.

Есть Квест, получивший название Свидетельство. Когда он стал доступен Пользователям, они стремительно покинули эти земли, чтобы найти более плодовитые охотничьи угодья. Как будто с этим местом уже всё кончено.

У Зейта были причины не бросать этот Квест до его окончания.

«Я уверен, что именно этот Квест – ключ, который рассеет Барьер».

Много разных Игроков проходило Квесты, доступные в замке Мизандры, и каждому становился доступным именно этот.

Однако до этих самых пор его так никто и не прошёл. Зона Барьера по-прежнему оставалась закрытой. Было достаточно оснований для подозрений, что именно этот Квест – ключевой.

Оснований было достаточно, но всё же… Это лишь догадка. Зейт был так уверен в себе, ведь ему казалось, что он нашёл Чадоса.

Чадос – беглец. По каким-то причинам он всё время убегает от неудачных обстоятельств.

Чадос бежал через Зону Барьера. Зейт слышал эту историю от смотрителя Додо, который охранял стены замка. Этой информации нет в Интернете. Зейт никогда и никому этого не рассказывал.

Это было основным козырем Зейта.

Он был уверен в этой информации. Нужны были лишь сподвижники.

Это было проблемой…

- Эй, смотрите, кто это? Зейт, ты?

У Зейта был недостаток, которого не имел больше никто из присутствующих.

- Ты чего, в замке всё ещё?

К нему подошли три Игрока с одинаковыми эмблемами. Это была Гильдия «Суинг».

- Я думал, тут уже ничего не осталось!

Гильдия «Суинг».

Это была средняя по численности Гильдия, примерно 300 человек. Они не принадлежали к числу топ-30 Гильдий и не были самым дном. Они – Гильдия, созданная для взаимного сотрудничества. Члены Гильдии, в основном, пользователи низкого уровня.

Более того, они были в натянутых отношениях с Зейтом.

- Что я тебе говорил? Разве ты забыл, что я разорву тебя на куски, если найду около Зоны Барьера?

- Вот странный ублюдок, мы просто спросили из любопытства!

- Дерьмо. Сукины дети!

Подобные разногласия – довольно частое явление.

В своё время они решили совместно поохотиться. Постоянно препирались, не сходились во мнениях.

- Почему ты такой дигрод?

- Прямо как твоя мамаша?

Ситуация накалялась, разгорались конфликты.

Один из таких конфликтов произошел во время охоты.

Зейт должен был помочь, но не успел, и Пользователь, выполняющий роль Танкера, был выведен из игры.

Это был несчастный случай, который возник из-за банальной ошибки, но проигравший был уверен в обратном.

Впоследствии, Зейт выглядел предателем в глазах всей Гильдии «Суинг». По этой причине Игроки находились подальше друг от друга, оставшись на территории замка Мизандры.

«Конченные засранцы. Они даже не входят в топ-30, но… Я один, поэтому эта свора каждый раз на меня набрасывается».

Зейту нужны были сподвижники. Из-за этого он всегда предлагал новым Игрокам присоединиться к нему.

«Да дело не в том. Я избегаю этих говнюков не из-за страха… Просто они смердят».

Перед глазами Зейта вдруг возник мужчина.

Чтобы избежать внимания Гильдии «Суинг», он собирался уйти, но тут же столкнулся нос к носу с другим Игроком.

У него были простенькие доспехи, лёгкий меч на талии. Создалось впечатление, что….

«Какое же у него наивное доверчивое лицо».

Пользователь выглядел так, как будто обмануть его – легче лёгкого.

В мгновение ока Зейт определил класс Игрока.

«Да это же класс фехтовальщиков!».

На первый взгляд, Пользователь – типичный фехтовальщик. Зейт рефлекторно спросил:

- Возможно, вы здесь, чтобы получить Квест?

Игрок, молча, кивнул.

- А хочешь присоединиться ко мне?

Следующие слова он сказал почти шёпотом.

- Это секрет, но Зона Барьера будет рассеяна, когда этот Квест завершится…

Зейт обычно не добавлял комментарий про Барьер. Но тот Игрок выглядел заинтересованно… Зейт чувствовал, что такой шанс ему больше не представится, поэтому забросил наживку.

Когда, по мнению Зейта, всё подействовало, Игрок взглянул на него:

- Если Барьер не рассеется после выполнения Квеста, сколько ты мне заплатишь?

- Эм… Что?

Слова Игрока не подтверждали его внешней заинтересованности. Он продолжил говорить:

- Если я помогу тебе завершить Квест, а Зона Барьера не перестанет существовать, какую компенсацию ты мне заплатишь?

Внешне он был похож на простака. Но Зейт чувствовал, что встретил человека с тигриным оскалом.

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 99.1. Проклятое место (часть 3).**

Боевой Оборотень распался на 3 куска и упал на землю. Игрок, увидевший всё это, обернулся. Его взгляд пал на магического соратника. 
- Ещё раз используешь магию подобным образом, я вызову тебя на поединок.

- Я… Я сожалею.

Разговор был слишком грубым, односторонним и никак не товарищеским. Это было предупреждение. Маг поставил их обоих под угрозу.

Получив предупреждение, Зейт не рассердился, а просто принёс извинения. Хотя эта реакция совсем не подходила его темпераменту.

По правде говоря, такая реакция Зейту совсем не свойственна. Сам по себе он злой и неприятный человек. Он скорее буйный, чем спокойный. Из-за этого и возникали постоянные конфликты с Гильдией «Суинг». Если бы Зейт мог держать язык за зубами, конфликты были бы незначительными, и он бы вряд ли услышал в свой адрес:

- Будь внимательнее во время очередной охоты, сукин сын!

Тем не менее, сейчас Зейт подавил свой буйный нрав и положился на своего нового соратника.

Причина была проста.

«…Его навыки убийственны».

Нынешний партнёр Зейта был невероятно опытным. Честно говоря, Маг сомневался в правдивости всей этой ситуации.

Он не извинился бы ни перед каким другим Игроком. Но сейчас его слишком заботил его напарник.

Сначала Зейт принял его за неопытного Пользователя. Поскольку опытных не интересовало то, что он мог предложить. Этот парень, похоже, был сам по себе. Одиночкой. Зейт думал, что они с ним похожи. Откуда ему было знать, что новый соратник настолько опытный?

- Ещё одно наступление. Я заблокирую атаку, а ты будь готов использовать свою магию.

- Понял.

Благодаря опытному соратнику, Зейт продвигался в Квесте значительно быстрее.

- Не сомневайся в себе, когда будешь использовать заклинание. У тебя будет время подготовиться.

- Я понимаю. Простите мне мою прошлую ошибку.

Опытный Пользователь всегда требует, чтобы всё было идеально. Но Зейт и с этим смирился.

- Если Квест завершится, а Барьер не рассеется, твоя жизнь…

- Что?? Что ты имеешь в виду?

- А, не обращай внимания, я говорю сам с собой.

- Очевидно, что нет.

- Ты что, хочешь меня обидеть?

- Нет, нет, что вы… Оборотни! Я должен подготовиться.

Иногда партнёр Зейта подшучивал над ним. Его слова звучали пугающе, но Зейт не воспринимал их всерьёз. По крайней мере, ему очень хотелось думать, что его новый сподвижник шутит.

«Вероятно, он прикалывается. Потому что не будь это так…».

Зейт вздрогнул, глядя на то, как его партнёр бросился к Оборотню, чтобы заблокировать атаку. Потрясающе. Он был настолько искусным, что Зейт никогда не видел, чтобы ему требовались дополнительные навыки. Пользователь выше 150 уровня, обладая уникальными предметами, мог легко завалить Оборотня.

У Зейта был опыт общения с Пользователями из разных Гильдий. Было видно, что навыки его партнёра не совсем обычные.

«Он – мой последний шанс».

С таким соратником было сложно работать.

Спустя 3 дня Квеста Зейт решил рассказать то, что скрывал.

- Должен ли я рассказать об «Очерченных Останках»?

- Ты всё это время держал рот на замке. Почему сейчас решил выговориться?

- Эта информация того стоит. Это не те сведения, которые рассказывают при первой встрече.

- Класс. Рассказывай.

Этот шаг означал, что Зейт полностью доверяет своему партнёру и показывает свою готовность закончить Квест.

- По завершении Квеста «Исследование Очерченных Останков» вы узнаете много разных фактов. Это, в основном, конечный Квест, который можно получить в замке Мизандры. Но почему его никто не хотел брать? В чем же причина? Всё просто. На этот Квест необходимо было потратить много времени. А Игроки хотят быстро повысить свой уровень и двигаться дальше. Куда более разумно сосредоточиться на своём уровне, чем на этом Квесте.

Зейт.

Он прибыл в замок Мизандры почти сразу, как его открыли для Пользователей. Он не преследовал определенную цель, попав сюда. У него не было друзей, партнёров, он не состоял в Гильдии. Всё свободное время он бесцельно бродил по окрестностям. Закончив свои приключения, он решил осесть в замке Мизандры.

Более того, он остался в замке, потому что его уровень подошёл этому месту. Это было единственной причиной остаться там.

Самым интересным для Зейта было то, что он смог получить разнообразную информацию от тех Пользователей и Гильдий, которые повстречались ему в замке. Его действия не помогали ему повысить уровень. Однако были очень эффективными при добывании различного рода информации.

Вот почему знаний Зейта было достаточно для того, чтобы использовать их чуть ли не в каждом Квесте в окрестностях замка Мизандры.

- Теперь вернемся к нашему делу. Я думаю, что мы найдем то, что нам нужно, за пределами замка.

Зейту удалось заинтересовать своего товарища.

- С чего ты взял это?

- Если вы посмотрите на НПС в замке Мизандры, то заметите, что у некоторых из них есть титулы беглеца или беженца.

- Окей. Дальше.

- Когда я продвигался через Квесты, связанные с Сообществом Подчинения, я сблизился с некоторыми НПС. Тогда же я слышал, что они повторяют одни и те же фразы. Наиболее типичным выражением было «За пределами замка...». В основном, они говорили об опасности Зоны Барьера, расположившейся неподалёку от гор.

- Возможно, местные монстры – причина их страха.

- Это НПС Сообщества Подчинения, их основная цель - подчинение монстров. Если бы дело было в монстрах, они бы обсуждали способы их отлова. Обычно их несильно беспокоит, как избежать встречи с монстрами из-за страха перед ними.

- Вижу, ты неплохо разбираешься в законах этой игры.

- Ещё бы, мужик, я тут по восемь часов в день торчу с самого момента запуска «Полководца».

- И ты всё ещё на таком уровне??

- Тут многие вещи несправедливы. По правде говоря, моя ситуация ещё более или менее нормальная. «Полководец» переполнен разными дополнительными Квестами, если не хочешь выполнять задания основного Квеста. Каждый НПС взял себе в этом замке хотя бы один из них. Я не хочу прыгать с одного охотничьего угодья на другое. Разве не глупо бросать всё на полпути ради пары-тройки единиц опыта? Что тогда за игра получится. Даже минёры так не делают.

- Мы отошли от темы.

- Ну, так вот. Вернусь к главному. Я говорил со всеми НПС в замке Мизандры. Из полученной информации я сделал вывод, что вся суть не в самом Барьере. Велика вероятность того, что она просто блокирует что-то, чтобы оно не попало в замок Мизандры.

- Так как же, по-твоему, связаны Останки и Зона Барьера?

- Очерченные Останки, упомянутые в моём Квесте, могут что-то символизировать. Это не суть. Важно то, что многие Игроки потратили много времени на устранение Зоны Барьера. Их было более чем достаточно. Но всё же, ни один из них не справился со своей задачей, всех постигло разочарование. А знаешь почему?

- Потому что всем было выгоднее повышать свой уровень.

На лице Зейта появилась таинственная улыбка после этих слов.

- Есть над чем поразмыслить. Куча перспективных Игроков тратили силы на поиски. Я могу помочь с этим. Думаешь, они не пробовали искать и охотиться одновременно? Дело вот в чём. Все они искали монстров 90-го уровня. Другими словами…

- Немногие додумались обыскать угодья более низких уровней.

- Именно. Это было их слепое пятно. Тут можно найти охотничьи угодья, на которых появляются низкоуровневые монстры. Однако никто не стал тратить время на эти угодья. Кто из низкоуровневых Игроков настолько обезумел, чтобы дойти до последней остановки в Квесте?

Зейт говорил, а его глаза сияли всё ярче и ярче.

Теперь одержимость Зейта этим Квестом была понятна. Также была понятна его уверенность в том, что он должен завершить Квест «Очерченные Останки».

Он никому этого не рассказывал до настоящего момента. По правде говоря, если бы он рассказал это кому-либо, этот «кто-то» завершил бы Квест без него. Или если бы эта информация появилась на просторах Интернета, разместивший её, получил бы высокую оценку.

Это было бы концом всего.

Зейт хотел быть ключевым героем этой истории.

Кроме того, ранее он не встречал человека, который действительно хотел ему помочь. Вот почему он держал всё в себе и не открывался никому. Зейт хотел быть главным. Как он и сказал своему соратнику, он провёл в игре слишком много времени и хотел, чтобы у него было своё собственное достижение. Это было бы хоть какой-то отдачей за потраченные на игру деньги и время.

За всё время, проведённое в игре, было всего несколько человек, которые бы выслушали его предложение. У него впервые появился партнёр, который продержался с ним более трёх дней, даже, несмотря на его постоянные жалобы.

- Поэтому если мы отправимся в охотничьи угодья, где обитают низкоуровневые монстры, мы достигнем цели.

- Верно!

За это Зейт был благодарен. Хорошо, что ему посчастливилось встретить такого партнёра. Хоть и хорошим человеком его было трудно назвать.

- Счастливчик ты. Это первый раз, когда я раскрыл эту информацию кому-либо.

Зейту даже показалось, что его сподвижник впервые улыбнулся. Тут его настигло чувство дежавю. Словно он видел раньше эту улыбку на одной из трансляций.

Это были охотничьи земли с монстрами чуть выше 60-го уровня. Тут обитал Заражённый Оборотень. Эти угодья располагались немного в стороне от замка Мизандры, поэтому не пользовались популярностью среди Игроков. Основная проблема была в том, что нужно было пройти мимо территории с монстрами 80-го уровня, чтобы добраться до этого места. А на соседских угодьях обитали монстры, чей уровень и вовсе переваливал за 80. Везде были расположены мины. Это не было местом, в котором можно было бы комфортно охотиться. Не говоря уже о конкурентах.

Гильдия «Суинг» состояла из Игроков самых разных уровней. Чтобы помочь низкоуровневым игрокам, остальные члены Гильдии охотились в местах обитания Заражённых Оборотней.

- Эй, Зейт, что ты тут делаешь?

До появления Зейта и его партнёра проблем не было.

- Я просто мимо прохожу. Тут не задержусь.

В поле зрения Зейта появились шесть членов Гильдии. Это была группа из двух женщин и четырёх мужчин. По его спине пробежал холодок при виде их.

Его первые мысли: «Почему первыми, на кого я наткнулся здесь, были они?».

Он точно не ожидал встретить Гильдию «Суинг».

Для «Суинг» это была отличная возможность. Пользователи, которые провели много времени в замке Мизандры, знали, как много усилий приложил Зейт для продвижения в своём Квесте.

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 99.2. Проклятое место (часть 3).**

Члены Гильдии "Суинг" мыслили в одном направлении.

«Неужели Очерченные Останки здесь?»

Вот что беспокоило Зейта. По правде говоря, именно этого он и боялся. Поэтому он ни разу сюда не наведывался, хоть и подозревал, что разгадка именно здесь.

«Вот дерьмо. Из всех людей я столкнулся именно с Гильдией "Суинг"…»

Если члены гильдии поняли, что происходит, они не позволят Зейту так просто уйти.

- Вы так просто шагаете мимо? Кто дал вам разрешение пройти здесь? Это место находится в пределах юрисдикции нашей гильдии.

После этих слов Зейт сразу понял, к чему всё идёт.

«Эти ублюдки имеют общее представление о том, что происходит. Это было неизбежно. Им был интересен каждый мой шаг, хотя и поверить в мои слова не так просто».

- Не тявкайте попусту. Ни одна гильдия не может заблокировать проход кому-то по территории. Даже 30 великих гильдий так не действуют!

- Меня не волнует, что здесь проходят обычные пользователи. Однако ты должен рассчитаться с нами, чтобы решить этот вопрос.

- За что это я должен рассчитаться?

- Один из членов нашей гильдии пострадал в игре из-за тебя. Тебе придётся платить по счетам!

Было две причины, по которым Гильдия "Суинг" ничего не сделала Зейту. Они могли только наблюдать за ним, скрипя зубами.

Во-первых, на территории замка поединки были запрещены. Были и исключения, но все они должны быть оговорены заранее.

На охотничьих угодьях можно было делать это беспрепятственно, но Зейт всегда двигался не в одиночку. А ещё он не был официально связан с какой-либо гильдией. Если кто-то решит атаковать Зейта, ему придётся иметь дело с его нынешними соратниками. Вот почему Гильдия "Суинг" отложила свои планы мести.

- Вы пытаетесь убить меня? Это ваша конечная цель?

- Ни в коем случае.

Это действительно было так. Смерть Зейта не входила в их планы. Это бы, конечно, порадовало их, просто взять и убить… Но убийство Игрока далеко не всегда решает проблему.

- Мы не агрессивная гильдия.

Гильдия "Суинг" не была «гильдией плохих манер», убийства их не интересовали.

- Нам просто нужна компенсация и ваши самые искренние извинения. Это всё.

- Да не убивал я его! Монстр его убил.

Зейта это оскорбляло, их действия были смехотворны. Он был в неважном настроении, но плохих намерений у него не было. Это был несчастный случай, только и всего. С чего бы им мстить мне за несчастный случай.

Зейт говорил всё громче, члены Гильдии "Суинг" постепенно ожесточались.

- Да что происходит?

- Кто это? Что вы, ребята, не поделили?

Женская половина гильдии отреагировала на ситуацию странным образом. Они реагировали так, будто впервые слышат об их разногласиях и не понимают, что происходит. В их голосе явно звучало раздражение.

Четверо мужчин мобилизовались, чтобы помочь дамам подняться. Это низкоуровневое охотничье угодье для этих двух женщин! Романтичный игровой жест. Со стороны это выглядело так, словно они ищут свидания с ними, пусть и внутри виртуальной реальности.

В любом случае, эти четыре Игрока всячески старались угодить этим дамам, поэтому им пришлось отвечать на их вопросы.

- Вы станете сражаться с ними?

- Зейт – игрок слабый. К тому же, его напарник... Он не выглядит так уж многообещающе. Если мы вступим в бой, то обязательно победим. Из них победители как из меня – святоша. Разве наше преимущество не очевидно?

Исход боя заранее был ясен. По крайней мере, Зейту и членам Гильдии "Суинг". Зейт стиснул зубы.

- Сколько ты хочешь?

Проиграть – худший сценарий для Зейта. Если он потерпит фиаско, Гильдия "Суинг" воспользуется всеми собранными им подсказками и наверняка завершит его Квест. Так или иначе, выжить в этой заварушке было его основной целью в данный момент.

- Тысячи золотых будет достаточно.

- Чокнутые ублюдки.

На этот раз вместо Зейта ответил его напарник, а Зейт в замешательстве наклонил голову.

- Э-э?

- Что?

Члены Гильдии "Суинг" тоже слегка смутились.

Всё внимание было сосредоточено на соратнике Зейта. Он не был похож на того, кто смог бы произнести подобные слова. Скорее напоминал простачка, который бы дрожал от страха, произнеся что-то вроде: «Эй!».

Все были ошеломлены и стояли молча, осмысливая произошедшее. Соратник Зейта повысил голос:

- Если бы сказали, что именно вы обнаружили Замок Мизандры, это звучало бы не так глупо, как то, что вы утверждаете сейчас. Говорите, что владеете охотничьими угодьями? Чокнутые ублюдки. Я собирался пропустить ваш бред мимо ушей, сделав вид, что не услышал. Но вы продолжаете настаивать. Да вы больные.

- Да кто ты, чёрт возьми?

- Я? А толку-то, даже если я скажу? Вам нужно моё имя, домашний адрес, место и день рождения? Что вам это даст?

- …Ты напрашиваешься на поединок?

- Драться с тобой? Тебе повторить, что было сказано пару минут назад? Тебе напомнить, кто вообще начал эту вражду? Хочешь пари на 10 тысяч золотых?

Члены Гильдии "Суинг" разинули рты. Не то, чтобы Зейт ошибался… В основном, Гильдия "Суинг" использовала своё численное преимущество для запугивания Игроков. Это правда. Единственная причина, по которой им это удавалось, это тот факт, что в игре сила и есть закон. В реальном мире с этим бы давно разбиралась полиция.

Другими словами, Гильдия "Суинг" все ещё держала власть в своих руках. Промолчать и скрыть своё возмущение, причин у них не было.

- Вот сукин сын.

«Элли и Йоз сейчас наблюдают за нами. От этого слегка неловко…»

Виол - самый высокоуровневый Игрок среди них. На настоящий момент он достиг 102 уровня.

- Ты – третья сторона в этом вопросе, но сейчас вмешиваешься в наши с Зейтом дела… Как интересно.

По правде говоря, Виол был игроком, которого здесь не должно быть. Он тут для того, чтобы отпраздновать достижение нового уровня. Он помогал пользователям низкого уровня, по ходу дела впечатляя их своими навыками и достижениями. Виол пришёл сюда хвастаться. Если быть ещё более честным, он приехал сюда, поскольку пользователь Элли вызывала у него большой интерес.

- Если ты согласен биться, давай обсудим правила. Готовь свой меч. Битва 1 на 1.

- Хорошо. Что нужно делать?

- Клади своё запястье на линию.

Выражение лица Зейта омрачилось тревогой.

- Не делай этого. Этот ублюдок уже перешагнул сотый уровень!

На лице соратника Зейта, напротив, засияла улыбка.

- Отлично. Я согласен с твоими условиями. Если я не собью тебя с ног в течение трёх минут, я буду псом Гильдии "Суинг" всю оставшуюся жизнь.

Виол держал свои эмоции под контролем, слушая провокации своего противника. Его голос звучал как обычно:

- Мы не низшая гильдия, к которой любой ублюдок, вроде тебя, может так просто присоединиться.

Виол отличался от партнёра Зейта, чей инвентарь был обычным. Как и любой Пользователь, прошедший через сотый уровень, Виол обладал довольно функциональным инвентарём. Он пытался действовать как джентльмен. У него был шлем, но он не стал его надевать, он был уверен в себе.

- Если бы твои слова услышала бы какая-нибудь дикая тварь, ты был бы мертв.

- Что?

- Подожди минутку.

После тих слов соратник Зейта нагнулся к земле, словно поднимая что-то. После чего резко встал и бросился к Виолу.

Кххххааанггггг!!

Скрежет стали клинков. Виол никак не ожидал такой напористой атаки.

Пффффууууухххх!

Соратник Зейта швырнул горсть песка в лицо Виолу. Поскольку тот не надел защитный шлем, песок ударил по его глазам.

- Ч…..чтоооо, чёрт возьми?

Виол был в сильном недоумении.

Партнёр Зейта направил клинок на его переносицу.

Эта сцена была страшнее для окружающих, нежели, чем для пострадавшего Игрока.

Вот так и закончилась битва с Виолом. Он был лишен возможности увидеть своими глазами исход боя, поскольку они были заполнены песком.

Партнер Зейта поставил ногу на грудь побеждённого. Виол не был полностью уверен в том, что происходит, но он понял, что проиграл. Полностью осознав произошедшее, Виол посмурнел.

- Это конец битве 1 на 1. Я не подтвержу свое убийство, поэтому вы можете уйти, а пока слушайте. Как насчет остальных? Ах, вы можете пройти мимо этого места. Однако вам придется заплатить пошлину в размере 100 золотых. В отличие от остальных здесь, я даю вам, парни, очень даже приемлемую цену.

Конечно, вопрос еще не был до конца решен.

Остальные три члена гильдии подняли свое оружие.

Партнер Зейта посмотрел на своих оппонентов, затем он поговорил с Зейтом.

- Эй, Зейт. Если эти парни попытаются отомстить тебе позже, это не моя вина. Согласен?

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 100. Проклятое место**

- Ты хочешь, чтобы я разрубил тебе запястье и забрал часы? Или ты хочешь сохранить запястье, отдав мне свои часы добровольно? Что ты выберешь?

- Я… я отдам их тебе.

- Раз уж я получил твои часы, что насчет платы?

- Что? Плата?

- Разве ты не хочешь уйти от меня живым? Если ты хочешь уйти от меня, тогда, конечно, я должен получить плату.

- У меня сейчас нет золота…

- Я могу взять крафтовые монеты или драгоценные камни. Если у тебя и этого нет, ты можешь взять их в долг. Разве не у тебя много друзей, у которых ты можешь попросить в долг? И вы, двое, вон там.

- Да?

- Мы, двое?

- Так как вы оба даже не думали о том, чтобы атаковать меня, я не возьму ваши часы. Вместо этого вы заплатите мне.

- М… Мы должны отдать тебе еще и деньги?

- 100 золотых – справедливая цена.

- А ты не мог бы дать нам поблажку? Мы ведь ничего не сделали.

- Пожалуйста, дай нам поблажку. Мы же женщины…

- Женщины? И что? Вы же, девушки, не назначите мне свидание только потому, что я отпущу вас, девушек. Так почему же я должен позволить вам, девушкам, сорваться с крючка?

- Если мы пойдем на свидание с тобой…

Ах, извините. Я откажусь от такого предложения. Вы обе не в моем вкусе. Может быть, кто-то другой станет вашим белым рыцарем? А? Что я имею в виду под белым рыцарем? Я спрашиваю, заплатит ли кто-нибудь из здесь присутствующих за этих дам?

Зейт не мог поверить в то, что разворачивалось на его глазах. Он растерянно наблюдал за происходящим.

«Боже мой».

Это случилось в мгновение ока.

Виол был сражен мгновенно. Кроме того, события, которые произошли после, также развернулись в мгновение ока.

В другом отряде был плохой состав участников. Там был Маг, Священник и Мечник. Отряд не был сформирован так, чтобы объединиться против одного врага. По правде говоря, в отряде был только один Мечник.

Игрок-мечник не мог оказать достойного сопротивления.

...Ках-aхнг!..

Когда два меча ударились лезвиями, меч игрока-мечника отскочил. Одновременно он потерял равновесие. Причиной тому было то, что его захлестнула характеристика Силы противника.

Конечно, когда игрока-мечника ранили в глаз, он был ослеплен. После этого он стал живым щитом. Вместо того чтобы выиграть время для Мага из своего отряда, игрок-мечник стал исполнять роль щита. Маг пролепетал только: - Ух, ух? Ух, ух!, - перед тем, как был побежден. Магу отсекли ноги и руки.

Когда Маг и Мечник были побеждены, у Священника на самом деле не оставалось другого выхода.

Вот как начался предыдущий разговор.

«Никогда не думал, что стану свидетелем такого лично».

В «Полководце» можно было часто увидеть, как один человек сражается с многочисленными противниками. Это была игра. Если характеристика игрока была чрезмерно высока, он в одиночку мог сражаться с несколькими десятками человек.

Однако причина данной сложившейся ситуации не заключалась в разнице характеристик. Противник был сокрушен силой, но казалось, что что-то было по-другому. Казалось, будто что-то более сильное сокрушило их. Было бы неправильно сказать, что причина была только в разнице в силе. Была ли это разница в темпераменте? Это было то самое ощущение, которое испытывает человек, на глазах которого тигр разрывает кролика.

В этом контексте это было зрелищем, в которое сложно поверить.

Конечно, Зейт смотрел видео, похожие на то, что он видел сейчас.

«А не Хахве Маска ли он…»

Хахве Маска.

Его стиль сражения был похож на стиль Хахве Маски.

Кроме того, песочный бросок был фишкой Хахве Маски. В последнее время Хахве Маска уже не использовал песочный бросок. Однако его давним фанатам очень нравился прием «Песочный бросок» Хахве Маски. Многие стали его фанатами именно из-за этого приема.

Пока Зейт, разинув рот, наблюдал за происходящим, ситуация разрешилась.

Члены гильдии Суинг заплатили, и они ушли. Наконец, Зейт подошел к своему напарнику.

- Может быть, мне следовало попросить у них 200 золотых…

Холодок пробежал по спине Зейта, когда он услышал, что его напарник разговаривает сам с собой.

- Что будет, если Блокирующее поле не откроется после того, как Квест завершится? Я действительно должен отдать ему деньги?

К его беспокойству добавилось еще чувство тревоги за то, что произойдет.

«На самом деле это нормально так действовать? Я уверен они вернутся, чтобы отомстить».

Зейт поссорился с гильдией Суинг и все еще расплачивался за это. Гильдия Суинг не была великой гильдией, но была достаточно мощной, чтобы расправиться с одним игроком. Они совершили первое нарушение, но они были недостаточно благородны, чтобы признать, что это они были изначально неправы.

- Не беспокойся об этом. На их уровне они даже не смогут встать в очередь, чтобы встретиться со мной лицом к лицу.

Выражение лица напарника демонстрировало пренебрежение по отношению к тревогам Зейта.

- Что?

Зейт задал вопрос, но его напарник не стал пояснять свой ответ.

- В любом случае, давай поторопимся. Я не хочу без надобности ввязываться в неприятности. Кажется, противники сообразили, чем мы занимаемся.

- Ах!

Зейт, наконец, пришел в чувства.

- Да, нам нужно поторопиться.

Его напарник говорил всё правильно. Члены гильдии Суинг, которые спаслись, не были дураками. Они обратились за помощью к остальным членам гильдии. В этом районе было значительное количество представителей гильдии Суинг. Зейт лично знал более 10 членов.

Решение поторопиться было особенно актуально, так как Виол был сражен. Они точно постараются отомстить. Виол был одним из тех, чей уровень был достаточно высок среди членов гильдии Суинг. Так бывает в любой организации, но то, как относятся к члену организации, зависит от того, как много он может ей дать.

Этого факта было достаточно, чтобы ускориться.

- Ты, наверное, его фанат?

В процессе всего этого Зейт задал вопрос, который его очень интересовал.

- Кого?

- Хахве Маски.

- Что ты имеешь в виду?

- Нет. Я просто говорю, что твой стиль сражения похож на стиль Хахве Маски. А? Конечно, Хахве Маска – Некромант, а ты — Мечник.

Напарник Зейта только ухмыльнулся его ответу. Конечно, напарник Зейта не ответил на вопрос.

- Давай поторопимся.

Таков был ответ его напарника.

Когда играешь в «Полководца», иногда кажется, что собираешь пазл.

Именно такое ощущение было сейчас у Зейта.

Они старательно изучали охотничьи угодья, где появились Зараженные Оборотни. В процессе они нашли подсказку.

Словно с неба пролился черный дождь: на деревьях, камнях и земле были черные, похожие на чернила, следы. Кроме того, всё, что соприкасалось с черной жидкостью, пострадало. Что касается деревьев, они высохли только там, где их коснулась черная вода. Камни и земля разрушались, когда соприкасались с черной жидкостью.

Черная жидкость была источником проблемы.

«Значит, вот почему появились Зараженные Оборотни».

Кроме того, была велика вероятность того, что причина, почему появлялись Зараженные Оборотни вместо обычных Оборотней, заключалась в воздействии черной жидкости. Другими словами, вероятнее всего, это было то самое место, которое они искали.

- Давай пойдем дальше. Мы сможем провести чистку позже.

- Хорошо.

Они словно шли по хлебным крошкам, оставленным Гензель и Гретель. Зит и его напарник шли по черным меткам. Через некоторое время они нашли маленькую пещеру, скрывавшуюся среди листвы.

Более того, в пещере был Черный Скелет. Он молился, сложа руки как первосвященник

Это были Очерченные Останки.

«Вот почему никто не смог найти их. Кто бы мог подумать, что они будут здесь?»

Когда Зейт обнаружил их, в его голосе слышалось уныние, затем он немедленно опустил голову.

«Твою мать».

Он не мог не выругаться про себя.

«Я работал как собака больше двух месяцев для того, чтобы увидеть этот потрепанный Скелет…».

Он был похож на ничего не стоящий скелет. По правде говоря, кому нравятся скелеты? Скелеты всегда были зловещим символом. Тем не менее, он потратил два месяца на поиски этого Скелета.

Было очень подходяще сравнить его работу с собачьей. С точки зрения других, он, по сути, впустую потратил два месяца. С точки зрения Зейта, казалось, что он в течение двух месяцев копал яму. Было не смешно.

Однако в тот момент он испытывал такие же эмоции, которые он испытывал, только когда начинал играть в «Полководца».

- Тем не менее, это первое место.

Никому еще не удавалось сделать это. Бесчисленное количество людей бросали этот Квест, и он был первым, кто его прошел. Он бы не стал говорить, что он занял первое место, но это был значительный для него момент.

- Спасибо.

Напарник Зейта пожал плечами, услышав слова Зейта.

- Мы можем обменяться любезностями позже. Однако я хотел бы, чтобы ты не забыл кое о чем.

- Не забыл?

- Если мы откроем этот Квест, и Блокирующее поле не исчезнет, тогда тебе придется делать такой же выбор, как и тем членам гильдии Суинг.

Зейт ухмыльнулся, услышав эти слова. Он посмеялся в ответ.

- Ты действительно странный ублюдок.

Его напарник пожал плечами. Зейт не воспринимал его слова как угрозу. Он думал, что его напарник шутит. Конечно, его напарник мог на самом деле предупреждать его, но Зейту в конечном счете было все равно.

- Ладно. Если ничего не получится, я отдам тебе деньги. Я дам тебе тысячу золотых.

Пока Зейт говорил, он осторожно поднял Скелет. Когда руки Зейта дотронулись до Скелета, всё, кроме черепа обратилось в пыль.

- А? Что за черт?

- Должно быть, он разрушился.

- Э… Это означает, что мы провалили Квест?

- Так как остался только череп, это означает, что мы должны взять его. Мы должны сопроводить его туда, куда он хотел идти.

Зейт пришел в себя, когда услышал слово «сопроводить».

- А?

Это был момент, на котором их пути расходились. Зейт испытал чувство потери.

У Зейта не было приятелей до нынешнего момента. Действительно, частично причина, почему никто не хотел играть с ним, заключалась в том, что у Зейта не было каких-либо исключительных навыков. Однако наибольшим препятствием было то, что Зейта раздражали другие игроки.

Чтобы это была за игра, если бы игрок был сосредоточен только на повышении уровня и охоте? Игрок должен был наслаждаться игрой самой по себе, тем, что это игра для него. Он не был заинтересован в охоте, словно сумасшедший, чтобы стать лучшим. Это была только небольшая часть игры для него. Она была бессмысленна.

Такая линия рассуждений не подпитывала необходимость найти приятеля.

Однако впервые он нашел Игрока, с которым он хотел играть. К сожалению, это было невозможно.

«С первого взгляда, он, эксперт, который скрыл свой уровень. Нет никакого шанса, что он бы захотел играть со мной».

Некоторое время назад до него дошло. Он понял, что его напарник не был такой маленькой рыбёшкой, как он сам.

- Да. Давай закончим здесь.

Зейт натянул улыбку.

- Я хочу играть в игру с таким парнем.

В будущем Зейт будет известен как Человек Квестов. С этого момента всё началось.

Это всё произошло, когда Хурокан добрался до вершины Горы Рикки. Он уже практически слышал объявление.

[Вы получили титул: «Человек, покоривший вершину Горы Рикки]

Он, наконец, был на вершине.

Это означало, что Блокирующее Поле было удалено. Хурокан поднял голову, чтобы посмотреть на озеро, которое было расположено на другом склоне горы…

«Я потратил на это 3 дня».

Он должен был развеять Блокирующее Поле. Безо всякого плана он потратил 3 дня, чтобы открыть дверь.

Однако Хурокан вместо того, чтобы расстроиться, с облегчением вздохнул.

«Мне повезло, что здесь был такой парень, как Зейт».

Зейт.

Если бы его здесь не было, он бы не смог пройти Квест за три дня. Вот почему он не сказал, что впустую потратил время. На самом деле он был благодарен.

«Я действительно благодарен за этого парня».

Если бы такие игроки, как Зейт, не существовали, сколько бы времени Хурокан должен был потратить на то, чтобы рассеять Блокирующее Поле самостоятельно? Неделю? Может быть, Хурокану пришлось бы выйти из игры здесь.

«Такие парни, как он, заставляют жизнь в «Полководце» кипеть».

Зейт и такие игроки, как он, были небольшими составными частями, разбросанными по всему «Полководцу». Они хотели участвовать в небольших детализированных заданиях, поэтому игроки «Полководца» могли продвигаться вперед.

Мир был похож на часы. Есть большие и дорогие части, но нельзя заставить часы работать только с помощью этих составляющих. Маленькие части играли такую же важную роль, как и большие. Рядовые 30 гильдий определяли течение игры «Полководец», но, в конце концов, в «Полководца» играли обычные игроки.

Конечно, эта история не была важна для Хурокана.

Хурокан не заходил далеко в своих мечтаниях. Он был не в той ситуации, в которой можно позволять себе мечтать.

В сознание Хурокана закралось подозрение.

«Это не совпадает с той информацией, которую я знаю».

Проклятое место.

Хурокан знал, что это место не обладало большим значением в разделе о Безнравственном Принце Основного Квеста.

[Проклятое место – это место, где Безнравственный Принц проводил свои эксперименты. Это было место, где монстры подвергались силе Осквернения в его экспериментах. Также, это было место, где могла быть найдена подсказка относительно Безнравственного Принца].

Это было всё, что Хурокан знал о Проклятом месте.

Если бы Хурокан внимательно изучил текущую ситуацию, он бы знал, что эту стадию не так уж и легко пройти. Это может занять некоторое время.

«Барьер».

Если сюжетная линия такова, как подозревал Зейт, то барьер был создан теми, кто сбежал из Проклятого места. На вершине всего этого Очерненные Останки, добытые Зейтом, - останки Мага, который поддерживал барьер с помощью своей магии.

Это было не простое Блокирующее Поле, созданное Системой. Было множество случаев, когда Блокирующее поле устанавливалось Сюжетной линией. Поле сражения, на котором он сражался в стенах Замка Теруб, было ярким тому примером.

Кроме того, если кто-то пересекал Блокирующее Поле, привязанное к сюжетной линии, это было довольно важной стадией с другой стороны. Например, Замороженное Королевство было напротив стены Замка Теруб.

Суть проблемы заключалась в том, что у Хурокана не было информации о той важной стадии.

«Я в этом уверен. Кто-то присвоил Проклятое Место, и эта информация никогда не распространялась».

Это означало, что игроки тех времен, до того, как Хурокан вернулся в прошлое, устранили Проклятое место и никогда не обнародовали этот факт.

«Это место, где монстры 140 уровня появляются…»

Игрок должен быть минимум 140-ого уровня, чтобы охотиться в подобных угодьях. Возможно, для этого События требуется уровень выше 140, но он никогда не слышал об этом. Существовало не так много организаций, которые могли чисто подавить целое событие.

С ним могли справиться только 30 великих гильдий и гильдия Подножек. Это означало, что велика вероятность того, что в Проклятом Месте было что-то очень вкусное. Что-то такое, что стоило прятать.

Хурокан создал свое нынешнее состояние.

«У меня нет информации».

У Хурокана не было ни малейшего представления, что может быть в Проклятом Месте.

«Кроме того, мой уровень – только в двенадцатом десятке».

Он мог отправиться в охотничье угодье 140-ого уровня, но это была для него непростая стадия.

«Мне не важно, появится ли собака или корова. Однако я уверен, это будет необычная собака или корова».

Когда такая стадия открывалась, могла появиться собака или корова. Однако это могла быть обученная служебная собака, вместо обычной. Вместо обычной коровы мог выйти бык, и Хурокан мог бы стать матадором, не имея какого-либо опыта в сражении с такими быками.

Это были горы, которые Хурокан должен был покорить в будущем.

Хурокан надел Хахве Маску и улыбнулся.

«Будет весело».

Слухи в «Полководце» разносились быстрее, чем ветер.

- Ты слышал? Блокирующее Поле над Замком Мизандры было рассеяно?

- Над чем? Как?

- Были найдены Очерненные Останки.

- Кто их нашел? Я думал, что Квест – это баг? Я думал, никто не в силах их найти?

- Его имя Зейт. Как бы то ни было, он нашел их.

Слухи в «Полководце» были легковоспламеняющимися. Фитиль зажигался мгновенно.

- Что насчет Блокирующего Поля?

- Игроки распространяют информацию, по мере того как они тщательно исследуют гору. Однако, кажется, что место кишит невероятно сильными монстрами. Самый низкий уровень монстров выше 140. Средний уровень охоты примерно 150.

- 150 уровень? Это невероятно! Держу пари, что рядовые очень интересуются этим местом.

Когда огонь очень жарко горит, иногда пламя опьяняет человека.

- Кроме того, ходит один слух. Место может быть Событием и награда – это Уникальный Предмет.

- Что?

- Вдумайся. Это место События 150 уровня, и награда – Уникальный предмет. Не означает ли это, что награда – это Уникальный предмет 150 или выше уровня?

- Уникальный предмет 150 уровня… А это не тот предмет, который был недавно продан?

- Это был Уникальный предмет 150, который был из Рейда Слизи Голубого Дракона. Это была Волшебная Палочка. Ее продали за 250 000 золотых, но продажа была недействительна. В конце концов, ее обменяли на Уникальный Защитный Набор 140 уровня.

- Это смешная цена. 250 000 золотых…

- Игрок отказался от сделки. Он сказал, что лучше он ее использует, чем будет продавать только за 250 000 золотых.

Они были опьянены последними событиями, поэтому стали говорить всякую ерунду.

Вот как ложь и слухи быстро распространяются в «Полководце».

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 101. Партизаны (часть 1)**

Большой и странный… Деревья были похожи на привидения с широко расставленными руками, и, казалось, будто они кричали.

Густой голубой туман слоями лежал между деревьями. Он не столько вызывал страх, сколько предвещал беду.

Не хотелось сражаться в таком гнетущем лесу. Кроме того, монстры еще больше уменьшали это желание. Там был монстр, у которого нижняя часть туловища была как у льва, верхняя – как у орка, а голова представляла собой голову козы.

Кроме того, у этого монстра была очень ржавая алебарда. Гибрид копья и боевого топора мгновенно сворачивал голову слабому противнику.

Однако эти факторы не испугали группу, которая решила выступить против этого монстра.

Хууууух!

Это был Проклятый монстр. Его звали Вуду Химера, и атаковал он свирепо. Его странное тело выбрасывало мощные потоки энергии, и он использовал эту энергию, чтобы наносить удары своей алебардой. Алебарда не просто рассекала воздух. Она разрывала его.

Бах, бах!

Каждый раз, когда страшная атака обрушивалась на щит, звук столкновения заставлял голубоватый туман в ужасе отступать. Настолько устрашающими были удары.

Кууух! Кууух!

Кроме того, Вуду Химера издавал самый необычный крик, когда наносил каждый удар. Он звучал так, будто его крик был Проклятьем. Судя по звукам битвы, Вуду Химера издавал такие звуки, будто он поражал ими своего противника.

Однако перед глазами предстает немного другая картина.

«В нем сила бьет через край».

На нем были черные доспехи, которые можно назвать достаточно крепкими. Он выдержал атаку Вуду Химеры, защищаясь большим черным щитом, и Танк не сдвинулся даже на дюйм. Он спокойно отражал необдуманные атаки щитом.

Это было не всё, что он делал.

Когда он отражал атаку, он двигался. Он медленно заманивал Вуду Химеру в желаемое местоположение. Его навыки поражали. Словно искусный танцор показывал студенту, как нужно двигаться в танце.

У него достаточно хорошо получалось.

Но еще лучше были навыки Мага.

- Продержись еще чуть-чуть.

Пока Танк отвлекал монстра, Маг закончил заклинание и швырнул огненный шар.

Огненный шар был размером с человека и плыл по воздуху, словно воздушный шар. Маг сделал небольшое круговое движение рукой, и огненный шар повторил движение его руки. Огненный шар обрушился на голову Вуду Химеры и задрожал, словно вот-вот взорвется.

Тем временем Маг второй рукой создавал новое заклинание. В отличие от предыдущего случая, Маг интуитивно представлял, как будет использовать это заклинание.

Огненное Копье!

Оно было 5 метров в длину и было похоже на обычное копье. Оно было простым.

Маг бросил Огненное Копье, словно метатель копья. Было сложно попасть в цель. Навыки опытного Танка предоставили Магу прекрасную возможность нанести удар в спину. Это было похоже на метание дротиков. Единственное, о чем должен был беспокоиться Маг, это сколько ударов он хочет нанести монстру. И всё.

Шуууух!

Огненное Копье вонзилось прямо в спину Вуду Химеры.

Как раз перед тем, как копье попало в цель, Маг сжал кулак, которым контролировал Огненный Воздушный Шар. Он всё идеально рассчитал.

Дрожащий огненный шар, наконец, продемонстрировал свою истинную сущность.

Пу-квах!

Огненный Шар развернулся в огромную Огненную Змею. Появилась Огненная Змея с открытым ртом и устремилась вниз с тем, чтобы укусить Химеру за голову.

Дах-сах!

Огненная Змея укусила Вуду Химеру в голову.

Пу-квах!

Огненное копье мгновенно вонзилось в спину Вуду Химеры. Маг на этом не остановился. Он сразу же обеими руками выпускал как можно больше Огненных Стрел и одновременно метал их.

Он был достаточно опытным, чтобы создать три магических заклинания в одной атаке. Было нелегко это сделать. Это был тот уровень мастерства, которым нужно обладать, чтобы стать великим Магом.

Когда большинство монстров были атакованы заклинаниями Мага, они переключили свое внимание на него и стали нападать. Агро дернулось в сторону Мага. И ничего нельзя было поделать. Если это было неизбежно, Маг должен был обрушить на монстров как можно больше магии!

Хотя магическая атака и нанесла урон Вуду Химере, он остался жив. Пылая словно факел, он бросился на Мага.

- Ух-ууух!

Маг странно улыбнулся, когда увидел, что монстр бросился к нему. В его глазах не было страха.

Когда дистанция между Магом и Вуду Химерой была около 10 метров, вперед вышла Атакующая. Атакующая в полной боевой готовности поджидала, когда монстр подойдет поближе.

Пууух!

Скрывавшимся Атакующим игроком была женщина. Как и подобает игроку-девушке, она была одета стильно, но в тоже время просто. Неплохое сочетание серебряных и черных доспехов. Казалось, что она сняла шлем специально, чтобы похвастаться длинными рыжими волосами.

В «Полководце» такие игроки, как она, входили в категорию игроков, заботящихся только о своем внешнем виде. Голова была самой важной частью тела, но они отказывались защищать ее. Это идиоты, опьяненные чувством собственного достоинства.

Однако у этой девушки-игрока было слишком много навыков, чтобы причислять ее к той категории идиотов. Вуду Химера мчался со скоростью, сравнимой со скоростью машины, едущей по шоссе. Она напала на него из засады, и ее атака была точна. Это был непростой трюк. Будет небольшим преувеличением сказать, что это было, словно сбить стрелу на лету.

Кроме того, девушка-игрок использовала Навык Стремительной Атаки, чтобы быстро передвигаться. Понятно, что разогнавшейся машиной сложнее управлять.

Когда она объединила Стремительную Атаку и Удар-Молнию, Атакующая смогла легко проткнуть мечом шкуру Вуду Химеры. Кроме того, она смогла сильно и глубоко рассечь шкуру. Создавалось впечатление, что его ранили дрелью.

Ку-ух-ух!

Вуду Химера издал ужасный визг и отлетел.

Маг покачал головой, когда увидел автокатастрофу, развернувшуюся на его глазах.

Если бы его товарищу не хватило силы, или если бы она совершила ошибку — Маг был бы тем, кто сейчас валялся бы на полу, вместо Вуду Химеры.

Несмотря на всё это, он расслабился, вместо того, чтобы удивиться. Он сказал Атакующей:

- Ты опять не надела шлем, Лили?

- Плевать.

- Когда-нибудь ты умрешь от ранения в голову. В будущем мне придется записать видео, на котором ты разобьешь себе голову.

- Ты хочешь умереть?

- Эй. Вуду Химера поднимается.

Это был монстр 140 уровня, и вид Вуду Химеры, лежащего перед ними, расслабил игроков.

Это была Семья Нупи.

Их средний уровень был равен 155. Их уровней не хватало, чтобы войти в Топ-100, но они стояли на пороге Топ-100. Им не хватало 10 уровней до Топ-100. Это была команда, состоящая из четырех ветеранов, игравших в «Полководца» с самого его начала.

Семья Нупи была сосредоточена на обычной охоте, а не на рейдах. Им не хватало способностей, чтобы провести Рейд, но с другой стороны, по своим способностям расправляться с монстрами средних размеров они не уступали членам 30 великих Гильдий. На самом деле их знали как игроков, которые были лучше игроков 30 Гильдий. Настолько исключительными были эти игроки. Если 30 великих Гильдий повышали мастерство ведения рейдов-зачисток, то Семья Нупи повышала свое мастерство борьбы с обычными монстрами.

В тот момент заговорил Священник:

- Зловещий Глаз направляется к нам. Поспешите и заканчивайте с этим.

Члены команды изменились в лице, когда услышали эти слова. Танк снова занялся Вуду Химерой, а Маг стал готовить заклинания. Атакующая заняла наиболее подходящее место расположения.

Пока всё это происходило, среди членов группы состоялся короткий разговор.

- Зловещие Глаза. Мы не можем накопить очки из-за этих подонков. Как только у нас всё начинает получаться, появляются эти подонки…

- Когда нам дадут Квест, в котором разрешат поймать этих подонков? Мы уже неделю здесь.

- Кто-то мне рассказывал, что, чтобы получить Квест, нужно собрать определенное количество очков.

- Правда? На каком мы сейчас месте по очкам?

- На четвертом.

- Тогда это за пределами наших возможностей.

- Мы не сможем этого сделать.

Разговаривая об этом, все четверо игроков сразу же подумали об одном Игроке.

- Хахве Маска.

- Давайте просто молиться, чтобы Хахве Маска собрал нужное количество очков. Он на первом месте, и разрыв по очкам между первым и вторым местом огромный.

- Давайте стремиться ко второму месту, а не к первому. Я уверен, что награда определяется количеством очков.

Сказав это, они снова сосредоточились на своем сражении.

Когда Проклятое место открывается, начинают распространяться слухи.

Источником сегодняшнего слуха был НПС.

- Ты сегодня постарался. Если я объединю результаты твоей охоты, то за это можно дать 150 очков.

Игрок состроил кислую мину, услышав слова Сарабо.

- У меня сегодня большой улов, и за него можно дать 175 очков?

- Это небольшой улов. Он просто выглядит как большой.

Это был Рыжебородый Сарабо.

Как подсказывает имя, это был мужчина с большой рыжей бородой. Его рост составлял 190 см, сам он был крепкого телосложения и на поясе всегда носил по мечу с обеих сторон. НПС обладал достаточным количеством навыков, чтобы легко сразить обычного игрока.

Кроме того, среди многочисленных НПС, в «Полководце» он не входил в топ-10 узнаваемых персонажей, но был в двадцатке.

Сарабо появился вскоре после того, как появилось Блокирующее Поле, и создал Временный Город. Из Временного Города он раздавал игрокам Квесты.

По сути, это был событийный НПС!

Конечно, игроки быстро это поняли. Появление Сарабо означало, что Проклятое место было одной из стадии События. Тогда было понятно, почему с его появлением поползли эти беспочвенные слухи.

Содержание Квеста, который давал Сарабо, было достаточно простое.

- Эта локация – Проклятое место. Барьер запечатал это место до этого момента, но мощь барьера определенно ослабела. Сейчас это место открыто для публики. Вот почему Ассоциация Завоевателей планирует очистить Проклятое Место. На данный момент Место захвачено Вуду Химерами. Эти подонки не особенно сильны, но это мутировавшие монстры, которые могут использовать навык под названием Зловещий Глаз. Ассоциация Завоевателей не знает, как с ними справиться. Возможно, это очевидно, но тот, кто убьет больше всего Вуду Химер, получит награду, соответствующую количеству убитых.

Не нужно быть семи пядей во лбу, чтобы понять суть. Если тебе нравится играть в «Полководца», то смысл был прост, чтобы мгновенно понять его.

Нужно было избегать схватки со Зловещими Глазами, и по сути это было началом соревнования, в котором игроки хотели посмотреть, кто сможет поймать больше всего Вуду Химер. Кроме того, самые известные команды «Полководца» сходились в этой локации. Игроки с уровнем выше 140, которые занимались охотой, а не рейдами, чтобы повысить свой уровень, приходили толпами. Игроки из Гильдии Подножек и 30 Великих Гильдий также наведывались туда. Однако эти игроки не были передовыми участниками этих Гильдий. У них в расписании было свободное время. Также появлялись и высокоуровневые игроки, находившиеся высоко в рейтинговых списках.

Это была война звезд.

В сражении звезд был один главный персонаж, чье имя блистало ярче всех.

Квонк!

Огромный Каменный Топор разрубил Вуду Химеру пополам. Топором орудовал Голем Минотавр.

Пуууух!

Скелет Рыцарь безжалостно заколол мечом упавшего Вуду Химеру. Он был облачен в по-настоящему дорогую Уникальную экипировку и орудовал невероятно дорогой Шпагой Золотого Богомола.

Пух, пух!

Два Скелета Воина, экипировка которых состояла из разнообразных Редких и Уникальных ранговых предметов, также участвовали в сражении. Они были окружены Костяной Броней, и верхнюю часть их шлемов венчал рог.

Пу-тых!

Внешность игрока с точки зрения формы была очень проста. Он был снаряжен оружием Уникальной Хроники под названием меч Айвана. Он взмахнул мечом, чтобы порубить тело Вуду Химеры.

Это был Хахве Маска.

Он являлся самой яркой звездой Проклятого Места.

[Вы получили уровень].

[Ранг Познания Скелета повышен до Ранга А].

[Навык Призыв Голема повышен до Ранга А].

[Навык Скелета Рыцаря повышен до Ранга D].

[Вы получили титул «Убийца Вуду Химер»].

«Это было словно мед. Мед!»

Он повысил свой уровень, получил титул, и ранг его навыков был повышен!

Эти три, последовавших друг за другом объявления, заставят любого «Полководца» плясать от радости. Хурокан широко улыбался.

«Это потрясающее место».

Прошло 10 дней с того момента, когда он начал охоту на Проклятом Месте. У Хурокана было преимущество на Проклятом Месте по сравнению со всеми остальными охотничьими угодьями.

Наиболее важным навыком, требуемым при охоте в пределах Проклятого Места, была подвижность. Нужно было убить как можно больше Вуду Химер, избегая при этом встречи с мутировавшими Вуду Химерами, которых называли Зловещими Глазами! Подвижность была ключевым навыком для выполнения этой задачи.

Одним из лучших атрибутов Хурокана была мобильность. Если требовалось, он мог мобилизовать все свои силы.

С другой стороны, обычная команда не могла похвастаться таким преимуществом. Атакующие были подвижны. Однако Маги, Танки и Священники не были так ловки в передвижении. Их характеристика Силы была слишком слабой. Команда должна была решать проблемы до того, как они появятся.

Хурокан мог продолжать движение, даже если возникнет какая-либо проблема. Разница была огромной.

Однако проблемы могли возникать и не возникать.

Также подспорьем служило то, что Вуду Химера был идеальным монстром для Хурокана. Вуду Химеры были сильны, но защита была их слабым местом. Если имелся такой Игрок, который мог идти напролом, их убить можно было на удивление легко.

В конце концов, от них можно было получить значительное количество опыта. Это были монстры 140 уровня, но количество опыта, полученного от Вуду Химер, было близко к количеству опыта, получаемого от монстров 150 уровня. Уровень Хурокана все еще находился в 12-ом десятке, поэтому это было огромное количество опыта.

«Наверное, вот почему они очистили его в тайне».

С другой стороны, он мог понять, почему Проклятое Место было очищено в тайне.

Был запущен Квест - Соревнование по количеству очков. Ведь чем меньше людей будет знать об этом, тем меньше конкурентов? Кроме того, это Соревнование по количеству очков, проводимое в Проклятом Месте, было невыгодно игрокам, которые были хороши в рейдах. Оно было выгодно игрокам, которые любили обычную командную охоту.

«Должно быть, я подбираюсь ближе».

Вскоре наступит конец охоте за очками. Сарабо, наверное, расскажет ему, как он сможет поохотиться на Зловещие Глаза. Тогда Награда найдет своего героя.

«Что это будет?»

Конечно, наивысшую награду получит Игрок, занявший первое место в рейтинге очков. Ее получит Хурокан!

«Я хочу что-то наподобие Книги Умений. Книга Умений!»

Затем наступил тот самый день.

«Я добрался до Проклятого Места».

– Уже?

Мягкий зеленый свет хлынул на доспехи Игрока. Он остановился на мгновение, чтобы ответить голосу, который прозвучал у него в ушах. Он смотрел на картину, открывающуюся его глазам.

Это был очень Зловещий Лес.

Игрок открыл рот, когда в течение очень небольшого промежутка времени смотрел на лес.

«Я соберу сведения о Квесте первым. Это моя основная миссия. Если получится, я уничтожу Хахве Маску».

Последовавший ответ был краток.

– Хорошо. Так держать.

«Спасибо».

После короткого разговора Игрок, облаченный в зеленые доспехи, пропал в голубом тумане.

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 102. Партизаны (часть 2)**

Временный город был возведен рядом с Проклятым местом Сарабо как его собственный центр. Уровень большинства игроков, которые собираются в городе, был выше 140.

Конечно, большинство игроков, собиравшихся здесь, играли в «Полководца» со дня его создания. Это были жители «Полководца», и они проводили там по пять-шесть часов в день со дня открытия игры… Родители и друзья приличного количества игроков тыкали в них пальцем, тем самым демонстрируя свое беспокойство за них. Она говорили что-то вроде такого: «Тц, тц! Игра кормит тебя? Будет ли она тебя кормить?», а игроки продолжали играть, проводя в игре непомерное количество времени.

Вот почему все здесь хорошо знали, как работал «Полководец».

Вот почему все здесь остерегались Хурокана, но не благоговели перед ним. Он был тем, с кого нельзя было спускать глаз.

- В итоге Хахве Маска занял первое место?

- Это ерунда какая-то. Насколько мне известно, уровень Хахве Маски 130. Между мной и ним разница в 10 уровней. Кроме того, Хахве Маска охотится один. Как он смог поймать больше монстров, чем команда из четырех человек?

- А слух о том, что он ребенок из невероятно богатой семьи, это правда? Он, правда, потратил на игру миллион долларов? По крайней мере, его предметы обладают Уникальным Рангом, и даже экипировка его Скелетов уникальна… Чертов богатый ублюдок. Если он хочет похвастаться своими деньгами, пусть он делает это в другом месте!

Хурокану было хорошо известно, что о нем думали.

«Я добрался».

Его окружение следило за ним с беспокойством. Этого так долго ждали.

«Я наконец-то поравнялся с ними».

Он уже чувствовал на себе такие взгляды до того, как вернулся в прошлое. В то время ему потребовалось два года, чтобы добиться такого эффекта. Кроме того, на тот период времени он не действовал в одиночку. Он должен был атаковать в толпе, чтобы просто заставлять идущие впереди отряды опасаться его команды.

Тот темп, с которым он продвигался сейчас, служил единственным доказательством. Он сделал правильный выбор.

Всё, что было у Хурокана, он вложил в мир игры под названием «Полководец». Такое доказательство он хотел видеть относительно всего. Он хотел видеть подтверждение того, что не ошибся. Только это утешало Хурокана, когда в его сердце просыпалась нерешительность.

«Мне несказанно повезло».

Честно говоря, эти взгляды сопровождали провокации. Раньше помимо провокаций Хурокан подвергался масштабным атакам. Хурокан думал, что высока вероятность того, что что-то плохое случится в ближайшем будущем. Он ожесточился.

Однако ни одна из групп не решалась провоцировать его. Он смотрели на него недовольно и настороженно, но ничего не предпринимали.

Хурокан наверняка не знал, почему никто не атакует его. Но у него были некоторые подозрения.

«Из-за «Красных Буйволов» никто не ожидал, что у меня что-то получится».

Недавно Чев, мастер Гильдии «Красных Буйволов», упомянул Хахве Маску в официальном интервью.

Во время интервью Чев сказал, что Вальс Хахве Маски был одним из самых незабываемых видео в «Полководце», которые он видел за последнее время. Корреспондент сразу же спросил, знаком ли Чев с Хахве Маской. Словно ожидая этого вопроса, Чев ответил:

- Официально мы с ним не знакомы. Я скажу вот так.

Когда он сказал это, онлайн-беседа немного оживилась.

- Хахве Маска знаком с «Красными Буйволами»?

- Может быть, Хахве Маска – это припрятанный козырь «Красных Буйволов»?

– Вау. Если Хахве Маска – член «Красных Буйволов», то это было бы самым грандиозным козырем? Если Хахве Маска состоит в передовой рейд-группе «Красных Буйволов», они станут сильнейшими в «Полководце»!

- Это всего лишь слух, но говорят, что они любовники.

- Они же мужчины?

- Вот почему эта новость такая важная.

- Наверху много сумасшедших людей.

Конечно, бывают случаи, когда разгораются странные слухи. Тем не менее, интервью послужило причиной, почему никто не связывался с Хахве Маской. Не хотели обидеть «Красных Буйволов».

«Должно быть, я действительно пришелся ему по душе. Или, может быть, его прогресс значительно ускорился из-за моего намека».

Конечно, Чев сказал о нем не просто так. Чев знал, какой вес имели его слова.

Это был своего рода сигнал. Это был сигнал, который говорил, что он хочет завязать более близкие отношения с Хахве Маской.

С точки зрения Хурокана, все это было очень неожиданно, но у него не было причин отказываться от этого.

«Я правильно сделал, что надел Маску».

Хахве Маску.

В конце концов, Хахве Маска была его отличительной чертой. Это был шанс создать несуществующую историю своей жизни.

В итоге ничего его не держало. Он смог первым завершить охоту на Вуду Химер и мог гордо предстать перед Сарабо как лидер рейтинга по очкам.

- Хорошая работа.

Это были игроки, которые действовали из временного города. Это были группы, занимавшие в рейтинге по очкам с первого по четвертое место. Сарабо собрал четыре группы и дал каждой по драгоценному камню. Красные драгоценные камни светились.

- С вашей помощью я, наконец-то, придумал, как блокировать Проклятья Зловещего Глаза. Все драгоценные камни, которые я вам дал, будут блокировать распространение Проклятья.

В этот момент все поняли, что происходит.

- Вот какое продолжение у этой истории.

- Это билет вплоть до четвертого места? Дело начинает приобретать интересный оборот.

- По сути, те, у кого будут билеты, могут получить Квест.

Было очень много разговоров о том, что награда будет зависеть от рейтинга в Зачете по очкам. Поговаривали о том, что Сарабо подарит Уникальный предмет или Книгу Умений. Также говорили о том, что награда – это 100 000 золотых…

Однако все те слухи были неверны.

Этот драгоценный камень мог блокировать Проклятье Зловещего Глаза! Это и была награда. По сути, это означало то, что избранная группа игроков может отправляться в рейд на Зловещий Глаз.

- Всё, что происходило до этого момента, было предварительными раундами.

- Мы единственные, которые могут принять участие в основном раунде.

Это была достаточно ценная награда. На данный момент Зловещие Глаза бродили по Проклятому Месту, и их нельзя было выбирать целью своей охоты. Если кто-то видел Зловещий Глаз, проклятье активировалось, и одна из характеристик ухудшалась на 50%. Кроме того, скорость передвижения уменьшалась на 80%. Это было страшное проклятье.

Если это был игрок 200 уровня, он мог с этим справиться. Однако для игроков 150 уровня поимка Зловещего Глаза представлялась невозможной.

Конечно, за первое место была предусмотрена дополнительная награда.

- Твой вклад был самый значительный. Эту награду я даю только тебе.

Это была награда.

- Что?

- Используй ее правильно.

- Что?

Это была одна единственная монета.

На монете виднелся оттиск «1 000».

- Э… Это всё?

Хурокан был искренне ошарашен, когда задавал этот вопрос. Сарабо похлопал Хурокана по плечу.

- Ты хорошо постарался.

Хурокан задрожал, услышав эти слова.

- Нет! Дай мне вместо этого Предмет! Предмет!

Он никак не ожидал, что наградой за первое место будет всего лишь сумма в 1 000 золотых. Конечно, 1 000 золотых – сумма немаленькая. Очень редко можно было получить в качестве награды больше, чем 1 000 золотых. Это была достаточно большая награда.

Однако Хурокан использовал Костяные Бомбы и другие ресурсы в огромном количестве, чтобы занять первое место в этом Квесте. Он был обескуражен.

«Серьезно? Твою мать!

»
Ругательства готовы были вот-вот невольно вырваться из его уст.

Сарабо весело отмахнулся от Хурокана и обратился к остальным.

- Осталось только поймать Зловещий Глаз, а затем вы должны отправиться в Проклятый Замок. Первый, кто поймает Зловещий Глаз и доберется до Замка, получит этот меч.

Тук-тук!

Пока Сарабо говорил, он постукивал по ножнам меча, который носил на левом бедре.

- Я отдам меч в качестве награды.

[Квест «Охота на Зловещий Глаз» начался].

[Это Цепочка Заданий].

Настоящий Квест только начался.

Слух разлетелся мгновенно.

Те, кто занимал с 1 по 4 место в Зачете по очкам, могли поймать Зловещий Глаз. Слух заключался в том, что они должны сформировать команду, чтобы выследить Зловещий Глаз.

Кроме того, Награда за этот Квест – меч Сарабо!

Игроки, которые проиграли в соревновании по очкам, ушли. Они планировали остаться в Проклятом Месте и поохотиться. Конечно, они не были заинтересованы в таком Рейде, и в то же время они заканчивали культивировать свои приемы.

- Это Хахве Маска.

- Иметь возможность быть в команде с Хахве Маской сулит выгоду.

Все собравшиеся здесь были экспертами. Они были очень опытными. Однако у всех у них было одно очевидно слабое место. Они были лучшими в обычной охоте, но ни у кого из них не было особого опыта в сражении в Рейдах на Монстров-боссов.

Зловещий Глаз не был Монстром-боссом, но сражаться с ним было настолько сложно, что его можно было считать таковым.

Им нужен был игрок, у которого было много опыта проведения Рейдов на Монстров-боссов. С этой точки зрения, Хахве Маска был лучшим из собравшихся.

То же самое касалось и Хурокана.

«Я не могу сделать это в одиночку».

Зловещий Глаз.

Если он хотел убить монстра, он мог это сделать. На данный момент не было таких монстров, которых он не мог бы поймать самостоятельно.

Однако он не мог поймать его быстрее, чем его соперники.

«Черт, я никак не ожидал, что будет дополнительное задание. Если бы я.., я бы просто стремился занять четвертое место!».

С этим ничего нельзя было поделать.

Прямо сейчас слабость Хурокана была очевидна.

Он не может нанести большой ущерб за короткий период времени.

«Я должен получить эту награду. Я потратил кучу денег, поэтому я должен получить меч Сарабо».

Разрушение Брони.

Когда пытаешься разрушить защитную экипировку противника, навыки игрока более важны, чем навыки класса. Нужно не отрываться от тела монстра, используя разнообразные навыки. Это было нелегко. Другим препятствием было снижение навыка. По сути, это означало, что не было особой разницы между Хуроканом и игроком из класса Мечников, когда дело доходило до Разрушения Брони.

Однако разницу можно было увидеть, когда требовалось исполнить роль игрока, наносящего урон. Например, скажем, есть Мечник 140 уровня, который продвинулся до класса Воина. Если игрок получает бафф от Священника, Хурокан не мог приблизиться для неожиданного нанесения урона, что мог сделать Мечник, комбинируя три своих навыка. Было неважно, какие методы использовал Хурокан.

С другой стороны, у Хурокана были Скелеты Воины, Скелет Рыцарь, Скелеты Маги и Голем. Он мог наносить непрерывный урон. Если сложить урон, причиненный Хуроканом, то Хурокан не уступал обычному Мечнику.

«Я должен поймать Зловещий Глаз, и я должен первым добраться до замка».

В любом случае, важно было суметь нанести существенный урон на большой скорости. На большой скорости уровень НР не уменьшался. По сути, просто уничтожить монстра было даже более выигрышным решением. Например, в сражении с игроком было бы проще просто перерезать ему горло и добиться мгновенного окончания игры, чем наносить постоянный урон, чтобы снизить его НР до нуля.

«Итого 5 команд, включая меня».

Кроме того, для поимки Зловещего Глаза требовалась команда приблизительно из 20 человек.

Если объединить 5 команд, то получится приблизительно требуемое количество.

Конечно, если бы они так сделали, то вопрос о том, кто получит меч Сарабо в качестве награды, стал бы проблемой.

Если Хурокан хотел заполучить меч Сарабо, он должен был дать остальным членам команды что-то сравнимое по ценности.

С другой стороны, возможно, что кто-то будет настаивать на том, чтобы купить Меч Сарабо за определенную сумму.

«У меня еще есть время, чтобы подумать об этом позже».

Конечно, прямо сейчас важно было поймать Зловещий Глаз и добраться до Замка Проклятого Места.

- Поймаем его первыми!

Хурокан не мог припомнить, когда он чувствовал себя таким воодушевленным.

Броня снята!

- У него получилось разрушить броню до того, как он перешел в следующую Фазу! Что за сумасшедший сукин сын!

Зловещий Глаз.

Это был пятиметровый монстр, его тело было закрыто броней. У него была голова змеи, но только один большой глаз. Наконец, мир узнал, как он выглядит.

Нижняя часть его туловища была туловищем козы, а верхняя – туловищем огра. Его кожа была похожа на лохмотья, и на ней были видны следы от швов. Венчало это туловище огромная голова змеи, а единственный глаз светился красным светом. Имя, данное монстру, очень ему подходило.

Хурокан быстро пригнулся к земле после того, как снял броню монстра в одиночку. Зловещий Глаз взглянул на Хурокана своим единственным глазом, но не погнался за ним. Три Танка взяли его в треугольник, ограничивая передвижения Зловещего Глаза.

Это было забавное зрелище, когда двухметровые игроки блокировали передвижение пятиметрового монстра. Однако у них было достаточно сил, чтобы сдерживать Зловещий Глаз.

- Маги готовы!

- Да забудьте о фазах! Давайте сосредоточимся на нанесении урона!

- Сосредоточьтесь на уроне, а не на НР. Давайте займемся уничтожением его тела!

Хурокан вышел из стадии и отдышался. Священник подбежал к нему.

- Тебя нужно исцелить?

Хурокан покачал головой. Священник осмотрел тело Хурокана. Его одежда была грязная, но целая. Это свидетельствовало о том, что Хурокана не ранили, пока тот разрушал броню.

Говорят, что раны были знаками почета на поле боя, но раны в «Полководце» не были в почете.

Наоборот. Почетно было остаться целым и невредимым, как Хурокан.

- Ты невероятен. Я не встречал еще того, кто бы лучше уничтожал броню монстра.

Хурокан щелкнул пальцами вместо того, чтобы ответить на это утверждение.

Дул-гу-рукх, дул-гу-рукх!

Когда он это сделал, Скелеты Маги, стоявшие наготове, начали поднимать руки вверх. Пять Скелетов Магов были одеты в красные мантии с золотой отделкой. У каждого в руках был посох, в который был вставлен черный драгоценный камень. Они не столько выглядели круто, сколько дорого.

Священник горько усмехнулся, когда посмотрел на Хурокана. Священник понял, что происходит.

– Он практически лишил меня дара речи сейчас.

Хозяин выполнил трудное задание – уничтожил броню. Задача Голема и Скелетов была нанести урон. В зависимости от ситуации их можно было использовать и как Танки, чтобы отвлечь монстра.

– Однако при его способностях это было трудно сделать.

Хурокан был невероятен.

Однако в то же время Священник мог заметить его очевидную слабую сторону.

- Он загоняет себя.

Отдых был очень важен в Рейде на Боссов.

Рейды на Монстров Боссов были марафоном. Это не забег на короткие дистанции. Также их можно было назвать эстафетой. Люди бежали со всех ног, но когда передавали палочку, они отправлялись отдыхать. Так они смогут снова бежать изо всех сил, когда наступит их очередь.

Однако Хурокан был не таким.

Если Хурокан постоянно бежал на такой скорости, он мог добиться невообразимого рекорда. Однако «Полководец» - это не марафон. Там не было финишной черты. Это мир, в котором множество людей боролись за место в рейтинге.

– Это не моя проблема.

Конечно, прямо сейчас Священнику не нужно было беспокоиться о положении дел Хурокана.

– Тогда приготовься к следующей атаке.

Священник решил болеть за Хурокана, пока тот не упадет от изнеможения.

Услышав слова Священника, Хурокан равнодушно отмахнулся в ответ. Священник ушел, и Хурокан восстановил дыхание.

После того, как команда Хахве Маски поймала Зловещий Глаз, они помчались в Проклятый Замок.

- Ты думаешь, мы займем первое место?

- Не может быть, чтобы кто-то смог поймать его быстрее нас. Конечно, я предполагаю, что рейд-группы 30 великих Гильдий не принимают участие.

- Вау! Титул Охотника на Зловещего Глаза поднял характеристику класса на 20 очков! Это джек-пот.

- Правда?

Игроки бежали и чувствовали, как их начинает переполнять счастье. Когда они доберутся до замка и займут первое место, они получат Меч Сарабо. Все смогут заработать кучу денег.

Шаги каждого игрока были легки, потому что все были счастливы.

Они подошли к самому основанию крепостных стен Проклятого Замка. В мгновение они перепрыгнули ров и взобрались на стену. Чтобы взобраться на вершину крепостной стены, они использовали многочисленные щели. Для игроков «Полководца» это было так же легко, как перебежать равнинную местность, учитывая, что игрок обладает определенной силой.

Всё произошло, когда они миновали крепостную стену.

[Вы получили титул «Посетитель Проклятого Замка»].

Все получили титул одновременно.

[Вы прошли Квест «Проклятое Место»].

- Хорошо.

Хурокан только что завершил другой Квест главной сюжетной линии.

[Вы провалили Квест «Охота на Зловещий Глаз»].

В итоге все получили уведомление, которое гласило, что они все они провалили Квест «Охота на Зловещий Глаз».

- А?

- Какого черта?

Они были похожи на актеров в опере. Одновременно лица всех игроков исказились.

Они нахмурились, потому что обнаружили, что в замке есть и другие гости.

- Кто-то сделал это быстрее нас?

Они бы еще поняли, если бы они совершили ошибку в охоте на Зловещий Глаз. Однако команда Хахве Маски не могла представить более совершенную атаку. Это подтверждалось и тем, что Хурокан и Атакующие отрубили голову Зловещему Глазу, когда он уже был на подходе ко второй фазе. Это однозначно уменьшило количество времени, затраченное на рейд.

Однако была команда, которая была быстрее них?

Хурокан был в шоке. Он уже был взбешен той наградой в тысячу золотых, а оказывается, он еще и упустил Меч Сарабо? Все его внутренности будут болеть еще минимум неделю.

- Кто, черт побери, эти ублюдки?

Глаза Хурокана налились ядом. Он окинул взглядом группу, которая поймала Зловещий Глаз раньше него.

- Семья Нупи?

Это была Семья Нупи.

Это была группа, которая получила драгоценный камень, блокирующий проклятье Зловещего Глаза, вместе с Хуроканом.

«Эти парни опытны, но они не могли сделать это быстрее меня».

Даже Хурокан признавал, что их способности были исключительными. Однако эта команда не обладала достаточной мощью, чтобы поймать Зловещий Глаз быстрее него.

Хурокан продолжал смотреть на членов другой команды.

В конце концов, взгляд Хурокана упал на игрока в серебряных доспехах, который был окружен зеленым светом. На нем был Большой Шлем, и он разговаривал с одним из стоящих рядом игроков. Казалось, что он не был другом остальных игроков. Другие игроки относились к нему как к начальнику.

- Ха! Это костюм Имуджи из Зеленого Камня? В самом деле?

Имуджи из Зеленого Камня.
Это был Монстр Босс 150 уровня, и он был очень сильным. На данный момент это был одним из трех наиболее сложных Рейдов на Монстров Боссов 150 уровня, который был успешно выполнен.

Кроме того, единственная гильдия, которая смогла успешно завершить рейд, была Гильдия VandV. Она входила в число 30 великих Гильдий.

С помощью этого Монстра Босса можно было получить много ценных штук. Ингредиенты, полученные из Имуджи из Зеленого Камня, можно было использовать для того, чтобы сделать набор Уникальных предметов из 5 штук. Когда заданный параметр активируется, его эффект невероятен.

- Боже мой. Почему это здесь?

Когда врагу наносили сильный удар, насылалось Проклятье Имуджи. Проклятье Имуджи уменьшало защиту противника на 25%. Кроме того, Проклятье Имуджи могло действовать совместно с другими проклятьями.

Когда уровень монстра повышался, эффект от Проклятья Имуджи ослабевал. Однако не будет преувеличением сказать, что это был лучший защитный костюм, который можно раздобыть в сражении с монстрами ниже 150 уровня.

На вершине всего этого была Гильдия VandV., которая в настоящее время имела исключительные права на Песочные Часы Оксана, где и появлялся Имуджи. Все предметы, связанные с Имуджи из Зеленого Камня, были монополизированы Гильдией VandV. Гильдия вела жесткую политику, запрещавшую продавать их кому-либо, не входящему в 30 великих Гильдий. Носить эти предметы могли только крупные жертвователи Гильдии VandV и близкие союзники в пределах 30 великих Гильдий. Их нельзя было купить, даже если у тебя было много денег.

На самом деле возможности костюма Имуджи из Зеленого Камня никогда не демонстрировались публике. Он знал о них только потому, что был Хуроканом.

Как такое возможно, что такой костюм предстал перед его глазами?

Хурокан нервничал, но он стал кое-что подозревать.

«Это не тот, кто должен быть здесь. Является ли он членом Гильдии VandV?»

Кит жил в океане вместо озера. Вот в чем было дело. Этот поддонок должен был играть в более крупных водоемах, чем Проклятое Место, и, тем не менее, он был здесь. Другими словами, была причина, почему он пришел в маленькое озеро. Он не пришел сюда случайно.

- Какого черта?

Все случилось в тот момент.

- А?

Неизвестный игрок в костюме Имуджи из Зеленого Камня встретился лицом к лицу с Хуроканом. Они не встретились взглядом. У игрока в костюме Имуджи из Зеленого Камня на голове был Большой Шлем, закрывавший лицо полностью. Хурокан был в Хахве Маске, а на голову был накинут капюшон. Невозможно было посмотреть друг другу в глаза.

«У меня всё от него холодеет».

В тот момент Хурокан подумал о событии, произошедшем до того, как он вернулся в прошлое…

«Очень холодно».

Он был в шаге от славы, и потерял все по какой-то абсурдной причине. У него в голове пронеслись те самые воспоминания.

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 103.1 Партизаны (часть 3)**

– Как вы, ребята, справились?

Никто никого не сталкивал лбами. Не было никакого нечестного плана. В конце концов, они проиграли в честной борьбе.

Вместо злости они испытывали любопытство. Команда во главе с Хуроканом провела отличный рейд. Они пели себе дифирамбы. Однако другая команда поймала Зловещий Глаз за меньшее количество времени? Они не могли в это поверить.

Однако никто прямо не отвечал на вопрос.

- Ну, нам просто повезло.

Вот и всё. Никто не вдавался в подробности. Как будто они договорились заранее. Вместо того чтобы продолжать разговор, члены команды периодически посматривали на взгляд одного игрока, пока говорили.

Члены команды Хахве Маски наблюдали за тем, как ведет себя Семья Нупи. Они приблизительно представляли, что происходит, поэтому они тоже стали посматривать на игрока.

- Кто он?

- Эти предметы выглядят странно. Что это за предметы?

Однако Хурокан не бросал косых взглядов на Игрока. Он прямо уставился на него.

- Если это комплект Имуджи из Зеленого Камня… Зловещий Глаз 150 уровня для него просто детский сад.

Хурокан знал ценность и возможности предметов другого игрока. Хурокан быстро сложил пазл и понял, что произошло.

Эффект комплекта Имуджи из Зеленого Камня ослаблял монстра, и Зловещий Глаз не обладал уже такой силой, какой обладает Монстр Босс 150 уровня среднего класса. Он скорее был похож на Монстра Босса 130 уровня.

Кроме того, все собравшиеся здесь игроки обладали серьезной боевой мощью. Если они получили такой дар, Хурокан мог понять, как они смогли убить Зловещий Глаз быстрее, чем его команда.

Было бы и смешно, и грустно, если бы они были медленнее его команды.

«Если бы я мог экипировать свой Скелет одним из этих предметов…».

Хурокан очень хотел комплект Имуджи из Зеленого Камня.

Особой характеристикой комплекта Имуджи из Зеленого Камня было проклятье, которое активировалось, когда наносился сильный удар. Он бы идеально подошел Скелету Воину. Он мог создать Скелет, используя кости монстров низших уровней в качестве ингредиентов. Затем он мог использовать его в качестве экипировки специально для того, чтобы посылать проклятья. Эффект был бы колоссальный. Неудивительно, что Хурокан жаждал заполучить его.

Однако его мысли об этом предмете покинули его.

Ему было интересно, кем был его противник. Он упустил невероятно ценный Меч Сарабо из-за него. Это вызвало такую боль в животе, что ему показалось, что он сейчас умрет. Он также до смерти хотел получить комплект Имуджи из Зеленого Камня, и Хурокан не мог ничего поделать.

Это было невозможно, вот и всё.

Кроме того, Хурокан встретился с этим игроком впервые, но было не похоже, что Игрок был настроен дружелюбно по отношению к нему.

Если бы этот человек был действительно заинтересован в Хурокане, он бы выступил помощником Хурокана. Вместо этого он решил стать соперником Хурокана.

«Этот подонок пришел сюда, чтобы нагреть меня».

Хурокан смотрел прямо в корень проблемы.

Если бы этот игрок в комплекте Имуджи из Зеленого Камня захотел поговорить, обменяться или договориться с Хуроканом, он подошел бы к Хурокану первым.

Однако Игрок действовал наоборот. Всем было очевидно, что он в тайне настроен против Хурокана. По сути, он нагрел Хурокана ранее, и это означало, что он не планировал заводить дружбу с Хуроканом.

«Так как Квест завершен, мне незачем оставаться здесь».

Правильно было покинуть эту стадию до того, как разогреется никому ненужный конфликт.

Словно прочитав мысли Хурокана, появился Сарабо.

- Вы все превосходны. Хорошая работа.

Началось деление награды за Квест. Меч Сарабо был отдан семье Нупи.

- Пожалуйста, покажите нам его возможности!

- Вау! Это редкость? Или уникум?

- Какое ограничение по уровню?

Игроки засуетились. Члены Семьи Нупи улыбнулись, когда стали обладателями этого Предмета. В Проклятом Замке воцарилась атмосфера дружбы и небольшого хаоса.

Однако Хурокан не был частью этой атмосферы.

Кроме того, Синклер, Мечник Имуджи из Зеленого Камня, тоже ушел.

Выйдя из Проклятого Замка, Хурокан побежал со всех ног. Однако преследовавший быстро сократил дистанцию. Преследовавший привязался, как только Хурокан покинул замок. Хурокан не мог оторваться от преследовавшего, что бы он ни делал. Дистанция между ними сокращалась.

Они были в середине леса. Голубой туман немного рассеялся, и появился тот, кого и ожидал Хурокан.

Это был игрок в комплекте Имуджи из Зеленого Камня.

«Что за черт?».

….или нет.

«Комплект Летучей Мыши-Марадера?».

Это были доспехи, сделанные из красновато-черной кожи. На Игроке был шлем, который создавал образ Бэтмена.

«Среди комплектов сотых уровней эти предметы обладали лучшими скоростными возможностями».

Комплект Летучей Мыши-Марадера.

Официально он назывался комплект Гигантской Кровавой Летучей Мыши. Гигантская Кровавая Летучая Мышь – это редкий монстр 140 уровня. Нужно было поймать Гигантскую Кровавую Летучую Мышь, чтобы сделать такой комплект, и он предоставлял множество возможностей относительно скорости передвижения. По сути, это была улучшенная версия Комплекта Скрытого Охотника, который он носил раньше.

Конечно, цена и возможности комплекта не шли ни в какое сравнение с комплектом Скрытого Охотника. Если Комплект Скрытого Охотника был Сонатой, то комплект Гигантской Кровавой Летучей Мыши был Феррари.

Кроме того, дизайн напоминал костюм Бэтмена, поэтому комплект получил прозвище комплект Летучей Мыши-Марадера. По сути, это был комплект Бэтмена.

«У него есть комплект Имуджи из Зеленого Камня и комплект Летучей Мыши-Марадера. Последний оставшийся слот, вероятно, заполнен чем-то подобного ранга…».

Игрок «Полководца» всего мог заполнить три слота. Два слота этого Игрока были заполнены невероятными предметами, поэтому в последнем слоте было примерно то же самое. По крайней мере, он мог заполнить его Уникальным комплектом предметов 140 уровня.

«Тц».

В этот момент Хурокан принял решение. Он открыл рот.

- У тебя ко мне какое-то дело?

- Ты Хахве Маска?

- Если я скажу «Нет», ты мне поверишь?

В тот момент его противник что-то сделал со своими наручными часами. Он изменил Слот снаряжений. Синклер активировал третий Слот снаряжений. Образ, в котором он предстал, состоял из доспехов из черной стали. Он очень блестел, а шлем был сделан в форме волка.

«У него даже есть комплект Черного Стального Волка».

Комплект Черного Стального Волка.

Среди бесчисленного множества существующих комплектов предметов этот комплект на данный момент занимал место в десятке существующих предметов.

Особенностью комплекта была высокая степень защиты. Среди предметов высочайших уровней он отличался надежнейшей защитой. Не будет преувеличением сказать, что практически любое оружие было бессильно перед комплектом Черного Стального Волка.

- У меня к тебе нет личной неприязни.

Хурокан не подбирал слова, когда говорил его противник.

- Хорошо, я, Хахве Маска, не пасую перед схватками, которые встречаются на моем пути.

Синклер явился, чтобы поймать Хурокана, поэтому он улыбнулся, услышав его слова.

«Он неожиданно горделив. Вероятность того, что он сбежит, невысока».
Поймать Хурокана.

Таков был приказ, данный организацией, в которую входил Синклер. Более того, за его голову была назначена награда.

«Сейчас у Хахве Маски награда в 50 тысяч долларов».

У Хурокана была награда в 50 тысяч долларов за собственную голову.

Это не была реальность. Это была игра, и у него было подавляющее преимущество в силе. Он зарабатывал много денег, убивая игроков, которые были на 30 уровней ниже его.

«Предметы, которые появились на его часах, мои».

Кроме того, убийство Хурокана принесет ему дополнительную прибыль. Существовала договоренность, что любые предметы, которые он сможет украсть из наручных часов Хахве Маски, будут его. Если информация, которую он нашел, была верна, то Хурокан был невероятно богатым человеком, и было известно, что не жалеет денег на приобретение предметов.

«Я потерял много времени, но, кажется, здесь я получу огромную прибыль».

Синклер стал предаваться счастливым мыслям.

Словно пытаясь вторгнуться в грезы Синклера, Хурокан заговорил очень серьезным голосом.

- Мы будем сражаться без записи? Давай не будем делать никаких записей или видео. Как насчет того, чтобы похоронить эту битву в наших сердцах после этого?

Сказав это, Синклер перестал думать о побеге. Казалось, что Хурокан хотел поговорить с ним еще чуть-чуть.

- Я буду благодарен, если мы так поступим.

Синклер решил пошутить с ним.

- Так как мы собираемся сразиться, давай прямо поставим на кон наши жизни.

- Прямо поставим на кон жизни?

Синклер с подозрением относился к его словам, но Хурокан снял перчатку и полоснул мечом по запястью.

Квах!

Меч Айвана мгновенно вошел глубоко в запястье Хурокана. Если бы он приложил чуть больше усилий, этого бы хватило, чтобы отсечь себе запястье.

Хурокан напрягся, когда увидел это.

- Какого черта ты делаешь?

- Что, черт побери, я делаю? Разве ты не знаешь о Стиле Стражника?

- Стражника?

Квайк!

Он еще раз ударил мечом по запястью. Под Хахве Маской можно было увидеть улыбку, и он продолжал говорить.

- Мы отдадим друг другу часы. Это сражение не на жизнь, а на смерть, которого нельзя избежать. Разве ты не знаешь?

Синклер на секунду задумался об этом. Насколько он знал, битва Стражников не происходит таким образом. Однако в этом не было ничего необычного. «Полководец» - игра, которая предоставляла услуги всему миру. В зависимости от того, откуда был Игрок, стили и тенденции варьировались.

Не было похожим, что Синклер знал обо всем.

- Ты разрезал собственное запястье, чтобы отдать часы своему врагу. Это не смешно.

Причина, по которой игрок станет отрезать себе запястье, чтобы достать часы, была проста. В «Полководце» владелец не мог отдать часы, даже если он их владелец. Был только один способ их отдать. Нужно было снять их, отрезав запястье.

Это было ужасно, но имело извращенный смысл.

Он собирался отдать часы своему врагу, а затем сражаться. Это был жест, выражавший его волю. По сути, он говорил, что будет сражаться с врагом, пока не сможет забрать часы.

Кроме того, он отсекал себе запястье!

«Кажется, он действительно принял твердое решение пройти через это».

Синклер молча наблюдал, как Хурокан отрезает себе запястье. Как известно, Хахве Маске никогда не отрезали запястье.

Хурокан, наконец, отсек себе запястье, и снял часы. Он использовал Клей для Тела, чтобы присоединить запястье обратно. Восстановленной рукой он бросил часы.

- Так как ты не знаешь о Стиле Стражника, то с этим ничего не поделаешь. Держи пока. Через пару минут они снова будут мои. Это неизбежно.

После того как Синклер получил часы, его лицо ожесточилось. Что-то в его сердце содрогнулось.

- Твою мать.

С того времени, как он начал играть в «Полководца», до этого момента Синклер всегда был лучшим. Однако ситуация не позволяла ему показывать, что он лучший.

Если он покажет это прямо сейчас, он может стать известнее, чем мастера 30 великих Гильдий.

На самом деле 30 великих Гильдий относились к Синклеру как к ВИП-персоне. Мастера 30 великих Гильдий хотели общаться с ним. Они просили его о помощи и в тоже время пытались его завербовать.

Вот такое высокое положение он занимал, а Хахве Маска вел себя так, словно убить Синклера было простым делом.

- Приклеивается достаточно хорошо, поскольку это игра.

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 103.2 Партизаны (часть 4)**

Хурокан еще раз обратился к Синклеру.

- А! Ты с такой страстью гнался за мной, а ты не попытаешься сбежать с моими часами?

Это была провокация.

- Предметы, находящиеся там, для меня жалкие гроши. Если ты сбежишь, будет неприятно… Я обещал. Ну, хорошо, что запись вестись не будет, поэтому я никому не расскажу. Однако воспоминание о том, как ты убегаешь, поджав хвост, останется в моей памяти.

Закончив эту провокацию, Хурокан усмехнулся под своей Хахве Маской.

Когда Синклер услышал эту провокацию, он снял перчатку до того, как осознал, что делает. Затем он поднял меч.

Он хотел смыть улыбку с лица Хурокана.

Он планировал рассечь себе запястье.

- Стиль Стражника. Какая забавная идея.

Когда Хурокан увидел, что он делает, улыбка исчезла с лица Хурокана. Теперь была очередь Синклера ухмыляться.

Наконец, его запястье было отрезано, и Синклер бросил свои наручные часы Хурокану.

Хурокан молча уставился на часы, брошенные к его ногам. Пока всё это происходило, Синклер Клеем для тела обратно присоединил запястье, как и Хурокан.

Выражения их лиц изменились. Лицо Хурокана сделалось более жестоким, а на лице Синклера появилась насмешливая улыбка.

- Я запомню Стиль Стражника.

В ответ на слова Синклера Хурокан недовольно постучал по часам, лежащим у его ног.

Это свидетельствовало о том, что Хурокан был зол.

Синклер ухмыльнулся.

«Всё, что я узнал в ходе своего расследования, было неверно. Он действительно гордый тип. Его можно легко вывести из себя при помощи провокаций. Вероятно, в этой игре он никогда не сталкивался с трудностями. Возможно, он играл в игру, думая, что он лучше всех».

Выглядело так, будто Хурокана переполняла ярость. Он вынул Ядра Скелетов и швырнул их на землю.

Одновременно он призвал Голема.

Ку, ку, ку!

Появился Голем, а Ядра Скелетов превратились в Воинов. В середине тревожной ситуации Хурокан выкрикнул:

- Я не знаю, кто ты, но ты дорого заплатишь за то, что бросил мне вызов!

В его голосе звучала злость. Синклер поднял меч и стал посылать баффы.

Одновременно Синклер в своей голове начал строить план.

«Количество Скелетов, которых он может призвать ограничено. В конце концов, у меня будет преимущество, если я пойду в лобовую атаку".

Синклер придумал способ, как уничтожить Хахве Маску, и он был прост.

Он избавится от призванных помощников Хурокана, а затем уничтожит самого Хурокана!

Обычно он игнорировал помощников и старался добраться до того, кто их призывает, как можно скорее. Однако этот план был на самом деле опаснее. Мастерство Хурокана в сражении один на один превосходило мастерство среднестатистического Атакующего. Он не из тех, кого можно было уничтожить за пару минут. Сражаясь с Хуроканом, можно было попасть в наихудшее положение, если тебя окружат приспешники Хурокана.

Кроме того, использование Ядер Скелетов и призыв Голема поглощали много магической силы. Те навыки почти определенно работали на понижение.

Конечно, согласно сценарию развития событий, выбранному Синклером, он должен был разрушить зловещих Скелетов Воинов, Скелета Рыцаря и Голема. Это были соперники, с которыми было сложно сражаться, и некоторые считали их сбоем системы. Однако Синклер не чувствовал от них угрозы.

«Я разрушу их полностью».

Когда Синклер закончил с баффами, он сразу же активировал Рывок. Когда он использовал Рывок, он взмахнул мечом, заряженным Усилением.

Швииииик!

Он соединили Рывок и Усиление. Оба навыка Ранга А. Удар меча с такой комбинацией навыков был настолько быстрым, что у Скелетов Воинов не было даже шанса увернуться от него.

Кроме того, Синклер мог контролировать свое тело, которое при Рывке работало на повышенных оборотах.

Однократное использование Рывка позволило ему сразиться с тремя Скелетами Воинами, и он поразил всех трех одним единственным ударом.

Он словно машина, которая не могла нажать на тормоз, чтобы отрегулировать скорость. Однако он смог точно изменить направление, или, казалось, что он его меняет.

Мощность удара была гораздо страшнее. Выглядел он так, словно Скелеты отклонили его, но все предметы экипировки, созданные с помощью навыка Вооружения, были разрушены.

Пока разворачивалось это действие, Голем обрел свою форму и ударил своими массивными руками Синклера.

Огромный булыжник обрушился на голову Синклера.

Однако атака была до смешного медленной для Синклера. Кроме того, навык Глиняной Лепки не был использован, поэтому это был обычный Голем. Вероятность того, что атака Голема сразит Синклера, была равна вероятности сразить его молнией.

Куууууух!

Доказательством его самообладания послужило то, что он легко ушел от атаки и мгновенно запрыгнул на кулак Голема, который ударился о землю.

Одновременно он взмахнул мечом.

Швииик!

Нарастающая энергия вырвалась из занесенного меча, и тот устремился прямо к плечевому суставу Голема.

Пу-хвах!

Один удар.

Он разрубил плечо Голема за одну атаку, и рука упала на землю.

Куууууух!

Рука с грохотом упала на землю.

Тем временем наступал Скелет Рыцарь. Синклер взмахнул мечом и направил его на Скелет Рыцаря.

Ках!

Скелет Рыцарь отразил атаку Синклера. Они обменялись ударами, расположившись на отсеченном кулаке Голема.

Дж-рик, дж-рик!

Затем началась битва силы с силой.

Конечно, победил Синклер. Меч Синклера с легкостью выбил меч из рук Скелета Рыцаря.

В тот момент Синклер стал наступать на Скелет Рыцаря. Скелет Рыцарь уступал ему по силе, поэтому он стал отступать назад.

Скелет Рыцаря упал на спину.

Поверхность кулака Голема была неровной. Встать на ноги было за пределами возможностей Скелета Рыцаря.

Синклер высоко поднял меч, когда подобрался к упавшему Скелету Рыцарю.

- Молния!

Синклер прокричал заклинание и нанес мечом удар.

Меч сразу же превратился в молнию.

Гвах-рунг!

Затем он вызвал настоящую молнию. Один удар молнии попал в меч как раз до его удара.

Молния!

Это был Редкий Боевой Навык 160 уровня. Среди открытых на данный момент Боевых навыков этот был самым сильным!

Сейчас отличительная черта Навыка Молнии использовалась против противника более низкого уровня. У него была возможность проходить сквозь защиту противника. Хурокан отставал от Синклера минимум на 30 уровней. По сути, призванный им Скелет Рыцарь не имел никакой защиты от такой атаки.

Результат был ужасен.

Был использован только один навык, а Скелет Рыцарь был сожжен дотла. Это был такой серьезный удар, что Скелет Рыцарь был выведен из строя.

«Это было легко».

Синклер ликовал. В то же самое время Синклер искал Хурокана.

Хурокан был настолько уверенным, что его отношение можно было считать даже надменным. Синклер хотел увидеть выражение лица Хурокана. Он хотел запомнить Хурокана опустошенным и подавленным.

«Мммм?»

Однако Хурокан не чувствовал ни опустошение, ни подавленность…

«А?»

Он действительно не чувствовал…

«Не… Неужели?»

Хахве Маску нигде не было видно.

«О… Посмотри с какой скоростью поглощается моя магия. Его урон просто невероятен».

Пока Хурокан бежал, он цокнул языком, когда увидел, что его Магия поглощается с невероятной скоростью.

«Значит ли это, что его уровень был выше 160? Его имя наверняка занимает первые строчки Зачета».

В тот момент Хурокан слегка улыбнулся, когда посмотрел на часы, которые сжимал в руке.

«Имуджи из Зеленого Камня, Летучая Мышь-Мародер и Черный Стальной Волк… Одного я отдам Скелету Рыцарю».

Он врал и не краснел.

Когда Хурокан произнес слово «Стражник», он даже не собирался сражаться с Синклером.

Аргументов в пользу того, чтобы не сражаться, было предостаточно.

Его противник навел справки о Хурокане. Синклер очень опытный игрок, и он прибыл подготовленным к сражению.

С другой стороны, у Хурокана не было никакой информации о его противнике.

Он не планировал сражаться.

Прежде всего, Хурокан никогда не участвовал в сражении, где не было не на что надеяться.

«Все-таки я никак не ожидал, что он поведется…»

Он был очень убедителен, когда выдумал несуществующий Стиль Стражника. Он даже отрубил себе запястье и отдал свои часы Синклеру. Он планировал принести часы в жертву, когда он попытается сбежать.

Он не пытался получить часы противника. Его цель была любой ценой заставить противника поверить, что он будет сражаться. Если он отдаст свои часы, в этот обман будет легче поверить. По крайней мере, если противник Хурокана получит его часы, он подумает, что маловероятно, что Хурокан сбежит.

Конечно, если его обман сработает, и он сможет сбежать, он потеряет кучу денег. Тем не менее, это было лучше, чем получить штраф в 48 часов вдобавок к потере своих предметов. Нужно отметить, что наиболее важные предметы экипировки Хурокана, такие как Кольцо Тайного Общества, Меч Айвана и Оскверненные Орудия, невозможно было утратить. Эти предметы всегда возвращались к нему.

Это означало, что благодаря такому плану он сорвал джек-пот.

Однако там и пришел конец его счастью.

Он положил часы в карман и посмотрел на свою Магию. Он стиснул зубы, увидев, что у него осталось только 20% его Магии.

«Если бы я сражался с ним, для меня всё закончилось бы ужасно…»

Это означало, что Синклер убил его призванных помощников с невероятной скоростью. Если бы он сошелся с Синклером в лобовой атаке, не факт, что он победил бы.

Это была плохая новость.

«Какого черта этот гад гоняется за мной?»

По крайней мере, теперь Хурокан знал, что большая рыба из кожи вон лезет, чтобы поймать его.

Хурокан снова стиснул зубы.

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 104.1 - Здесь не подают бесплатные обеды (часть 1)**

В «Полководце» можно было извлечь предмет из добытых часов через забор NPС.

Конечно, забор NРС соседствовал с устрашающей обстановкой. Увидеть игрока, который потерял предметы при ПК, ведущим наблюдение рядом с забором NРС, было обычным делом. Вот почему можно было встретить чьих-нибудь врагов рядом с забором.

Конечно, рядом с NРС сражения не происходили. Существовала негласная договоренность, которая запрещала использовать ПК рядом с забором. Если кто-то нарушит это неписаное правило, игрок понесет гораздо больший урон, чем потеря одних часов.

По этой причине игроки соблюдали приличия. Всё, что они могли делать, это смотреть на других игроков с кровожадным желанием. Это ухудшало обстановку около забора. В «Полководце» есть поговорка, которая гласит: «Если ты хочешь почувствовать напряженную атмосферу, отправляйся к забору, а не в рейд на Боссов!».

- Моя комиссия – 1 золотой.

В такой неприятной обстановке тот, кто не мог сохранять спокойствие, становился жертвой.

Хурокан знал это лучше, чем кто-либо другой. Однако выражение лица Хурокана говорило об обратном.

- Моя комиссия – 1 золотой. Или ты, наверное, хочешь оставить меня без оплаты?

NРС у забора говорил уже с угрозой в голосе. Словно придя в себя, Хурокан сунул руку в карман. Когда Хурокан, наконец, вытащил монету, выражение лица Хурокана изменилось. Словно выпало два шурупа. Он глупо улыбался.

В конце концов, Хурокан протянул золотую монету по направлению к забору.

- А?

На монете не было оттиска с цифрой один. На ней было выдавлено число 10.

Она стоила 10 золотых.

Это была немаленькая сумма. В переводе на настоящие деньги она стоила около 100 долларов. Никто в здравом уме не заплатит 100 долларов за услугу, которая стоит 10. Кроме того, этот забор не возвращал сдачу.

Разве не Хурокан ранее ставил свою жизнь на кон ради 1 золотого?

Это было очень странно.

- Моя комиссия – 1 золотой.

Нужно было срочно исправляться.

- Это чаевые.

Однако Хурокан не стал забирать 10 золотых. Он сразу же ушел, как только забрал предмет.

NРС у забора посмотрел на Хурокана в полном недоумении. Он не преследовал игрока, который переплатил. Эта сюжетная линия не была предусмотрена программой.

Выражение лица NРС у забора быстро вернулось к прежнему виду, и он был готов принять следующего покупателя.

[Шлем, пропитанный Душой Имуджи из Зеленого Камня]

Основные свойства:

– Ранг: Уникальный.

– Сила: +144.

– Выносливость: +144.

– Требуемый уровень: 150.

Вторичные Свойства:

– Скорость восстановления выносливости Игрока увеличена на 5%.

– Если кто-то составляет экипировку из предметов, пропитанных Душой Имуджи из Зеленого Камня, характеристика класса улучшается.

– Если Игрок экипирован тремя предметами, пропитанными Душой Имуджи из Зеленого Камня, улучшение всех характеристик составит +50.

- Если Игрок экипирован пятью предметами, пропитанными Душой Имуджи из Зеленого Камня, улучшение всех характеристик составит +100.

- Если Игрок экипирован тремя предметами, пропитанными Душой Имуджи из Зеленого Камня, активируется «Проклятье Имуджи из Зеленого Камня».

Описание:

– Эссенция Имуджи из Зеленого Камня, пропитанная духом мести.

Он посмотрел на характеристики предмета, находящегося в его хранилище. Ан Джэюн еще раз проверил характеристики и вздохнул, переполненный смешанными эмоциями.

«Вау».

Он настолько внимательно вчитывался в Возможности Предмета, что они отпечатались у него в мозгу. Однако его сердце начинало колотиться, когда он перечитывал Возможности предмета. Даже если бы его сердце остановилось, вероятно, оно снова забилось бы при взгляде на Возможности предмета.

Настолько невероятным был предмет, которым он овладел.

Ан Джэюн снова вздохнул с восхищением.

«Я словно купил лотерейный билет, который точно выиграет. Просто невероятно».

Это был уникальный предмет 150 уровня.

Кроме того, именно этот предмет был произведен Гильдией VandV и передавался только внутри этой Гильдии. Они зашли так далеко, что никогда не продавали его публике. Этим предметом пользовались только внутри Гильдии.

Вот почему никто не мог даже справедливо оценить комплект.

Ан Джэюну это было хорошо известно. Более того, этот факт привел сердцебиение Ан Джэюна к нормальному ритму.

Сердце перестало бешено колотиться. Ан Джэюн глотнул кофе.

«Это джек-пот, но проблема в том, что я не могу продать его кому-нибудь».

Как и предполагал Ан Джэюн, он не мог продать игрокам Шлем Имуджи из Зеленого Камня.

«Не будет ли Гильдия VandV с пеной у рта гоняться за мной, когда поймут, что я продал этот предмет?».

Когда шлем появится на аукционе, гильдия VandV сразу же начнет предпринимать какие-то меры.

«Если вы приобретете шлем Имуджи, в качестве дополнительной услуги наша Гильдия объявит вам войну!».

Он был уверен, что именно так отреагирует Гильдия. Вероятно, покупатель будет слишком бояться Гильдии, чтобы покупать этот Предмет.

Кроме того, если бы это был полный комплект, то, возможно, нашелся бы игрок, который рискнул бы и не побоялся встретиться с Гильдией VandV. Однако у него не было полного комплекта, а Шлем Имуджи из Зеленого Камня можно было по-настоящему оценить только в комплекте.

Единичные предметы не пользовались популярностью.

Вот почему было предопределено, кто может быть потенциальным покупателем этого предмета.

«У меня нет другого выхода, кроме как вернуть его владельцу».

У него не было другого выхода, кроме как продать Предмет его первоначальному владельцу.

Эта мысль заставила губы Ан Джэюна растянуться в улыбке. Ан Джэюну эта ситуация казалась довольной смешной.

По сути, вор продавал товары обратно их же владельцам. Это было определенно смехотворным.

Таковы были исходные данные, но, когда владелец получит купленный Предмет, он попытается убить вора. Однако Ан Джэюн не особо волновался по этому поводу.

Тот подонок постарался бы убить Ан Джэюна, даже если бы этот инцидент никогда не произошел.

Он собирался нагреть подонка еще раз, и эта мысль вызвала улыбку на лице Ан Джэюна.

Также с точки зрения Ан Джэюна, тот, кто его атаковал, не был владельцем предмета. Возможно, Гильдия VandV подарила или дала на время этот предмет Синклеру.

Вот почему Ан Джэюн думал, что сделка может быть заключена. Будь это подарок или взятый взаймы предмет, Гильдия VandV захочет вернуть то, что потеряла. Было бы тяжело смотреть, как Предмет находится в руках другого человека.

На данный момент проблемой было то, что он не знал, кто именно устроил на него засаду. Также у него не было связей с игроками Гильдии VandV. Нельзя было просто найти Гильдию VandV и предложить им сделку.

Остался только один вариант.

«Я свяжусь с Гильдией через Красных Буйволов. Так я смогу перекинуть к ним мостик».

Он был вынужден использовать личные связи.

«Никогда не думал, что Красные Буйволы помогут мне таким образом».

Ан Джэюн почувствовал, что налаживание личных связей стоило тех затраченных усилий.

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 104.2. Здесь не подают бесплатные обеды (часть 1)**

- Я слышала, что тебя, Синклер, отшлепал Хахве Маска? Как ты мог проиграть игроку, который на 30 уровней слабее тебя? В голове не укладывается».

Заговорила женщина в плаще из змеиной кожи. Она говорила саркастично, что неминуемо вызвало реакцию Синклера.

- Заткнись. Ублюдок сбежал. Я не проиграл.

Оправданная реакция… Он бурно реагировал.

- Я слышала, он украл у тебя часы? Это значит, что тебя отшлепали.

- Он одурачил меня. Он не крал их у меня.

- Да какая разница. Так какой предмет ты профукал? Ты же обычно заполняешь все три слота?

Ответ прозвучал из другого источника.

- Он одет в эту броню, но у него на голове нет того идиотского шлема. Ответ можно легко вычислить.

Когда украденные часы были переоформлены на игрока, всё было возвращено игроку кроме одного единственного предмета, хранившегося в слоте. Так как у него на голове не было шлема, это означало, что из часов Синклера забрали шлем.

Может быть, это Шлем Имуджи из Зеленого Камня? Боже мой.

До этого момента женщина говорила игриво, но теперь на ее лице отразилось искреннее беспокойство.

- Всё… Разве Гильдия VandV одолжила его тебе?

Реакция женщины заставила Синклера почувствовать себя так, будто его чувства рухнули со скалы. Синклер стиснул зубы вместо того, чтобы ответить. Он не хотел больше говорить об этом. Он думал, что это счастье, что он в игре. Если это всё происходило в реальности, его лицо было бы свекольно-красным, словно вот-вот взорвется.

«Черт. Этот гребаный Хахве Маска».

Естественно, Синклер подумал о Хахве Маске и закусил губу.

«Стиль Стражника? Сукин сын».

По правде говоря, он попал в аферу под названием Стиль Стражника. Когда он забил в поисковике «Стиль Стражника», по этому запросу ничего не было найдено.

Возможно, этот способ был придуман специально для того, чтобы одурачить глупца. Вероятно, Синклер стал первым жертвенным агнецом этого способа.

Неважно, как он потерпел неудачу. На него это бросало тень.

«Я убью его, неважно какой ценой».

Унижение на этом не заканчивалось. Синклер был в скверном настроении, потому что настолько желанные часы Хурокана принесли ему только робу Обычного Ранга.

Даже если они были на разных уровнях, он ожидал получить Уникальный предмет 120-130 уровня. Хахве Маска всегда был известен тем, что его экипировка состояла из дорогих предметов.

По сути, он украл предмет у владельца, который обладал шедевром. Однако когда он открыл бумажник, единственное, что он увидел внутри, было две купюры по 20 долларов и пара монет.

«Хахве Маска. Каждый раз, когда я буду встречать тебя в игре, я буду убивать тебя».

Синклер должен был выплатить штраф за то, что потерял Шлем Имуджи из Зеленого Камня, а его организация разбиралась с последствиями.

Прежде всего, ему предстоял разговор с Гильдией VandV. Синклер четко себе представлял, где он окажется, как только закончится разговор между ним и Гильдией VandV. Было лучше набить все шишки сразу. Было бы только хуже, если бы его наказание последовательно настигало его несколько раз.

«Черт».

Ко всему прочему, Синклер еще никогда не проигрывал, поэтому его гордость была уязвлена.

Его организация связалась с ним сразу же.

– Шлем Имуджи из Зеленого Камня, который был украден Хахве Маской, был возвращен Гильдии VandV. Временно Синклер занимается всеми делами, которые имеют отношение к Гильдии VandV. В течение этого времени Синклер будет исполнять роль члена Гильдии VandV. Попытайся воспринять это как добровольную деятельность, Синклер.

- Да.

В сердце Синклера вырастал меч возмездия.

После Рейда на Графа Скверны «Красные Буйволы» и «Штормовые охотники» поддерживали близкие и дружеские отношения.

Конечно, отношения были неофициальными. Это были две лидирующие Гильдии, сражающиеся за восхождение на вершину рейтинга среди 30 Гильдий. Если бы их дружба была официальной, другие Гильдии встревожились бы и стали бы вести себя соответствующим образом.

Так как эти близкие и дружеские неофициальные отношения нужно было поддерживать, появилась необходимость в горячей линии.

Королева Шторма и Матадор создали горячую линию, по которой они могли общаться друг с другом в одностороннем порядке.

Когда рассказываешь об этом такими словами, звучит очень здорово, но, по сути, это означало, что у них двоих были номера телефона друг друга.

Сейчас Че Сулинь звонила Чеву. Когда она ему звонила, на ее лице была неизвестная маска для лица.

«Чев».

- Прямо сейчас я в Рейде. Если вы хотите поговорить со мной, излагайте кратко.

Чев отвечал на звонок и находился в напряженной ситуации. Он поднял трубку во время сражения. Конечно, Чев был в скверном настроении.

Конечно, Че Сулинь была не той, кто заботился о настроении Чева.

- Я слышала, что Хахве Маска и Гильдия VandV заключили соглашение. По моей информации, «Красные Буйволы» выступили посредниками.

Голос Че Сулинь был спокойным, а выражение ее лица не менялось. Это был эффект от маски. Если бы она злилась или хмурилась, маска была бы бесполезной.

Конечно, Чев ничего не знал об этом, поэтому он был немного удивлен ее реакции. Он задал ей вопрос.

- Возможности твоей разведки впечатляют. Я и не представлял, что они находятся на таком уровне.

По правде говоря, Чев ждал звонка от Че Сулинь. Одним из главных спонсоров Гильдии VandV выступала семья Че Сулинь. Между Гильдией VandV и Хахве Маской была заключена сделка. Конечно, она слышала о ней. Было бы подозрительно, если бы она о ней не слышала.

Когда Чеву позвонила Че Сулинь, он ожидал, что она будет оглушительно орать на него. Несмотря на ее внешность, она была невероятно ужасающей.

- Я думал, я ясно выразился в прошлый раз.

Конечно, Че Сулинь позвонила, чтобы предупредить.

- Хахве Маска наш. Не трогай его.

Чев ухмыльнулся этому предупреждению.

- Я не трогал его. Он сам предложил сделку. Так как мы уже заключали пару сделок, он попросил навести ему кое-какие мосты.

- Тебе повезло, что на моем лице маска. Если бы этот разговор состоялся в рамках игры, я бы уже убила тебя.

Маска для лица.

Чев, наконец, понял, почему Че Сулинь говорила так спокойно.

- Я так понимаю, мне очень повезло, что у тебя на лице маска. На какую часть твоего предложения я должен ответить?

- Предоставь мне всю информацию, которая у тебя есть, о Хахве Маске.

Ее голос был все еще спокоен.

Однако у Чева было чувство, что ее спокойствию приходит конец.

Он не собирался деликатничать.

- Не буду говорить двусмысленно. Не буду врать. Я очень заинтересован в Хахве Маске, и хочу, чтобы он был в моей команде.

- Хммм.

- Если это закончится войной между моей Гильдией и «Штормовыми охотниками», я переживу. Я хочу, чтобы Хахве Маска вошел в мою команду.

- В самом деле?

- Однако даже после такого решения я не смог нанять Хахве Маску. Скажи начистоту, что ты хочешь услышать от меня.

- Выкладывай информацию.

– У меня нет информации относительно Хахве Маски. У меня есть только маршрут, который я могу использовать для заключения сделки. Торговый путь, о котором я говорю, - это торговец информацией, который раскрыл личность Графа Скверны.

Услышав это, Че Сулинь дернула бровью. На ее маске образовалась очень маленькая морщинка.

- Это вся информация, которую я могу дать тебе. Считай это подарком. Я рассказал тебе так много только потому, что нас связывают определенные отношения. «Красные буйволы» сотрудничают со «Штормовыми Охотниками». Мы не в отношениях «хозяин-слуга».

Че Сулинь не отвечала. Чев ждал, когда она ответит, но она не могла выдавить из себя и слова.

В конце концов, Чев продолжил:

– Прямо сейчас я говорю не как мастер Гильдии. Это просто совет лично от меня. Только Хахве Маска заключает сделки. Он дает ровно столько, сколько получает. Если ты действительно хочешь построить более близкие отношения с Хахве Маской, ты должна сделать так, чтобы он остался тебе должен.

Че Сулинь все еще не отвечала ему.

- Если нужно, я могу выступить посредником. Я планирую в скором времени связаться с Хахве Маской. Ты еще здесь? Нет ответа. А? Звонок прервался?

Че Сулинь, наконец, смогла открыть рот. Она сильно нахмурилась.

- Ты хочешь, чтобы я стала его Длинноногим Папочкой?

Показалось, что ей нужно купить новую маску для лица.

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 105.1. Здесь не подают бесплатные обеды (Часть 2)**

[Вы получили уровень]

.
Сопровождая Объявление, тело Темнокожей Ламии начало падать на землю. Это был крупный монстр приблизительно 10-ти метров в длину.

Нижняя часть его тела была змеиной, когда верх был мускулистым человеческим торсом. Голова тоже была змеиной. Вид падения такого крупного монстра оставлял неизгладимые впечатления.

Грохот!

Эффект от удара тоже был впечатляющим.

На его спине располагался Хурокан, но когда Темнокожая Ламия при смерти, начала падать, ему не удалось избежать инерции от падения. Его подбросило в воздух. Однако Хурокан ничего не предпринял. Он даже не сгруппировался для нормального приземления. В общем, он ничего не предпринял, дабы уменьшить урон от падения.

Он свалился на землю, словно безжизненный труп. Даже приземлившись на землю, он не подавал признаков жизни. Он все еще походил на труп.

Клак-клак-клак! Крак!

Вокруг него собрались выжившие Скелеты. Костяная Броня Скелета Рыцаря была уничтожена, а все выжившие Скелеты Воины были украшены ранами. В общей сложности четыре Скелета, и встали они вокруг Хурокана, образуя периметр. Они безмолвно уставились на Хурокана.

Выглядело это забавно.

Кроме того, Скелеты Воины использовали магию Хурокана, чтобы восстановить свои тела. Сейчас они не выглядели как его фамильяры. Все выглядело так, словно Хурокан сейчас был в окружении монстров, готовых сожрать его в любую секунду. Если бы посторонние наткнулись на него прямо сейчас, то могли бы ошибочно принять сию картину за нападение монстров.

В этот момент к Хурокану в голову закралась мысль.

«Фух. Кажется, я действительно устал».

Он был утомлен.

По правде говоря, Хурокан уже должен был быть вне игры. Если следовать его оригинальному графику дня, то из игры он должен был выйти еще 40 минут тому назад. Сейчас он должен был спать и вкушать в своем сказочном сне горы из стейка.

Хурокан очень бережно относился к свему времени. Чтобы стать в «Полководце» экспертом, нужно посвятить «Полководцу» свою жизнь. Однако самым большим препятствием в игре были не ужасные монстры. А возможность поддерживать свое тело в здоровой физической форме.

Если бы Темнокожая Ламия 130-го уровня не была таким сладостным фруктом, Хурокан бы не стал менять из-за неё свой распорядок дня.

«Я чуть не упустил ее».

Темнокожая Ламия стоила затраченных на это усилий.

В Великой горе Уругал игроки все еще избегали места между ее входом и средней точкой горы. В этом неоднозначном регионе был очень редкий шанс натолкнуться на Темнокожую Ламию. Большинство игроков даже не знали про ее существование. Если удастся сделать на ней удачную видеозапись охоты, а из полученных крафтовых монет сделать экипировку, то это выльется в хорошую прибавку к деньгам. Из выпавших с Темнокожей Ламии крафтовых монет, создавался роскошный Пояс из Кожи Змеи. Он был очень популярен среди игроков женского пола.

Хурокан не пожалел о времени, потраченного на её поимку.

Однако один момент его все-таки волновал. На это ушло больше времени, чем предполагалось.

«Мое состояние в последнее время пришло в беспорядок».

Плохое самочувствие.

Жизненные обстоятельства не могут всегда быть прекрасными. Бывали деньки как хорошие, так и не очень.

Тем не менее, состояние Хурокана в последние дни не показывало никаких признаков улучшения, проблема крылась в лодыжке.

Сегодня было то же самое.

Он, возможно, смог бы поймать этого монстра и быстрее и красивее, но сейчас он был не в самом своем лучшем расположении духа.

Это не будет проблемой при встрече с монстрами, однако все станет гораздо серьезнее, если на него натолкнутся враждебные к нему игроки.

«Если сейчас сюда придут игроки, ситуация станет гораздо опаснее».

Вероятность обмануть кого-то Стилем Сторожа, сейчас была выше, чем шансы на победу.

Хурокан, стиснул зубы.

«Терпение».

Хурокан призывал к своему терпению. Однако терпение Хурокана не могло успокоить его извилистые тревоги.

В этот момент к нему пришла мысль.

«Я должен быть терпеливым. Я должен думать о комплекте Красного Скелета. Да, сейчас я могу его одеть».

Комплект Красного Скелета.

Подумав об этом комплекте, на его лице образовалась улыбка.

...

«Мм?».

Когда он увидел его впервые, он засомневался в своих глазах.

«Какого черта?».

Он заключил сделку с Гильдией «VandV». «Красные буйволы» были в этом посредниками. Взамен за передачу Шлема Нефритового Имуджи, «VandV» обещала дать Хурокану Уникальное оружие 130-го уровня «Рыцарский меч Горгульи».

Вообще-то, ему не очень понравилась данная сделка. Хурокану сейчас больше необходим был защитный комплект, нежели оружие. Сейчас в руках Хурокана находилось оружие ранга Уникальной Хроники. Меч Ивана не уступит Уникальным Оружиям даже 140-го уровня. Он был очень хорош как с точки зрения дающих характеристик, так и с количества наносимого урона.

Хурокан не собирался использовать Уникальное оружие 130-го уровня, поэтому для него оно выступало в роли дорогого бонуса.

Он не станет его экипировать, однако, дорогой бонус, это приятный бонус. Этот маленький бонус он мог бы продать за неплохие деньги. А в случае необходимости он может отдать его своим Скелетам Воинам или Рыцарю. Свою прибыль из этого он все равно извлечет.

Если он начнет настаивать на обмене защитного комплекта вместо оружия, то и вовсе может сорвать сделку.

Чрезмерная жадность лишь усугубит дело. В данной ситуации лучше было взять то, что предлагают.

Но!

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 105.2. Здесь не подают бесплатные обеды (Часть 2)**

«Почему они дали мне Комплект Красного Скелета?».

Он проверил список инвентаря, данный «Красными буйволами». В нем содержалось оружие, данное «VandV», и защитный комплект.

К тому же, комплект был не из обычных. Это был полный комплект Красного Скелета.

«Разве он не дорогой?».
Комплект Красного Скелета.

Красный Скелет Рыцарь являлся рейд боссом 130-го уровня. Компоненты и драгоценные камни, выпадающие с этого босса, использовались для создания Редких предметов. На данный момент этот комплект входил в десятку лучших защитных комплектов 130-го уровня. И стоил он прилично.

Конечно, это не шло, ни в какое сравнение с защитными комплектами Уникального ранга, однако его создание все равно стоило больших затрат.

К тому же, их на каждом шагу не купишь. Чтобы приобрести один такой комплект потребуется выложить приличную сумму денег.

«Подождите секундочку. Разве он не от «Штормовых охотников»?».

На данный момент большинство поставок комплектов, связанных с Красным Скелетом, развивала гильдия «Штормовых охотников».

«Штормовые охотники», конечно, были не единственными их поставщиками, просто поймать рейд-босса 130-го уровня сможет далеко не каждая команда или даже гильдия, такое по мановению руки не провернешь. Рейд на Красного Скелета Рыцаря был очень трудным. Если в рейде не участвует опытная рейд-группа, то показатель успеха был крайне низок.

Поэтому данный комплект можно считать поставкой «Штормовых охотников».

«Они предоставили его мне по ошибке?».

Так или иначе, это явно не должно было попасть в руки Хурокана. Было разумно предполагать, что доставка пришла по ошибке. В «Полководце» тоже случались подобные вещи. Неважно, насколько обширна была игровая система, люди совершают ошибки.

Поэтому Хурокан мучился над принятием решения.

«Возможно, я просто должен оставить его себе?».

Если этот комплект действительно был по ошибке выслан ему «Штормовыми охотниками», он немедленно заберет его себе! Он хотел лицезреть, как «Штормовые охотники» ему поплачутся. Он сделал бы это из принципа.

«Ну, разве не круто?».

Однако его прислали не «Штормовые охотники». Он был ему передан «Красными буйволами». Сейчас «Красные буйволы» очень помогли Хурокану. Если он небрежно присвоит себе один из их предметов, это может принести проблемы во взаимоотношение с «Красными буйволами».

Поэтому он сразу же с ними связался.

В тот день Хурокан впервые испытал подобное.

- Это не ошибка в поставке. Это подарок от поклонника Хахве Маски. Вы не должны возвращать его.

В этой проклятой игре под названием «Полководец», все-таки встречались ангелы!

- Я не знаю, кто это, но передайте этому человеку мою искреннюю признательность. И, пожалуйста, передайте ему: что если мы когда-нибудь встретимся с ним в реальной жизни, я был бы не прочь с ним поужинать!

Вспомнив тот инцидент, Хурокан улыбнулся.

«Не знаю, кто это был, но небеса благоволят мне. Действительно, благоволят».

Продолжая улыбаться, Хурокан проверил комплект Красного Скелета, который он сохранил в 3-ий слот.

[Комплект Красного Скелета]

При оборудовании 2 предметов из комплекта:

- Классовые характеристики +55.

При оборудовании 3 предметов из комплекта:

- Классовые характеристики +77.

- Время перезарядки всех навыков уменьшится на 10%.

При оборудовании 4 предметов из комплекта:

- Все характеристики +50.

- Потребление маны на все навыки уменьшится на 10%.

При оборудовании 5 предметов из комплекта:

- Все характеристики +100.

- В сражении активируется Аура Красного Скелета Рыцаря.

На лице Хурокана была удовлетворенная улыбка.

Больше всего ему понравилась Аура Красного Скелета Рыцаря. Когда он активируется в сражении, урон, получаемый владельцем комплекта, уменьшался пропорционально отсутствующему у него здоровью. Если же уровень его жизней падает более чем на половину, то пропорционально уровню отсутствующего здоровья ему начинают прибавляться характеристики. Этот эффект заменяет собой первый.

- Активировать слот!

Хурокан немедленно активировал слот с комплектом.

Выглядело так, словно Хурокана охватили восемь паучьих лап. Из-за его спины начали появляться пряди, и так до тех пор, пока полностью не охватили все его тело.

Обернувшись полностью вокруг его тела, пряди начали приобретать свою форму.

Спустя 3 секунды экипировка Хурокана была изменена.

Хурокан немедленно проверил дизайн своего нового защитного комплекта. Он использовал видео программу, чтобы проверить все свое тело.

«Мм?» .

Хурокан был немного удивлен.

«Его дизайн подобен Костяной Змее?».

Дизайн Комплекта Красного Скелета был похож на комплект, который он носил еще на 50-ых уровнях. Он выглядел как комплект Костяной Змеи.

Комплект Костяной Змеи много значил для Хурокана. В то время он был очень беден, поэтому в качестве экипировки использовал все, что подворачивалось под руку. Он смотрел лишь на характеристики, потому что выбор его был крайне невелик. В те времена он был - Модным Террористом.

Комплект Костяной Змеи был первым, нормально выглядящим комплектом.

Конечно, между двумя этим комплектами все равно проглядывалась разница. Выглядело как черный обтягивающий костюм, обернутый костями. Соответствуя своему названию Красного Скелета, кости были красными. Цвет костей очень хорошо сочетался с черной броней.

Однако самой впечатляющей частью всего этого был шлем. К нему крепилась изогнутая в трубочку кость, а лицевая его часть не выглядела как обычный череп. Она была в форме Хахве Маски.

Это кое-что проясняло.

«Ничего себе! Это действительно заказной комплект».

Это было доказательством того, что этот комплект создавали конкретно для Хурокана!

Хурокан улыбнулся.

В последнее время у него было плохое самочувствие, однако сейчас он почувствовал самый настоящий прилив сил. Его самочувствие поднималось к самому небу.

«Сейчас я себя чувствую по-настоящему великим. Кажется, моя удача снова при мне!».

Хурокан использовал этот импульс, чтобы добраться до Деревни Булкас.

...

Майюнг, мастер Рейнджеров Булкаса.

В последние дни известность этого НПС увеличивалась по экспансии, нежели у остальных НПС «Полководца». Часто можно было увидеть картину того, как влиятельнейшие игроки приходили на встречу с Майюнгой. Это не заняло много времени, чтобы понять, что этот НПС на данном этапе игры будет иметь особо важную роль.

С Майюнгой стали налаживать контакт множество игроков. Любая информация о заданиях, маршрутах заданий и рейдах, связанных с Майюнгой, подогревали интерес в просторах интернет-сообществ.

Помня об этом, Хурокан пришел на встречу с Майюнгой.

- Это не Хахве Маска?

- А? Это действительно Хахве Маска!

Он не стал скрывать свою личность.

Он был облачен в свои новые доспехи.

Если бы он скрыл свою личность при встрече с Майюнгой, остальные игроки снова стали бы принимать его за наивного дурочка по лицу. После чего стали бы доставлять излишние хлопоты. Хурокан прекрасно это понимал, поэтому решил не скрываться. Это воспрепятствует всяким простакам доставлять ему проблемы.

К тому же, была еще одна причина.

- Мм? Что это? Это его новый комплект?

- Это Комплект Красного Скелета! Я уверен в этом! Это Комплект Красного Скелета! Однако я никогда прежде не видел его в таком дизайне.

- Шлем похож на Хахве Маску. Кажется, он изготовлен специально на заказ.

- Это изготовленный на заказ Комплект Красного Скелета. Я слышал раньше, что Хахве Маска - сын какого-то магната. Кажется, слухи не врали.

- Но родился он все-таки не с золотой ложкой во рту. С алмазной, по-любому. Как же я завидую...

Он красовался перед всеми своим новым комплектиком! Это была его основная причина — появиться в нем. Приобретая новую экипировку лучше покрасоваться ею перед другими игроками, нежели перед монстрами.

Встав перед Майюнгом, последний немедленно его поприветствовал.

- Я ожидал твоего прибытия.

Прежде, чем Хурокан успел начать диалог, тот положил на стол карту.

Он проигнорировал попытку Хурокана его поприветствовать и немедленно начал с задания.

- Мы нашли карту подземелья, которая связана с Проклятым Замком. Это Тайное Подземелье располагается в его катакомбах. Я полагаю, что там проводились некие эксперименты. Ваша задача, в этот раз состоит в том, чтобы принести мне доказательства.

[Задание «Доказательства» началось] .

Мойюнг даже не спрашивал Хурокана. Он просто дал ему задание.

Насильно выданное задание.

«Здесь... появится Герб Королевской семьи».

Это значит, что второй этап основной сюжетной линии, Аморальный Принц, входит в полную фазу.

...

В этом месте собралось девять игроков. Все они были хорошо обмундированы. Если вы хорошо разбирались в «Полководце», то могли бы понять, что вся их экипировка была невероятно дорогой.

Эти девять Игроков, оборудованных этими предметами, вели разговор, и кажется, речь шла о чем-то очень серьезном.

Эти девять игроков походили на важных сотрудников какой-нибудь компании, которые решили провести конференцию перед объявлением важных новостей. Вокруг царило напряжение.

- Откуда пришла информация?

- Информация о задании правильна?

- Проверьте его снова!

- Дай мне тоже!

- Что о тех вещах, которые мы обсуждали прежде?

Разговор был очень хаотичен.

Игрок, являвшийся главой этой группы, начал вести диалог. Подгадав правильное время, он начал говорить.

- Внимание! Давайте, все суммируем. У кого были самые близкие отношения с Графом Скверны? Принц Артур или Принц Дин?

Атмосфера обострилась, и был дан ответ.

- Общеизвестный факт, что Принц Артур был покровителем Графа Скверны. Однако если мы проанализируем многочисленное содержание задания и информацию о задании относительно Графа Скверны, то становится очевидно, что у Графа Скверны были тесные связи и с принцем Дином.

- Я знал это. Имя Артура было ловушкой. Я подозревал об этом. Артур слишком очевиден.

Остальные восемь игроков кивнули в знак соглашения со своим лидером.

- Гильдия «Красных буйволов» знает о Принце Дине?

- Высока вероятность, что нет. О Графе Скверны, в прошлый раз, они узнали лишь благодаря удаче.

- Это правда. Однако это - проблема.

Вспомнив о прошлом, лидер стиснул свои зубы.

- Мы не можем позволить себе повторение истории с Графом Скверны. Мы должны взять на себя безоговорочную инициативу. Как мы, 9-ти главые, можем проигрывать зверю лишь с одной головой? Я прав?

Никто не дал ответ.

Их игра - лучше всяких слов.

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 106.1. Катакомбы (часть 1).**

Проклятые Территории.

Здесь обитали сильнейшие монстры вроде Вуду Химер. Это была сложная локация, в которой играть могли только по достижению определенного уровня. К тому же, здесь периодически появлялись Злые Глаза. Чтобы заблокировать Проклятье Злого Глаза, требовалось выполнить задание на получение «Очарования Сарабо». Даже лучшим игрокам среди 140-ых уровней приходилось признать действительность, без «Очарования Сарабо» Злые Глаза не уничтожить.

Здесь не выпадало хороших предметов, как и опыта в принципе, а трудности с охотой на Вуду Химер лишь прибавляло жару. Тактика эффективного убийства Вуду Химер все ещё была в разработке.

Для игроков, стремящихся в своей охоте к эффективности, это место действительно являлось проклятым. У них не должно было находиться причин или поводов, чтобы приходить в это место.

Однако в Проклятых Территориях скопилось огромное множество высокоуровневых игроков. И все были минимум 140-го уровня.

- Каков статус задания?

- В отличие от других локаций здесь их очень много. Большинство заданий здесь относятся либо к поисковым, либо к поручениям. Заданий по охоте на монстров здесь мало.

После того, как Семья Нупи прибыла в Проклятый Замок, в ней обосновался филиал Ассоциации Завоевателей.

После этого Проклятый Замок получил более звучное имя, его переименовали в Замок Хеубэна.

НПС из Ассоциации Завоевателей начал заполнять Замок Хеубэна новыми НПС.

Именно поэтому сюда продолжали прибывать новые игроки.

Появлялись новые НПС. Появлялись новые задания, а это означало возможность.

Проклятые Территории были землей новых возможностей.

Вот, во что преобразовался Проклятый Замок.

Хурокан прибыл в Замок Хеубэна.

- Кто это?

- Где?

- Вон там, игрок класса Мечник.

- Ты имеешь в виду того Мечника, экипированного в комплект Ржавой Стали? Кому какое дело? Разве это не комплект 90-го уровня? Наверно пришел сюда на экскурсию. Не обращай на него внимание.

Он прибыл тайно.

Он не был экипирован в комплект Красного Скелета, подаренный ему тайным благодетелем. Сейчас он был одет в комплект, носимый его скелетом. Он явился инкогнито.

Этому было простое объяснение.

«Если я последовал по верному курсу, то Секретный Вход должен быть там».

Подземелье.

Это стало причиной сокрытия своей личности.

Майюнг дал Хурокану карту: на нижних уровнях Проклятого Замка был отмечен вход в тайное подземелье.

Здесь оно описывалось как сокрытая область под замком, однако, на деле это обычное Подземелье. Все было банально и очевидно, однако утечки информации все равно следовало избегать.

Ведь каждый игрок в этом замке, был похож на демона, знающий и исследующий все детали «Полководца».

Игроки стекались сюда на случай возникновения хороших возможностей.

Если Хурокан явится сюда в качестве Хахве Маски, то он станет похож на маму утку с паровозиком утяток позади. За ним по пятам будут следовать утятки-игроки.

В общем, труды Хурокана не прошли даром. Ни один из Игроков в Проклятом Замке не обратил на него внимание. Что значительно ускорило его продвижение к месту назначения.

«Мм?».

В этот момент что-то внезапно привлекло его внимание.

Это была статуя.

Это была статуя нескольких Игроков в героической позе. Они были четырьмя героями, убившими первого Злого Глаза. Они также стали первыми посетителями Проклятого Замка. Ассоциация Завоевателей создала статую в честь Семьи Нупи.

«Дерьмо».

В той или иной форме, они все-таки увели Меч Сарабо у Хурокана.

«Характеристики на этом мече просто убийственные».

Характеристики Меча Сарабо быстро появились в интернете. Хурокан покрепче стиснул зубы, когда вспомнил об этом.

Как у Уникального Меча 140-го уровня, у Меча Сарабо были превосходные характеристики. К тому же предмет был ходовым и очень редким.

Если бы он смог выставить его на аукцион, то получил бы огромную сумму денег.

«Если бы не этот с\*кин сын…».

Если бы Синклер не вмешался, предмет стал бы владением Хурокана.

Когда он думал об этом, все его внутренности начинали гореть, и это несмотря на то, что он находился в игре.

Хурокан недовольно покачал головой.

«Когда я стану немного сильнее, его постигнет та же участь, что и Черных Гончих...».

Утвердительно качнув головой, он принял для себя решение.

В это же время…

«Пусть в этом Подземелье будет что-нибудь очень крутое. Пожалуйста».

Он искренне молился об этом.

Мысли Хурокана были заняты самыми разными вещами.

Грохот! 
Потолок черного, как смоль туннеля, начал рушиться. Когда кирпичи, формирующие потолок, начали падать на землю, раздался сильный грохот. Игрок пытался определить местоположение шума, как в этот момент провалился! Приземлившись на землю, он создал минимум шума, после чего начал управлять часами.

- Активировать слот.

Прозвучала короткая фраза.

На нем появилась броня из красных костей.

Владельцем комплекта Красного Скелета был Хурокан. Закончив переключение слота, он пригнулся и начал вслушиваться в окружение.

«Поблизости ничего нет».

К счастью, он не обнаружил ничего необычного.

После этого он начал ворчать.

- Почему не было никаких оповещений? Обычно при входе в Подземелье Игрока уведомляли об этом. И где мои оповещения о получение Титулов?

Поворчав еще немного, Хурокан активировал на своих часах приложение светоча.

Пунь!

Источником света было маленькое, но яркое светило. Это позволило Хурокану оценить размеры туннеля.

Туннель был довольно большим. От пола до потолка расстояние приблизительно 3 метра. Ширина чуть меньше пяти. Через этот туннель спокойно мог проехать семейный минивен.

«Более чем уверен, что я на верном пути».

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 106.2. Катакомбы (часть 1).**

Увидев размеры туннеля, Хурокан вздохнул с облегчением. Этот туннель был слишком велик, чтобы быть спасательным проходом. Это значит, что построен он был для других целей.

Хурокан украдкой вынул одно Ядро Скелета. И призвал Скелета Рыцаря. Вызвав его, Хурокан прикрепил к его голове светоч.

Скелет Рыцарь стал топающей лампочкой. Хурокан решил за это его вознаградить. Поэтому активировал Маску Безумия и Костяную Броню. Он так же поместил на свой меч Проклятья.

Сколько времени он шел?

«Хорошо».

Материал, из которых состоял туннель, изменился, затем внезапно появилась прямая дорога.

Хурокан мог заметить еле заметные изменения.

[Вы вошли в Подземелье «Катакомбы»]

[Вы заработали титул «Посетитель Катакомб»]

[Вы заработали титул «Пробудившийся ото Сна»]

Услышанные им оповещения, подтвердили его подозрения. На губах Хурокана появилась улыбка.

«Да. Это – оно».

После оповещений, шум нарушил тихое пространство.

Крак-крак! Треск!

Хурокан начал слышать знакомые звуки.

На лице Хурокана была странная улыбка.

«Какого хрена?».

В итоге перед Скелетом Рыцарем предстала костяная версия Вуду Химеры. Это была Химера Скелет. Улыбка на лице Хурокана превратилась в насмешку.

«Вы только посмотрите на это?».

Он уже был изрядно поржавевшим, однако, полностью экипированным. Его не стоило недооценивать.

К тому же их было двое. Эта замкнутость тоннеля в присутствие монстров, создавала психологическое давление.

Будь он обычным игроком, для него это была стрессовая ситуация.

Но для Хурокана эти монстры были насмешкой.

- Кто Вы думаете, я такой? Как вы смеете выставлять передо мной Скелетов!

Хурокан не стал вызывать дополнительных Скелетов Воинов или Магов. Он даже не призвал Голема. Он низким голосом начал говорить в сторону Скелета Рыцаря.

- Если ты проиграешь подобным противникам, то будь готов все последующие дни при каждом призыве целовать мой кулак.

Казалось, словно Скелет Рыцарь понимал, о чем говорил Хурокан. Скелет Рыцарь сделал устрашающий оскал и двинулся в бой.

Навык призыва Скелета Рыцаря у Хурокана был в Ранге С. Это был один из тех моментов, когда уровень навыка превышал скорость развития самого Хурокана. Это служило доказательством того, что Скелет Рыцарь превзошел его ожидания.

В дополнение к этому, каждый из его Скелетов попадал под влияние навыка Познание Скелета. Он увеличивал все характеристики Скелетов на 30%. Вдобавок ко всему, Скелет Рыцарь находился под навыком Маски Безумия. При нынешнем Ранге Маски Безумия, все характеристики тоже увеличивались на 30%.

На этом все не заканчивалось. В рукаве Скелета Рыцаря был еще один туз.

Это была Костяная Броня Ранга А. Слой крепкой Костяной Брони защищал все тело Скелета Рыцаря.

Конечно, Костяная Броня уступала защитным комплектам Редкого Ранга.

Однако, навык Вооружения А Ранга позволил Хурокану оборудовать Скелета Рыцаря комплектом Прозрачного Паука и Рыцарским мечом Горгульи. Костяная Броня была похожа на покрытие поверх стали.

В качестве завершающего штриха, Хурокан каждый день в свободное время тренировал всех своих Скелетов. Это позволило Скелетам Воинам избегать атак Хурокана, чья характеристика Силы, превышала аналогичную у Мечников.

В этом заключались причины того, почему гордость Хурокана не позволит его Скелету Рыцарю проиграть таким же экипированным Скелетам.

- Да! Все верно! Уделай их!

Скелет Рыцарь защищал гордость Хурокана. Скелет Рыцарь загнал двух, блокирующих туннель Химер, в угол.

Киииии!

В этом тесном пространстве Скелет Рыцарь с легкостью избегал алебард, которыми управлялись Химеры Скелеты. После этого Скелет Рыцарь моментально взмахнул своим мечом в сторону брони Химеры.

Клац!

Эти односторонние нападения все продолжались, и броня Химер пришла в негодность. Осталось лишь сокрушить их тела.

Стоя у него за спиной, Хурокан прикоснулся к Костяным Бомбам и Ядрам Скелета.

Сцена перед Хуроканом его удовлетворила.

«Мои труды не пропали даром».

Чувство, словно ваш ребенок поступил в престижный университет. Он действительно мог понять это чувство.

В этот же момент в нем укрепилась уверенность.

«Я превзошел Богатого Лича».

Сейчас он был в этом уверен. Хурокан работал над собой так, что в какой-то момент перепрыгнул свой образ для подражания, Богатого Лича.

Единственной вещью, в которой он испытывал сейчас недостаток, это ресурсы. Если бы у него было достаточно денег, он мог бы полностью продемонстрировать все то, что он видел в Богатом Личе.

«Да. Все, в чем я сейчас нуждаюсь — это средства».

Однако деньги и были источником его проблем.

«Если бы у меня были деньги, передо мной не осталось бы преград».

Хурокан был похож на родителя, чей ребенок скоро потупит в колледж. Он ощущал волнение по поводу процесса обучения.

Хурокан рос слишком быстро. Сейчас ему не нужно было волноваться о Топах. Некоторые игроки подозревали Скелетов Воинов в некоторой тайне. И потому тоже пытались вырастить их как Хахве Маска. Хурокан же не чувствовал с их стороны никакой угрозы. Ему не предстоит волноваться ни о ком из них, если их не собьет грузовик и не отправит в прошлое.

Проблема была в том, что Хурокан собирался конкурировать с теми, кто действительно посвятил свою жизнь «Полководцу». Он должен был снова вступить в борьбу с теми, кто вложил в свое дело много усилий и личный талант.

К этому прибавляется еще и то, что теперь рынок предметов, которые будет использовать Хурокан, изменился. Если Хурокан хочет заполучить для себя хорошую экипировку, соответствующую его уровню, для этого потребуется потратить огромные горы денег.

Даже в таком случае многие могут пойти ему наперерез, просто из-за его личности.

Достигнув этой точки размышлений, выражение Хурокана остыло.

Работа его Скелета Рыцаря разожгла в нем страсть, однако этот порыв был тут же потушен.

Его охлажденное сердце направляло его руку. Хурокан вынул несколько Ядер Скелетов и бросил перед Химерами. Позади Химер Скелетов образовались Скелеты Воины. Они, в ожидание команд, пораскрывали свои челюсти.

Хурокан дважды щелкнул пальцами.

И словно пытаясь утешить своего мастера, они стремительно пустились в бой.

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 107.1. Катакомбы (часть 2).**

Фамильяры, вызванные Некромантами, могли развивать свой боевой ИИ посредством сражений.

Это было особенно эффективно с большим количеством однотипных монстров. Однако в сражениях следовало минимизировать боевые потери среди фамильяров. После многочисленных побед, их боевой ИИ выходит на другой уровень.

Именно поэтому после наблюдений за Скелетами Хахве Маски, многочисленные игроки «Полководца» решили сменить своих текущих персонажей. Их очень соблазняла скорость роста Некроманта.

Некроманту можно было даже не командовать своими фамильярами.

После появления в тоннеле огромного монстра, Скелет Рыцарь стал первым его противником.

Пока Скелет Рыцарь занимался монстром, Хурокан бросил неподалеку от него несколько Ядер Скелетов. Это было все, что ему требовалось сделать. Одним простым движением он построил двухстороннее формирование, в котором его Скелеты нападали и спереди, и со спины.

После сотен сражений с монстрами одного типа, Скелеты стали экспертами по их убийству. Помимо того, что Скелеты Воины и Рыцарь обладали численным преимуществом, Хурокан создал для них выгодные условия. Это решило результат сражения.

Односторонняя схватка все еще продолжалась. Все проходило так гладко, что со стороны все смотрелось даже печально! Настолько печально для проигравшей стороны, что Хурокан мог просто не участвовать в сражении. Он смотрел видеоролик рейда неизвестной гильдии.

Подземелье «Катакомбы» давало Хурокану преимущества во многих отношениях.

- Здорово! Просто превосходно!

За одним единственным исключением.

- Почему передо мной снова появился тупик! Почему? А?! У вас со мной какие-то проблемы? Дай мне пройти! Я просто хочу пройти!

Катакомбы являлись своего рода лабиринтом.

- Аргхх! Серьезно?!

И в попытках найти верный маршрут Хурокан находился в проигрышном положении.

Если бы не один этот факт, прохождение Катакомб было бы сродни отдыху, а не работе.

Этот фактор сводил Хурокана с ума.

- На что уставился? Захлопни свою варежку!

В конце концов, Хурокан начал срывать свою злость на Скелете Воине, который уставился на него с разинутой челюстью.

В этот момент взгляд Скелета Воина изменился. В двух пустых глазницах в его черепе зажегся огонь.

Скелет Воин затаил обиду? Он наконец-то, дал волю своим эмоциям перед тираном мастером, что вечно его избивал, пока было свободное время? Он решил сбросить свои рабские оковы и, наконец-то, восстал?!

Ну, конечно же, нет...

После появления пламени в его глазах, Скелет Воин воспрянул. Он посмотрел себе за спину. Светоч над Скелетом Воином освещал окружение, и позади них появился Скелет Химера.

Скелет Воин приготовился вступить в сражение.

Однако Хурокан пришел в движение, прежде чем это успел сделать Скелет Воин. Хурокан поднял свой Меч Ивана и приблизился к Скелету Химеры, прежде чем его Скелеты успели что-либо предпринять. Сражение немедленно началось.

Меч кружил вокруг Скелета Химеры словно спутник, а его колебания постоянно разрушали носимую им броню. В очередной раз меч обрушился на кость, после чего, сломав ее, он отправил ее в полет. Развернувшаяся сцена вызывала жалость перед Скелетом Химерой. Сражение было слишком односторонним.

Сражение достигло своего пика, когда Хурокан успешно украл череп Скелета Химеры. Украв у нее череп, он позволил своему Скелету Воину закончить сражение, а сам начал весело коротать время, уничтожая череп, играя на нем мечом, словно на барабане.

С тех пор, как он вошел в Катакомбы, прошла неделя.

К этому решению он пришел, дабы выместить свою злость.

...

[Нашедший Тупик]

- Выносливость: +2.

Недавно он получил новый Титул. Увидев его, Ан Джэюн плотно закрыл глаза.

«Дерьмо. Я сделал это снова».

Нашедший Тупик.

В подземельях лабиринтного типа, при попадании в тупик определенное количество раз вам давался этот титул.

Характеристики титула были небольшими. Этот титул можно получить, только натыкаясь на тупики. Некоторые игроки намеренно попадали в тупики, чтобы получить данный титул.

С другой стороны, если попадать в них ненамеренно, то у игрока он вызовет только гнев, а не радость.

«Задание не прогрессирует вообще».

Поэтому Ан Джэюн находился на грани срыва.

Мы уже говорили о том, что Подземелье Катакомб было очень удобным для Ан Джэюна. Получаемый здесь опыт был очень большим, поэтому поднятие уровней шло легко. Да и охота здесь проходила довольно просто, поэтому расходники почти не тратились.

Однако, в отличие от скорости охоты прогресс в задании был полностью приостановлен.

Лабиринт Катакомб оказался больше, чем предполагалось. К тому же в лабиринте было очень темно, что затрудняло его прохождение. Вдобавок ко всему, у Ан Джэюна не было ни одной подсказки о том как его пройти. Это сводило его с ума.

«Я уверен, Игроки, которые хорошо в этом разбираются, легко бы его прошли. Ну почему именно мне нужно был в это вляпаться? Где моя удача?».

Удача здесь имела большое значение. Сопутствуй ему в этом удача, и он бы прошел это подземелье на одном дыхании.

Глядя на пройденную карту Ан Джэюна, данный факт был очевиден. Если игроку сопутствует удача, то карта так и останется почти полностью закрытой и неизведанной.

Но карта Ан Джэюна была подробно изложена. Он забредал на слишком много стен и собрал на своей карте почти все тупики. Она была так подробно исписана, что пройди он этот лабиринт, то смог бы продать эту карту в качестве полного путеводителя по этому месту.

Однако данный факт заставлял внутренности Ан Джэюна гореть.

«Эта игра издевается надо мной».

Чтобы утолить боли в своем животе Ан Джэюн был вынужден принять меры. Нет, он не стал принимать лекарства для живота. Он использовал более действенный метод. Он проверил текущий баланс своего банковского счета.

Увидев баланс, на лице Ан Джэюна расцвела счастливая улыбка.

«Просто, глядя на него, мой живот переполняет радость».

Благодаря успешности своего видеоролика "Вальс", он стал получать постоянный доход от рекламы и пожертвований. Он даже получил пожертвование от своего недавнего спонсора. Сумма была довольно большой.

Пожелай он этого, и он смог бы немедленно оставить свою скромную лачугу. Вероятно, он смог бы снимать себе особняк на границе столицы. Или купить маленькую или средних размеров квартиру. Он также мог бы купить себе автомобиль, выплатив его стоимость за один раз.

Однако стандарты Ан Джэюна отличались от других.

«Если я сэкономлю еще немного, то смогу приобрести себе Уникальный защитный комплект 130-го уровня. Потом купить такой же для Скелета Рыцаря? Нет, лучше экипировать всех своих Скелетов оружием Уникального ранга. А еще купить Книгу Навыков? Если Скелеты Маги смогут использовать навык Черного Пламени... Однако одна эта Книга Навыков стоит 10.000 золотых, к тому же она редко появляется на рынке. Может лучше будет оставить эту идею?».

Мысли о своих радостных проблемах заставили Ан Джэюна испытывать жажду, поэтому он пошел к холодильнику. Неожиданно он достал пачку молока. Он не потрудился наливать молоко в чашку. А начал пить прямо из горла.

Молоко было более дорогим, чем рамен, но Ан Джэюн победил все это. Он улыбался с молочными усами на лице.

«Это заставляет чувствовать себя немного успешным».

Молоко помогло ему унять боль в желудке. Она исчезла, словно тающий снег.

Ан Джэюн еще раз сосредоточился на карте через планшетный ПК. Глядя на неё, он спокойно все обдумывал.

«Я открыл почти каждый маршрут. Мне просто нужно быть немного терпеливее. Скоро все будет решено. Да, нет никаких причин сходить с ума. Ты не был не прав, Ан Джэюн».

Восстановив свое спокойствие, взгляд Ан Джэюна вновь похолодел.

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 107.2. Катакомбы (часть 2).**

Хурокан заметил некоторые изменения. Он заметил Скелетов Химер, облаченных в различную броню. Все они были похожи на остальных, однако Хурокан кое-что заприметил.

«Я наконец-то увижу его».

Хурокан стал присматриваться и разглядел на броне слабый отпечаток эмблемы.

Это была круглая эмблема, где три змеи кусали друг друга за хвост!

«Три змеи - Герб Принца Дина. Я уже близко».

Если рассматривать мир «Полководца», в нем существует одна фракция, которая имеет самые обширные территории и самую сильную армию. В эту эру монстров, Королевство Хебин находилось с монстрами в войне. При рождении третьего принца, ему в подарок был дан Замок Баян.

До его рождения, Архимаг Бокан даровал принцу имя. Имя означало, что вместе с мучениками на своей стороне он изгонит кошмар с этого мира. Имя, данное ему, было Дин.

Его отец, по совместительству Король королевства Хебин, даровал принцу титул Смотрителя Севера. Это означало, что он будет Защитником Севера.

Дин Баян, Смотритель Севера.

После этого ему был дарован Герб, с тремя змеями. Этих трех змей звали Боевым Искусством, Мудростью и Судьбой. Его символ как Третьего Принца.

«Я наконец-то сделал это».

Когда сила Скверны, принесенная Павшим Королевством, явила себя, Принц Дин с ее помощью попытался коррумпировать трон. Мечтая о собственной эпохе правления, он совершил здесь множество недобрых дел. Он был Аморальным Принцем.

Наконец-то, появились следы Принца Дина.

Это означало, что Хурокан был на верном пути. Это было доказательством того, что он правильно шел по сюжету Аморального Принца.

Конечно, Хурокана ни капли не заботила хронология сюжетной линии, связанная с Принцем Дином.

Сейчас для него самым важным было то, что он обнаружил Скелет Химеры, облаченный в броню с Гербом Третьего Принца. Он шел по следам хлебных крошек, оставленных Гензелем и Гретель.

«Я наконец-то могу покинуть эти чертовы катакомбы».

Последовав за крошками, он найдет дом ведьмы, и дом, состоящий из восхитительного печенья, явит себя.

Хурокан поднял голову, и начал всматриваться в темноту.

...
Че Сулинь через свой смартфон проверяла чью-то страницу на YouTube. На ее холодном лице появилась легкая морщина. Она сформировалась прямо около ее очаровательных глаз.

«Почему он не загружает видео? Я специально сделала этот заказ у проектировщика».

Это было сродни подарку своей второй половине в виде шарфа ручной работы. А когда ваш парень приезжает к вам в следующий раз, вы обнаруживаете, что он не надел его. Именно так она себя и чувствовала.

Конечно, она никогда до этого не испытывала схожих чувств, поэтому, она не понимала что же портит ей настроение. А так как она не могла найти причины данных ощущений, то настроение ее от этого становилось лишь хуже.

В этот момент экран на смартфоне внезапно изменился. Это был входящий телефонный звонок. Звонок был из гильдии «Штормовых охотников». Это был Люк. Будет не преувеличением сказать, что во всей гильдии «Штормовых охотников» от Че Сулинь ему доставалось больше всех.

- Мастер.

- Что?

- Мм…

Это был эффект от ее постоянной ругани. Услышав тон Че Сулинь, Люк занервничал. Он знал, что сейчас засунет руку в кипящий котел.

К сожалению, ему требовалось продолжить разговор.

- Кое-кто хочет поговорить непосредственно с гильдмастером.

- Он, кто-то важный?

- По крайней мере, он будет известнее меня. Он также обладает очень высоким уровнем, и он занимает высокую позицию. Его ранг немного неоднозначен, чтобы описать его.

Услышав его последние слова, свет в глазах Че Сулинь изменился. Во всем «Полководце», была лишь одна организация, о которой говорилось в подобном обороте.

- Ты говоришь о Гильдии «Гидра»?

- Да.

Гильдия «Гидра».

Девять голов «Гидры» были разными, однако, все они были главными. Их всех равняли под одну позицию. В их структуре не было иерархии вроде начальников, офицеров и подчиненных. Именно поэтому их ранги называли неоднозначными.

Конечно, ей не очень понравились подобные вещи.

- Просто сказал бы, что он из гильдии «Гидры». Зачем ходить такими окольными путями?

- Этот человек настоял на том, чтобы я описал его так.

- Он рядом?

- Да.

- Ты тайно совершил с главой «Гидры» сделку?

- Никак нет! Я подписал контракт со «Штормовыми охотниками» до 2050 года. Я никогда бы не посмел совершить такой поступок. Другая сторона пришла ко мне первой. Он хотел поговорить о задании, и сказал связать меня с человеком соответствующей его позиции.

Главы гильдии «Гидры» все были равны позиции гильдмастеру «Штормовых охотников». Че Сулинь была единственной, кто соответствовал данной позиции.

Именно поэтому Люк позвонил ей.

Проблема была в том, что Че Сулинь была в плохом настроении.

Че Сулинь дала немедленный ответ.

- Я держу пари, что он пытается выяснить отношения между нашими гильдиями. Если он хочет разговаривать, то передай ему, чтобы ступал в основной канал. Просящий всегда должен склонить голову.

- Что?

Прежде чем Люк успел ответить, звонок был завершен.

Экран немедленно изменился на страницу YouTube, которую она просматривала. Однако на экране было небольшое изменение.

- А?

Он загрузил новое видео. Свет в глазах Че Сулинь изменился, когда она включила новый видеоролик.

В видео появился игрок, облаченный в комплект Красного Скелета. Увидев это, на лице Че Сулинь появилась небольшая улыбка. Закончив смотреть видео, она немедленно позвонила Люку.

- Ах, гильдмастер! Он говорит, что это дело очень важно. Я уверен, что это касается основной сюжетной линии...

- Я позвонила сейчас, чтобы поговорить с ним.

- Что?

- Разве ты не говорил, что он сейчас рядом с тобой? Дай ему трубку.

После нескольких секунд, она услышала чужой голос.

- Я - 5-й глава. Мы приобрели решающую подсказку относительно основной сюжетной линии. Мы хотим выполнить задание вместе с вашей гильдией.

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 108.1. Катакомбы (часть 3).**

Снимая видео «Вальс», у Хурокана в голове была лишь одна мысль.

«Это не принесет много денег…».

Однако его ожидания были ошибочны, и он был очень счастлив, оказаться неправым. Видеоролик «Вальс» позволил сделать ему огромный скачок на вершину, сделав его знаменитостью.

В сравнение с ним, сегодняшние кадры могут зайти дальше.

«Это принесет мне немного деньжат».

В этот момент Хурокан чувствовал нечто совсем другое, нежели при съемках «Вальса». Его опыт, интуиция и мысли сейчас лежали в противоположной стороне, в отличие от того времени.

«Я действительно чувствую, что это будет джекпотом».

Хурокан, наконец, вышел из извилистого лабиринта, и пришел к новому входу.

Это был вход в Инст Подземелье, откуда после входа он выбраться уже не сможет. Было ясно, что в этом месте находился рейд-босс Катакомб.

Хурокан не показал ни капли сомнений, когда входил в него. Сейчас его ничего не волновало. Его карманы были забиты расходниками. К тому же, все его тело так и зудело от возможности, наконец-то покинуть эти чертовы катакомбы.

В итоге он попал в огромное кладбище. Кладбище было достаточно большим, чтобы по размеру напоминать стадион. Все кладбище было заполнено Скелетами Химерами. Так же здесь повсюду валялась бесхозная броня и оружие.

Это подземелье соответствовало своему названию Катакомб. Это было массовое захоронение Химер.

[Кто смеет прерывать мой сон!]

Здесь находился огр.

Нет, это был не обычный огр. Это был скелет, созданный из костей огра, и на нем четко была видна эмблема… Треугольный Герб. На его защитном нагруднике был выгравирован Герб Принца Дина.

[Чем занимаются гвардейцы?]

Его голос ревел и был очень угрожающим. В правой руке Скелет Огр держал внушающую страх, огромную железную дубину. В левой руке он держал странно выглядящий фонарь. Это был драгоценный камень, висящий на цепях, и от него исходило фиолетовое свечение.

Однако, даже увидев все это, интуиция Хурокана подсказывала ему, что это еще не джекпот. Хурокан стал быстро искать решение, которое позволит ему сразиться и со Скелетом Огром и с Гвардейцами.

Именно в этот момент это и произошло.

[Вы позорные ублюдки! Встаньте! Встаньте и избавьтесь от этой мелкой твари, нарушившей мой сон!]

Жемчужный Фонарь в руках Защитника Катакомб начал излучать сильное свечение. Из фиолетового свечения стали появляться призраки, после чего они вселялись в разбросанных по округе скелетов.

В этот момент у Хурокана появилась догадка.

«Возможно ли?»

Специальный навык этого рейд-босса был довольно очевиден.

Он мог призывать к себе в подчинение Скелетов. Такие монстры относились к типу Личей. Натолкнуться на них было сложно, однако в этом не было чего-то сверхъестественного. Они не были настолько особенными.

Все это верно, если их противником становится не Хурокан!

«Наконец-то у меня будет достойный противник».

Он был лучшим Некромантом «Полководца», к тому же он был новой породой Некромантов... Хахве Маска Хурокан, основатель стиля Хахве Маски.

«Это действительно будет хорошее сражение».

Если бы не это сочетание факторов, то для Хурокана это сражение не представляло собой ничего особенного.

«Я смогу получить как минимум 10 миллионов».

И все же он - Хахве Маска, а значит этот рейд-босс для него достойный соперник. Это будет незабываемое зрелище.

Это будет сражение между рейд-боссом типа Лича и Некромантом Хахве Маской. Если Вы являетесь поклонником Хахве Маски и большим любителем «Полководца», то подобное сражение невозможно будет проигнорировать.

[Ты ублюдок. Ты дорого заплатишь за то, что нарушил мой покой!].

В ответ Хурокан громко заревел Защитнику Катакомб.

- Ты-то, и заставишь меня заплатить? Какие громкие слова! Однако Я, Хахве Маска! И одного лишь тебя недостаточно, чтобы делать подобные заявления!

Выйдя на сцену, Хурокан говорил медленно и четко.

Это сражение будет что надо. Поэтому он решил оставаться спокойным и играть соответствующую роль!

Конечно, когда эти слова покинули его уста, он сильно об этом пожалел.

«Прозвучало слишком напыщенно. Как неловко».

В действиях всегда есть выбор. И стоя сейчас перед Защитником Катакомб, после столь тщеславной речи, Хурокан искренне думал над тем, что сделать дальше.

«Да. Это оно».

И он, наконец, придумал новый путь. Хурокан встал в позу и еще раз прокричал:

- Цену… ты узнаешь ее, когда я буду вырезать на твоих костях свое имя!

Путь, который он выбрал, все еще был полон тщеславия.

Однако на лице Хурокана была улыбка, кажется, ему понравились сказанные им слова.

«Вырежу на твоих костях! Это станет крылатой фразой».

Если бы сценарист смог заглянуть в сердце Хурокана, его бы охватил настоящий шок.

Хурокан не обращал на этот факт внимание. Он был опьянен своими словами. Ну, даже при таком раскладе он не забывал о своем деле.

[Убейте этого ублюдка!]

Он уже приготовился к сражению. На него смотрело десять Скелетов Химер. Хурокан за мгновение взял в руки черный драгоценный камень. Плотно схватив его в кулак, он начал его сжимать.

Кап! Кап!

Вытекая на пол, из таявшего камня начал выделятся свет.

Грохот!

Драгоценный камень впитался в землю, после чего все задрожало. Из земли стали отрываться огромные каменные глыбы, после чего они превратились в Голема. Он был так же огромен, как и Скелет Огр.

Голем тоже был похож на Огра. К тому же, обладал двумя головами.

Это был Двуглавый Огр.

Это был рейд-босс 110 уровня, и среди игроков он был известен тем, что среди всех огров, он был самым труднопреодолимым. Он считается одним из самых сильных огров в игре.

Не стоит говорить о том, что и цена за его драгоценный камень была очень высока. Минимальная цена за этот камень составляла 500 золотых, и варьировалась в зависимости от предложения на рынке.

«Мои продовольственные средства на целый месяц только что слились».

Хурокан припас его для экстренных случаев. Он действительно не хотел использовать его. В душе он всегда молился о том, чтобы момент, когда он его использует, никогда не настанет. Он держал его поближе к груди, словно золотой слиток.

«Ладно. Давай просто сделаем это».

Хурокан быстро стер из своей головы все мысли о деньгах.

В его голове начали вырисовываться образы.

После вызова Голема Двуглавого Огра, он рассеял по земле 10 Ядер Скелетов. Он призывал Скелетов на автомате.

Защитник Катакомб тоже призвал 10 Скелетов Химер.

С Ограми, в качестве командиров с двух сторон, скоро в бой ринется Нежить.

Сцена походила на подготовку актеров к полномасштабному сражению.

Именно тогда Хурокан щелчком двух пальцев дал сигнал к началу сражения.

Это видео станет следующим хитом, продолжением после «Вальса». Это стало началом «Сражения Костей».

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 108.2. Катакомбы (часть 3).**

Первое столкновение стало сокрушительной победой Хурокана. Скелеты Воины находились под эффектами от навыков Скелета Рыцаря и навыка Познания Скелета. К тому же они были полностью экипированы, они стали настоящим кошмаром для Скелетов Химер.

К тому же, управляя сражением, Защитник Катакомб оставался стоять в стороне. С другой стороны, Голем Двуглавого Огра двумя своими руками с дубинами на перевес, устраивал настоящую катастрофу. Он безжалостно громил Скелетов Химер. Их головы улетали в полет как бейсбольные мячи от удара биты.

[Что за нелепость!]

Когда первое столкновение закончилось, Защитник Катакомб еще раз взмахнул своим Жемчужным Фонарем. Появилось еще двадцать Скелетов Химер.

Хурокан тоже сравнял свои ряды. Он вызвал дополнительных подчиненных. В группе появились три Скелета Мага.

Облачены они были в роскошные одеяния, расшитые различной символикой. В верхней части их экипировки были вшиты драгоценные камни. Наличие в рядах Хурокана Скелетов Магов позволило ему провести еще более сокрушительную победу.

Бросая в Скелетов Химер огромные шаровые молнии, Скелеты Маги нарушили их ровный строй. В их линии фронта появилась брешь, куда и ворвались обезумевшие Скелеты Воины. Если бы это был боулинг, то Скелеты Маги выбили бы страйк.

[Тупые Ублюдки!]

Защитник Катакомб взмахнул Жемчужным Фонарем в третий раз. Он призвал третью волну. В этот раз появилось 30 Скелетов Химер.

Теперь Защитник Катакомб одерживал численное преимущество.

[Я сделаю все сам!]

До сих пор Защитник Катакомб оставался позади сражения, однако в этот раз он вышел вперед и замахнулся своей огромной булавой.

Увидев это, Хурокан достал Меч Ивана.

Третье столкновение отличалось от прошлых двух. В этом бою главнокомандующие Огры встретились в прямом столкновении.

Защитник Катакомб и Голем Огра размахивали своими, внушающими страх, огромными булавами.

Бам!

Булава, которой взмахнул Защитник Катакомб, уничтожила одну из голов Голема Огра одним единственным ударом.

Бум!

Но оружие, которым взмахнул Голем Огр, прилетело прямо на защитную броню Защитника Катакомб. Она оставила в ней ужасающую вмятину.

Клац! Канг!

Когда огры вступили в бой, в дело пошли и Скелеты. Их оружие сталкивалось с защитной броней, повсюду раздавался бесконечный шум крушения металла. Эти постоянные звуки лишь увеличивали суматоху.

Хурокан скрытно и быстро, словно ракета, пробирался через весь этот хаос. Он приближался к спине Защитника Катакомб. Хурокан проложил верный маршрут через эту брань ближнего боя. Он проходил сквозь поле боя, словно игла через бумагу. Он смог добраться до спины Защитника Катакомб даже слишком легко.

Однако…

[Как смешно!]

Голем Огр сражался с Защитником Катакомб и ни одна из сражающихся сторон не отступала. Однако Защитник Катакомб, должно быть, почувствовал приближение Хурокана, его голос прорезал слух Хурокана, словно острый нож.

[Жемчужный Фонарь Катакомб освободил леденящую энергию]

[Вас схватило проклятье Жемчужного Фонаря]

Послышалось оповещение.

Это было автоматическое проклятье, которое активировалось при приближении игроков. К тому же оно не нацеливалось на кого-то конкретного. Это был массовое заклинание.

«Очень смешно».

Однако Хурокана это не удивило. На его лице появилась коварная улыбка.

В момент, когда на его лице появилась эта улыбка, он прожевал один из трех леденцов, что находились у него во рту.
[«Услада для глаз Белого Имуджи» заблокировала эффект от проклятья]

Он заранее поместил в рот один из расходников, который помог бы ему развеять любые негативные эффекты вроде проклятий. Это было частью основной стратегии атакующих.

И Хурокан тоже об этом прекрасно знал. Больше проклятье Защитника Катакомб не действовало на Хурокана. Он начал быстрыми движениями забираться на Защитника.

Благодаря атакам Голема Двухглавого Огра, на броне появились глубокие вмятины, что сильно упрощало задачу Хурокана. Для неофициального держателя мирового рекорда по тестированию на V-Gear устройстве, это было сродни прогулки в метро. Мест зацепиться было множество.

Зацепившись за одно из таких мест, Хурокан быстро нанес удар в одну из вмятин.

Клац!

Броня оказалось неожиданно крепкой. Чтобы активировать свои проклятья, ему следовало пробить эту броню. Такое развитие событий было раздражающим.

Однако Хурокан еще раз нанес удар по тому же самому месту.

Скрежет!

Нет, он не нанес прямого удара. Он лишь поверхностно оцарапал его броню.

[Защитник Катакомб попал под действие Метки Демона]

[Защитник Катакомб попал под действие Проклятья Замедления]

[Защитник Катакомб попал под действие Призрака Коррозии]

[Защитник Катакомб попал под действие Тьмы]

[Защитник Катакомб попал под действие Вялости]

Проклятья обернулись вокруг тела Защитника Катакомб.

«Пиктограмма Вуду очень полезная вещь. Хороший навык».

Ему не нужно было ранить противника непосредственно в тело. Ему нужно было лишь нарисовать определенную маркировку, как на противника обрушатся проклятья. Это благодаря эффекту навыка под названием «Пиктограмма Вуду».

Этот навык он заработал в качестве награды за задание, навык этот был Редкого Ранга.

[Не верю!]

Будучи проклятым, тело Защитника Катакомб стало быстро слабеть. Его поражение стало неизбежным.

Метка Демона и Проклятье Замедление Хурокана были уже Ранга А. Призрак Коррозии, был Ранга В, а Вялость — Ранга С.

В дополнение его навык Науки о Проклятьях достиг Ранга С, поэтому эффект и продолжительность проклятий увеличивались на 12%.

И наконец, в руках Хурокана находился Меч Ивана, который игнорировал любую защиту противников на 15%.

Лязг!

Третий удар, наконец, пробил броню на Защитнике Катакомб.

[Как ты смеешь!]

Защитник Катакомб разгневался. Он начал трясти своим телом в попытках сбросить с себя Хурокана.

Однако Хурокан не какой-нибудь нубяра, которого можно было свалить таким маленьким встряхом. К тому же, его основным противником сейчас был не Хурокан. А Голем Двуглавого Огра. Одна из его голов была уничтожена, однако, не зря у него их целых две. Утратив одну из голов Голем начал демонстрировать все возрастающую мощь. Он сражался против Защитника Катакомб.

Клац! Канг!

Он размахивал дубинами в обеих своих руках. Они приземлялись по телу Защитника Катакомб, словно барабанная дробь. Это вызывало большие всполохи для Хурокана.

Лязг!

Находясь в эпицентре этой тряски, Хурокан продолжал увеличивать размер бреши. Его сиденье тряслось, не было бы удивительным, если бы Хурокана схватила морская болезнь. Однако Хурокан действовал словно опытный мастер. Его движения рук были точны.

Он наконец-то расширил отверстия до той величины, до которой хотел. Его размера будет достаточно, чтобы наложить туда Костяных Бомб до отказа.

«Эту тактику сражения я специально приберег на подобный случай».

Хурокан поместил в брешь Костяные Бомбы.

...

- Буууум!

Планшетный ПК был связан с беспроводными колонками, поэтому звук прозвучал во всех направлениях. Че Сулинь увлеченно смотрела в эпицентр этого взрыва. У нее было странное выражение лица, словно она была поклонницей боевиков, наблюдающей за перестрелкой в фильме «Крепкий Орешек».

«Костяные Бомбы можно использовать даже так?».

Это была сцена, когда Хахве Маска пробил в броне Защитника Катакомб дыру. Дыра была заполнена Костяными бомбами, после чего взорвалась.

Во всем «Полководце» Хахве Маска был единственным, способным на такое. Че Сулинь не могла оторвать свой взгляд от этой сцены.

Конечно, одним ударом, даже таким, Защитника Катакомб не одолеть. Броню Защитника Катакомб от взрыва полностью раскорежило, а сам он продолжал цепляться за жизнь.

В момент, когда его уровень жизней резко просел, Защитник Катакомб вошел в следующую фазу.

- Я не позволю Вам остаться в живых! Проснитесь! Восстаньте!

Войдя в следующую фазу, Защитник Катакомб призвал 50 Скелетов Химер. В дополнение к этому, из Жемчужного Фонаря стал изливаться фиолетовый свет, который, достигнув врага, наносил урон.

- Вы снова пересматриваете эту сцену, мастер?

- Это лучшая часть.

- Я знаю, что это хорошая сцена, однако сколько уже раз вы ее пересмотрели?

- Она зовется лучшей сценой, потому что даже после нескольких просмотров она подогревает пыл. К тому же, после взрыва все только начинается.

Матадор Чев.

Он не мог оторваться от просмотра видео сражения между Хахве Маской и Защитником Катакомб. Он был... одним из многих, завороженных этим зрелищем.

«Если мы немедленно начнем продавать билеты на прямую трансляцию с Хахве Маской в качестве основного участника, то в зависимости от матча, мы смогли бы продать как минимум миллион билетов. Не будет преувеличением сказать, что через год это число сможет возрасти до 10 миллионов».

В этот момент, один из тех, кто считал себя самой верхушкой, тоже наблюдал за этим видео.

- Что вы смотрите г-н Синклер?

- Ничего.

Синклер.

В настоящее время у него на груди висела эмблема «VandV». Когда офицер гильдии «VandV» задал ему вопрос, он не дал определенного ответа. Офицер гильдии «VandV» не хотел действовать на нервы Синклера, поэтому не стал повторяться. Он начал четко передавать послание.

- Рейд начинается через 30 минут. Мы снова надеемся на Ваше сотрудничество.

- Да, я понял. К тому же вам не обязательно каждый раз навещать меня лично. Просто присылайте сообщение. На данный момент я лишь обычный член «VandV».

- Ахах. Просто я отношусь к Вам как к будущему офицеру «VandV».

- Благодарю.

После обмена небольшими поклонами, офицер гильдии «VandV» ушел. Увидев спину офицера «VandV», Синклер повернул голову, чтобы снова сосредоточиться на видеоролике.

В это же время, просматривая эту видеозапись, он кое-что признал.

«Это чертов Хахве Маска. Стоит признать. Этот ублюдок чертовски хорош».

Синклеру пришлось признать, что Хахве Маска не какой-нибудь обычный пройдоха. И к тому же, явно не самый заурядный игрок.

«У него есть навыки командования другими. К тому же, у него есть качества, заставляющие обращать на него внимание».

Он признал его, однако вместе с этим он стал взволнован и осторожен.

«Возможно, этот парень может стать большей угрозой, нежели Топ-30 Гильдий. Если все верно, то он обладает крупными капиталовложениями. Единственный недостаток, который он сейчас испытывает - это его уровень. Если он достигнет уровней Топа, то во всем «Полководце» столкнуться с ним в прямом бою сможет не больше 10 человек».

В этот момент это видео смотрел еще один, четвертый человек.

- Ахахаха! Это - джекпот! Джекпот! Я знал, что моя интуиция еще жива. Только гляньте на растущий уровень просмотров! Куахх! В такой день как этот я обязан шиковать. Я заполню свой живот до отвала!

Он поместил консервированного тунца и тофу в кимчи. Он отварил нежный белый рис и обжарил на блестящем масле морские водоросли. Сидел он перед 50-дюймовым монитором, который не особо соответствовал данной комнате. Во время наслаждения банкетом он пересматривал видеоролик. Главный герой данной сцены был Ан Джэюн.

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 109.1. Сколько (часть 1)?**

- Количество подписчиков «Полководца» перевалило через порог в 4 миллиона пользователей!

- Рыночная стоимость Tobot Soft плавно идет к тому, чтобы стать №1 на рынке!

- «Полководец» стал больше, чем игра для любителей. Это - начало новой эры игр, где игра и телевещание объединяются в одно целое!

- Есть возможность инвестировать свой капитал в «Полководец». Действительно ли эта компания стоит ваших инвестиций, или все это мыльный пузырь?

Прошло уже два года с запуска «Полководца». «Полководец» приближался к началу 3-его года своей работы, и он уже удостоился титула «Самой лучшей игры виртуальной реальности». Tobot Soft стала самой прибыльной компанией среди разработчиков игр. Сумма прибыли Tobot Soft поражала воображение. Ежемесячная оплата за игру составляла почти тысячу долларов, а количество ее игроков исчислялось миллионами. Одна только сумма, приносимая абонентскими платами, могла вызвать у людей остановку дыхания.

Вдобавок ко всему, успех Tobot Soft с V-Gear устройствами заставил их рыночную стоимость взлететь, да так, что они могли конкурировать в этом с Peach corp. Конечно, успех «Полководца» соответствовал увеличению продаж V-Gear устройств. Эти две компании имели синергетический (1) эффект друг для друга.

К тому же, сфера влияния «Полководца» на мир не ограничивалась лишь этим. Людей, любивших наблюдать за «Полководцем» было в несколько десятков, а то и сотен раз больше, чем самих игроков. Это создало коммерческий спрос относительно контента, связанного с ним. Этот рынок мог иметь даже больший потенциал, чем рынок самого «Полководца».

Это было началом новой эры.

Мир был удивлен и озадачен появлением этой новой эры. Однако все возлагали на него большие надежды.

Конечно, были и те, кто был ко всему этому равнодушен.

«Сумма денег, ушедшая за ежемесячную оплату V-Gear устройства, сбора за ежемесячную подписку «Полководца» и оплата коммунальных счетов…»

Ан Джэюн.

К недавним событиям он относился спокойно. Если точнее, то ему просто все равно.

Его абсолютно не интересовало влияние «Полководца» на мир. Единственное, что его заботило, это как изменилось Его влияние на сам «Полководец». И только это.

Даже сейчас Ан Джэюн раздумывал над способами увеличения своего присутствия и важности в «Полководце».

«Я заработал много денег… Однако, это даже на половину не заполнит черпак, если я хочу приобрести Уникальный защитный комплект 150-го уровня».

Проблема, которая всегда вставала перед Ан Джэюном комом, это средства!

Нет, теперь у него имелись деньги. Проблема заключалась в рынке «Полководца», относительно экипировки для топовых игроков, это было абсурдно.

Вокруг «Полководца» вертелось множество инвесторов, как и у общего рынка игр виртуальной реальности.

Это привело к тому, что игроки Топ-30 Гильдий и Игроки, входящие в рейтинг Топ-100, стали получать до неприличия много денег. В сравнение с качеством навыков некоторых топ игроков, это были просто абсурдные суммы.

Пузырь сформировался.

Конечно, если бы все игроки плавали в деньгах, то это не стало бы большой проблемой. Но инфляция произошла только на верхушках. На рынок игроков, не входящих в этот круг, пузырь повлиял по минимуму.

В «Полководце» ходило высказывание, которое гласило, что игроки из строчки Топ-100 ездили на немецких авто, а уже 101 игрок ездил на китайском.

Именно поэтому игроки, входящие в Топ-100, и эксперты из Топ-30 Гильдий смогли благополучно вернуть свои инвестирования в эту игру. Так же это стало причиной подорожания цен на предметы для этой игровой категории игроков. Это стало препятствием для всех, кто находился по ту сторону от этой стены.

«Я должен перелезть через нее, и неважно как».

Ан Джэюн прошел через множество препятствий, чтобы подобраться к этой стене. Когда у него появится возможность, ему нужно будет ее перепрыгнуть. И на то чтобы сделать это у него будет лишь одна попытка. Поэтому перед прыжком ему нужно было разбежаться!

Он не мог тихо к ней подобраться и тайно перелезть через нее. Если он так действительно сделает, то его будет рвать кровью.

«Для начала доберемся до 140-го уровня».

...

- Честно говоря, я все еще его не понимаю.

Гильдия «Гидры».

Это была уникальная гильдия, где ее представителями являлись девять глав. Игроками «Полководца» они рассматривались как элитный мозговой центр.

Они использовали самые сложные маршруты для сбора информации, на такое обычный Игрок был попросту неспособен. Собрав пазл информационной мозаики, они начинали строить предположения, о которых никому еще ничего не было известно, и уже на основе своих предсказаний они делали шаг. Не будет преувеличением сказать, что в «Полководце» они являлись подобием элитного мозгового центра.

Если кому-то удастся разузнать о личностях этих игроков, то шоковое потрясение тому обеспечено. Большинство закончило именитые университеты, а один из них уже добился успехов в Силиконовой Долине. Этим людям уже никогда не придется волноваться о деньгах для проживания.

Все они были очень проницательны, однако, не у каждого из них имелось престижное образование.

Это был второй глава Сохэнк.

Он был далек от описания «Элитного ума».

- Почему мы должны работать с этими двумя? Разве они нас не обокрали? Вместо того чтобы сотрудничать с ними, мы должны преподнести им урок.

Он был телом.

Сохэнку не нужно было использовать свою голову. Его роль заключалась в том, чтобы быть телом, которое могли использовать остальные.

«Полководец» - игра, где все решает кулак. Именно поэтому им и нужен был сильный кулак, и Сохэнк им как раз и являлся. Именно поэтому, он второй глава. В отношении рейдов и сражений у него имелись полномочия: привести в действие остальные 8 голов.

Очевидно, что в их организации все находилось бы в хаосе, если бы на верхушке все были умны, да вялы.

Натал был восьмой головой. Он исполнял роль близкого Сохэнка. Он должен был объяснять и убеждать Сохэнка следовать плану.

- Мы не можем повторить ту же ошибку, что и с Графом Скверны.

- Нет. Однако те ублюдки увели Оскверненного Графа прямо у нас из-под носа.

- Они ничего не крали у нас.

- О чем ты говоришь?

- Наш враг - тайный информатор, который снабдил их этой информацией.

Выслушивая Натала, у Сохэнка на лице оставалось упрямое выражение. Кажется, что ему не нравилось это объяснение.

- Однако почему мы должны объединиться с этой сумасшедшей коровой и сумасшедшей с\*кой? Что к чему?

Натал продолжал говорить:

- Наша цель в этой основной сюжетной линии — это минимизировать риски.

- И как же, работая с ними, мы их уменьшим? В конце концов, разве это не даст информатору больше шансов вмешаться в наши дела?

- Это не имеет значения. В этот раз сюжетная линия очень масштабна.

- Что ты имеешь в виду?

- Если все именно так, как мы предполагаем, то Принц Дин попытается использовать силу Скверны, чтобы занять трон. В заключительном этапе данной сюжетной линии будет крупномасштабная война.

- Это правда. Принц Дин неудачник с севера.

- Когда начнется война, то для участия в ней вряд ли потребуется выполнять какие-то условия. Высока вероятность, что участвовать в ней сможет большинство игроков.

- Что? Тем, кто не закончил все предшествующие задания, тоже разрешат участвовать?

- Именно так, «Полководец» заставит всех игроков почувствовать сплоченность и участие в общем деле. И когда это произойдет, соперничество будет очень жестким. И если захват Принца Дина будет стоять первостепенной задачей, то, что первым делом начнут делать корова с псиной?

- Прежде, чем они до него доберутся, им придется перегрызть друг другу глотки. Обе стороны просто устранят друг друга.

- Да. Именно поэтому есть вероятность, что для сражения с Принцем Дином будут определенные условия. А если точнее, то вместо условия, нам выдадут билет. И эти билеты определят ход сражения.

Сказав это, Натал снял перчатку. Появилось золотое кольцо. Сохэнк осторожно потрогал свой палец. На его руке было точно такое же кольцо, что и у Натала.

- Вполне вероятно, что наши кольца и являются билетом.

Кольцо Тайного Сообщества.

Эти кольца были слишком хороши, настолько хороши, что Игроки, увидевшие их, начали жаловаться Tobot Soft. Они просили, чтобы компания убрала из игры читерный предмет, ломающий баланс игры. А все из-за магии, которым обладало данное кольцо.

Согласно информации, собранной гильдией «Гидры», гильдии «Красных буйволов» и «Штормовые охотники» тоже обладали этими кольцами.

- Я уверен, что будут и другие предметы, которые можно считать входными билетами.

- Я вижу.

- Допустим, будет 100 человек с билетами. Если на нашей стороне будет 60 участников, то, чтобы там не произошло, мы будем в выигрыше. Нас уже не удастся застать врасплох.

- Аа!

Сохэнку, наконец, удалось понять этот ход мыслей.

В этот момент Натал решил дополнить свое объяснение.

- Кроме того, если мы заключим с ними союз сейчас, то наше сотрудничество будет продолжаться и в дальнейшем.

- Мы должны продолжать наш союз с этими ублюдками?

- В Высшей Лиге участвует 30 команд. Все делают огромные деньги, однако команды разделяются на классы: 1, 2 и 3. Нет, это больше походит на Премьер Лигу, нежели Высшую. В одной и той же лиге, телерадиовещательный сбор за Реал Мадрид и Барселону не идут ни в какое сравнение с их конкурентами. Эта разделительная линия существует и между Топ-30 Гильдиями. Если нам удастся заключить союз с этими двумя, то…

- Эй, подожди, подожди. Я не разбираюсь ни в бейсболе, ни в футболе. Объясни лучше на примере НФЛ.

Сохэнк перебил Натала, и попросил другого объяснения.

«Черт побери!».

После слов Сохэнка, выражение Натала стало жестче. Не следовало вообще поднимать эту тему. Как и ожидалось, Наталу потребовалось потратить еще 30 минут, чтобы разжевать все Сохэнку.

(1) синергетический — суммирующий (прим. Ред.)

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 109.2. Сколько (часть 1)?**

[Хурокан]

- Уровень: 140.

- Титулов: 85.

- Характеристики: Сила (1544) / Выносливость (778) / Интеллект (915) / Магия (1161).

[Список Навыка]

- Призыв:

[Костяное Ядро (A)], [Маска Безумия (A)], [Костяная Броня (A)], [Скелет Маг (A)], [Познание Скелета (A)], [Призыв Голема (A)], [Закалка (B)], [Костяная Бомба (A)], [Вооружение (A)], [Глиняная Лепка (C)], [Скелет Рыцарь (B)].

- Проклятья:

[Метка Демона (A)], [Проклятье Замедления (A)], [Призрак Коррозии (A)], [Слепота (B)], [Наука о Проклятьях (A)], [Вялость (A)], [Пиктограмма Вуду (C)].

- Укрепление тела:

[Пошив Кожи (A)], [Модификация Усиления Ног(A)], [Фальшивое Сердце (A)], [Кипящая Кровь (B)], [Пересадка Глаз(C)], [Стальная Кость (D)].

Проверив свой уровень и древо навыков, Хурокан сразу же открыл окно голограммы. Он проверил содержание своего последнего задания.

[Поиски змеиного хвоста].

- Ранг: Уникальный.

- Ограничение по уровню: 140+.

- Содержание задания: Майюнгу требуется дополнительная информация. В тайне проберитесь в указанное на карте местоположение, и принесите доказательства.

- Награда: Карта Подземелья.

Майюнг.

Под Проклятым Замком он нашел и забрал с кладбища треугольную эмблему. Принеся Майюнгу Герб Принца Дина, тот предупредил его.

- Никому не говори о том, что Ты видел!

Услышав его слова, Хурокан задал вопрос. Он спросил о личности того, кто стоял за всем этим заговором.

Услышав этот вопрос, Майюнг не спешил на него отвечать. Вместо этого Хурокану выдали новое задание.

Получив задание, Хурокан уже кое-что знал.

«Уже очень близко».

Когда Хурокан закончит «Поиски змеиного хвоста», ему раскроют личность Принца Дина.

После этого задания будут прогрессировать с головокружительной скоростью. Вообще-то, оставшейся частью будет глобальная война против Армии Скверны Принца Дина.

Даже не выполняя цепочку основной сюжетной линии, большинство высокоуровневых игроков могло предположить, что Сценарий с Аморальным Принцем подходит к своему эпилогу.

«Полководец» не демонстрировал игроков, входящих в список Топ-100, все для того чтобы мотивировать низкоуровневых пользователей. Это был барометр, по которому можно было судить то, насколько продвинулась игра.

Этапы основных сюжетных линий разделялись по 100 уровней. Граф Скверны был для игроков 1-100 уровней. Аморальный Принц для игроков от 101-200 уровней. Конечно, это лишь грубая оценка.

Самый Топовый игрок на данный момент, это Самый Первый Сильво. Он 188 уровня.

Конечно, его уровень, это не норма. Скорее аномалия. Для сравнения лучше взять остальных игроков из Топ-100. Их средний уровень варьировался около 175-го.

Если обобщить всю ситуацию, то сейчас прогресс по основной сюжетной линии был на 75%.

Если высчитывать средний уровень роста у игроков «Полководца», то примерно получится около 8-10 уровней в месяц…

«Значит, все достигнет своей кульминации через 3 месяца?»

Эпизод с Аморальным Принцем закончится в течение 3-ех месяцев.

«Это еще не конец игры. Мне следует стремиться к более высоким целям».

Чтобы обогнать остальных, ему за оставшийся период времени следует набрать сильный импульс.

«Есть Вершитель Скверны, Герой Великой Войны и Герой Королевства Хебин».

Он стремился к этим трем титулам. Эти три титула рассматривались как основные изюминки данного этапа.

Титул Вершителя Скверны выдается с заключительного босса.

В Великой Войне против Армии Скверны 333 людям с самыми высокими заслугами будут выданы титулы «Героя Великой Войны».

Наконец, Герой Королевства Хебин был титулом, который можно получить исключительно в этом сражении.

Каждый из этих титулов давал 5% увеличение характеристик. Это были лучшие из всевозможных титулов.

«Потом еще есть Помощник Вершителя Скверны, Оружие Героя Великой Войны…»

Потом шли предметы.

Предметы хроники!

Чтобы получить эти предметы, требовалось участвовать и преуспеть в рейде на Принца Дина. Среди тех, кто получил титул «Вершителя Скверны», случайным образом разыгрывалось либо Кольцо, либо Ожерелье Вершителя Скверны. Это были предметы Ранга Уникальной Хроники.

Оружие Героя Великой Войны давалось людям с соответствующим титулом. Игроку выдается специальный ингредиент, который можно использовать для создания любого, подходящего игроку оружия. Оно тоже будет Ранга Уникальной Хроники. Созданный предмет будет привязанным, однако сам ингредиент, нет.

«Есть еще экипировка Аморального Принца».

10-ти игрокам, получившим самые высокие заслуги при поимке Принца Дина, будет вручена его экипировка.

А точнее металл, полученный путем плавки брони и меча Принца Дина. Если отнести его к Кузнецу Олфу, то он лично выкует для игрока новый предмет, назвав его экипировкой Аморального Принца. Можно было создать либо оружие, либо защитный комплект. Единственный нюанс состоит в том, что можно было иметь лишь что-то одно из этой серии.

К тому же, ранг этих предметов: Эпичная Хроника!

Это были предметы 200-го уровня, однако при желании их можно было спокойно использовать аж до 300-го. Это было нечто и ряда вон.

«Я должен заполучить один из этих предметов».

Хурокан стремился именно к ним.

Он был хорошо квалифицирован.

Он заработал Кольцо Тайного Сообщества и Титул Разрушителя Скверны. Он уже прошел требуемый порог для участия в рейде на Принца Дина.

Однако проблема заключалась в уровне Хурокана. Сейчас он сможет участвовать лишь в роли поддержки. А если он будет играть роль поддержки, то он никоим образом не сможет заработать один предмет из серии Аморального Принца.

Он должен был взять на себя одну из главных ролей.

Вместо того чтобы следовать за прогрессом в заданиях, он должен сосредоточиться на повышении своей Специальности.

«Уверен, в момент рейда на Принца Дина я достигну 170-го уровня…».

Нагнать уровень было возможно. Если он приостановит свой ход выполнения заданий, и сосредоточится на поднятии уровней, ему это будет по силам. Если он так поступит, то он сможет встать на один уровень с Самым Первым Сильвой.

Однако одного лишь уровня будет недостаточно.

«Проблема в навыках».

Слабость Хурокана в отсутствии навыков.

Ветка Проклинателя была очень популярной, поэтому информация о ней была общеизвестной. Книги Навыков были дорогими, однако их можно было купить.

В случае ветки Призыва, то Хурокан изучал ее по воспоминаниям о Богатом Личе. Он знал, что при достижении 200-го уровня появлялся Рыцарь Смерти, а так же он знал и о некоторых других навыках. Однако все это были основные навыки Хурокана, поэтому в уровне их Рангов, как и в их разнообразии, он не испытывал недостатков.

А вот ветка Модификации Тела...

Знания Хурокана об этой ветке заканчивались на навыке Сосуд Жизни.

О том, какого ранга должны были быть его навыки, как и вообще какими навыками требовалось обладать для получения навыка Сосуда Жизни, он ничего не знал. Не мог он и узнать о том, какие навыки идут после этого.

Если он хотел улучшить свою Специальность, то ему требовалось заполнить эту брешь. Именно это позволит ему стать ведущим актером в рейде на Принца Дина.

«В данный момент Ахимбри - мой единственный выбор».

Но, в конце концов, у Хурокана всегда было место, где он мог все это узнать. Именно его учитель был учеником Великого Волхва. Ахимбри!

Хурокан пришел в движение, ему придется выпивать соки из своего учителя.

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 110.1. Сколько (часть 2)?**

Когда Игрок добивается в «Полководце» большого успеха, все начинают обсуждать его причины.

Одной из причин все называли превосходный ИИ, который является частью «Полководца».

Именно поэтому многие пользователи уделяли НПС в «Полководце» гораздо больше внимания, нежели в других играх. Конечно, не все НПС были здесь популярны. Для становления популярным НПС требовалось соответствовать двум пунктам.

Для начала, они должны были быть красивыми. В ином случае, НПС должен был выдавать хорошую экипировку.

С этой точки зрения популярность Ахимбри была неизбежна. Ахимбри выдавал просто невероятные предметы. Это было удивительно.

К тому же, один из игроков, по имени Кокомо, получил титул Ученика Ахимбри, а он был довольно падок на деньги. Он начал продавать информацию относительно Ахимбри, о которой раньше никто не знал. Это стало причиной его взрывного роста популярности. Очень многие игроки стали стремиться стать его учениками.

В данной ситуации нужно отдать должное ИИ «Полководца», он сделал мудрый поступок. Ахимбри стало посещать слишком много людей, поэтому его местоположение было изменено.

Для Хурокана это было выгодно, так как не придется сталкиваться с препятствиями на своем пути.

«Дерьмо. Если ему требовалось сменить свое местоположение, он должен был сделать это ближе к северу. Какого черта он переместился на юг?».

Хурокан находился в северной части, поэтому ему потребовалось гораздо больше времени, чтобы добраться на Юг. Однако эта проблема была незначительна.

Обычная офисная комната, к которой так привык Хурокан, изменилась.

- Добро пожаловать.

- ... А у вас тут... стало гораздо чище.

Книги, которые вечно были усыпаны на…

В отличие от прошлого офиса, где по всему полу были разбросаны столь ценные книги, сейчас все было аккуратненько. Здесь трудно было вообще найти книги, даже бумаги почти не было.

Заходя в чистую комнату обычно никогда не испытываешь чувства неловкости.

Однако Хурокан чувствовал себя неловко.

«Настроение странное, стало прохладнее».

Он пришел сюда, ожидая получить удовольствие. Однако вместо удовольствия он начал волноваться, что, возможно, он зря сюда пришел.

«Эээ. По крайней мере, все еще есть вероятность того, что он наградит меня навыком. Это ведь не обязательно, чтобы все книги валялись на полу для того, чтобы выдать Книгу Навыка... верно?».

Он с трудом пытался подавить свои беспокойства и поприветствовал Ахимбри.

- Как Ваше здоровье и душевное самочувствие, учитель?

Он использовал столь почтительные слова, с которыми обычно обращался к родителям. Хурокан выглядел очень прилежно.

Однако Ахимбри не ответил сразу. НПС продолжал смотреть на Хурокана. Кажется, Ахмбри пребывал в некоторой заторможенности, ведь в руководстве не было подобного сценария. Для него было нелегко ответить на подобные действия Хурокана. Слова Хурокана озадачили всемогущий ИИ. Он затруднялся подобрать верные слова.

Спустя какое-то время Ахимбри наконец-то, начал говорить.

- Я в порядке. Как у тебя дела?

- У меня было множество дел, поэтому я был долгое время занят.

- Да, я уверен, что ты работал не покладая рук. Возможно ли, что у тебя появилась какая-то важная информация?

Хурокан немного заволновался на этом вопросе.

«Он что-то разнюхивает или это просто обычный вопрос? Он проверяет меня?».

Ахимбри знал, что Хурокан выступает в качестве члена Тайного Сообщества. И этот вопрос, вероятно, был связан с его делами в этом направлении. К тому же, он действительно недавно получил важную информацию. Этой информации было вполне достаточно, чтобы указать на причастность Принца Дина.

Если он продолжит разговор с Ахимбри, то заговорив о Гербе Принца Дина, он сможет многое раскрыть.

С другой стороны, он помнил предупреждение Майюнга. Майюнг сказал ему, никому об этом не распространяться.

Придя, на удивление, к трудному решению, он решил держать рот под замком.

- Я все еще занимаюсь расследованием. К сожалению, мне еще недостает способностей, поэтому я не смог многим помочь в этом деле.

- Я слышал о Ваших достижениях от Рогалика. И слышал только хорошее. Если бы у нас была сотня таких же, как ты, мы смогли бы расчистить территории за стенами замка Теруб. Мы смогли бы немедленно занять эти земли. Рогалик хочет как можно скорее представить вас Принцу Дину.

Рогалик.

Кажется, что хранитель Замка Теруб испытывал к Хурокану симпатию. Он служил под прямым руководством Принца Дина, и его слова для Хурокана были самым большим комплиментом, который когда-либо он получал.

Конечно, Хурокан знал о реальной личности Принца Дина, поэтому он выдавил из себя лишь неловкую улыбку.

- Благодарю.

Этой фразой Хурокан закрыл эту тему.

- Итак, зачем ты меня искал?

Ахимбри стал серьезен. Хурокан ничего не скрывал. Он говорил прямо.

- При моих текущих навыках я не способен выполнить поставленное задание Тайного Сообщества. Поскольку вы уже многое для меня сделали, прошу Вас, предоставьте мне еще одну возможность.

Услышав его слова, Ахимбри молча, посмотрел на Хурокана. Он был НПС, однако свет в его глазах был очень странным. У Хурокана было ощущение, словно за ним наблюдало древнее и мудрое существо. Он почти забыл о том, что это НПС.

Однако Хурокан не отворачивался от пристального взгляда. Сохранить лицо, или чувство стыда… таких слов не было в лексиконе Хурокана.

От этого пристального взгляда у Хурокана пробегали мурашки по телу.

Глядя в глаза Хурокана, Ахимбри заговорил:

- Ты уже достаточно силен. Мне нечего тебе предложить. К тому же, ты ведь уже и сам знаешь как стать сильнее?

В его словах была определенная строгость, а это значит, что он не мог предложить Хурокану чего-то вроде Поля Битв. А это в свою очередь означает, что Хурокану не удастся испить соки из своего учителя...

- Я хочу изучить новую магию.

Хурокан немедленно дал свой ответ. Даже если бы Ахимбри послал его куда-нибудь вроде Полей Битвы, он не пошел бы…

- Магия, это не то, что можно так просто получить.

- Если бы я искал легких путей, меня бы здесь не было. Пожалуйста, вы можете поручить мне самые тяжелые испытания.

Хурокан говорил искренним тоном.

Однако его мысли разительно отличались.

«Пусть это будет что-нибудь простенькое. Я хочу простое задание. Ну, позязя».

Трудность «Полководца» была почти безгранична. В «Полководце» НПС вроде Ахимбри могли выдавать действительно непосильные задачи. Были и те, кто даже не приступал к их выполнению.

- Вы должны найти Башню Магов. В этом плане тебе будет лучше попросить помощи у них.

Ахимбри еще раз отказал Хурокану. Возможно, этого и следовало ожидать. На данном этапе игры было просто невозможно так просто заполучить Книгу Навыков.

«Да, все верно».

В конце концов, Хурокану пришлось согласиться.

«Все шло хорошо очень долго, что я на мгновение потерялся. Это было глупо идти сюда».

Проблема была в нем. Он как раз и был тем, кто пришел сюда в поисках самого легкого и простого пути от Ахимбри.

Но в этот момент Ахимбри продолжил говорить.

- Если ты сделаешь большой вклад в Башню Магов, то она обязательно воздаст тебе по твоим заслугам.

«Ха?».

В этот момент Хурокан начал прочесывать свою память. Казалось, он слышал уже о чем-то подобном.

Однако прежде, чем Хурокан смог вспомнить, что это было, Ахимбри пояснил:

- Башня Магов всегда нуждается в огромных ресурсах. Им нужны ингредиенты для тестов и множество других различных вещей.

«Вы тоже это слышите?».

Хурокан освободил вопль восхищения в своем сердце. Ахимбри не мог непосредственно вручить ему Книгу Навыков, но Хурокан мог ее получить у Башни Магов. А Хурокана не заботило, где конкретно он сможет это сделать.

- Конечно, их самая большая нужда, это капиталовложение.

- Что?

В этот момент выражение лица Хурокана сделало поворот на 180°.

«Вложения? Какие еще капиталовложения? Я… только не это».

- Пожертвования. Именно в этом они очень сильно нуждаются.

- Кхак!

Послышался звук резкого перехвата дыхания у Хурокана. Ахимбри даже не обратил внимания в изменении в его выражении, как продолжил говорить.

- Полагаю, что приблизительно 100.000 золотых будет предостаточно. Ты будешь в состоянии изучить магию, соответствующую твоему уровню.

- Дерь..? Дерь..? С-сколько вы сказали?

Его запинка в словах все-таки заставила Ахимбри обратить на это внимание.

- Какие-то проблемы?

Казалось словно "дерь…" было похоже на проклятье в сторону Ахимбри. Вообще-то это действительно своего рода было проклятьем, если брать во внимание самочувствие Хурокана.

Хурокан быстро поправился.

- Дверь… Так вы говорите, что количества золота высотою в дверь будет достаточно?

- Верно. Пожертвование подобного размера было бы вполне достаточно, чтобы ты получил желаемое.

В этот момент.

[Задание «Большое Пожертвование» началось]

Критический удар был нанесен, когда объявление прозвучало у него в ушах.

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 110.2. Сколько (часть 2)?**

Перед Ан Джэюном стояла чашка воды, а глаза его были закрыты. В его руке был старенький планшетный ПК. На ЖК мониторе была открыта чужая SNS страничка. Если бы вы присмотрелись к строке количества подписчиков, то смогли бы понять, что владелец этой страницы был очень популярен. Владелец был красивым белым светловолосым парнем с голубыми глазами.

«Всегда в какой-нибудь момент что-нибудь да пойдет не так».

Задание пожертвования.

Каждый раз, вспоминая об этом задании, по его позвоночнику пробегал холодок.

Сначала Ан Джэюн не особо волновался по поводу задания.

Если быть откровенным, то он о нем даже не думал. Было бы просто безумием потратить столько денег на какую-то книгу навыков 140-го уровня. Сейчас на рынках имелись книги навыков 160-170 уровней. Эти книги имели огромный спрос и еще могли быть проданы за подобную цену. Так почему же он должен был тратить столько денег на покупку относительно непопулярной книги навыков ветки Модификации Тела?

Однако он заранее решил исследовать награду за это задание. Возможно, были люди, которые заканчивали его. Для начала он решил все проверить.

Он совершенно не верил, что найдется хотя бы один идиот, дошедший в этом задании до конца.

Однако несколько миллионов игроков вкладывали в эту игру множество денег, так что вполне существовала вероятность, что и подобный исход событий был осуществим.

«Думаю, я зря вообще начал искать все это».

Вуди.

Он является всемирно известным певцом и актером по имени Нил Уттикер. Вуди, это его персонаж в «Полководце». Среди всех знаменитостей он славился большой любовью к «Полководцу». Он начал играть в эту игру с самого ее бета-тестирования, и с тех самых пор вкладывал в нее огромные суммы. Однако если сопоставить его уровень с количеством того времени, которое он провел в этой игре, то он был достаточно низким. Он был 141 уровня. Однако если оценивать его по размеру денежного вклада в эту игру, то его можно было спокойно вписать в топ-50. Его любовь к «Полководцу» была огромной.

В то же время, это была немного искаженная форма любви. У Вуди было столько денег, что ему приходилось больно от того что он не мог окружить себя самыми роскошными предметами. Он был сродни богачу, хвастающемуся своим феррари. И он очень любил хвастаться на своей страничке количеством потраченных денег.

Именно он и сделал пожертвование в размере 100.000 золотых. В качестве награды он приобрел Уникальный навык 140-го уровня.

На этом бы моменте Ан Джэюн все это и проигнорировал бы. Вместо того, чтобы тратить эти 100.000 на какую-то книжку, было бы приятнее и гораздо полезнее истратить эти деньги на отпуск, к примеру, снять себе отель и покушать салатиков.

Нюанс заключался в том, что награда была не фиксированная. Награду можно было выбирать.

Как только игрок выбирает свое направление, ему открываются все возможные направления выбранной ветки своего класса с 1 по 190-ые уровни. После этого вы могли выбирать навык соответствующего уровня. Так как задание было 140-го уровня, то навык тоже будет 140-го уровня.

«Если я пожертвую 100.000 золотых, у меня появится возможность раскрыть цельную часть относительно Ветки Модификации Тела…».

Ключевой момент был в том, что у него будет возможность выбора, и он сможет его видеть.

Вся суть не в получении навыка. У него появится возможность разузнать о своем древе навыков, а такую информацию нельзя было приобрести ни за какие деньги.

Чтобы расширить свое древо навыков множество игроков по кусочкам собирают о нем всю информацию. Это трудоемкая задача. А он сможет увидеть это древо навыков за 100.000 золотых — это было приемлемая цена.

«Дерьмо».

Именно поэтому он мучился над своим решением.

Конечно, лучшим выходом для Ан Джэюна было бы подтвердить это путем того, что этот человек продемонстрировал бы ему свое древо навыков.

Однако, это несбыточная мечта.

Для начала, население «Полководца» больше склонялось к белым магам. Лишь недавно из-за влияния Хахве Маски баланс немного сдвинулся.

Ему повезло с Древом Навыков проклятий, так как Проклинатели были весьма популярны. Благодаря этому он смог получить о ней предостаточно информации. Однако относительно Древа Навыков Призыва и Модификации Тела все было не так.

В этом отношении множество опытных некромантов не могли даже распознать навыки Хахве Маски.

«У нашего Класса есть такой Навык?»

«Что это за рога торчат со лбов скелетов Хахве Маски?»

Древо Навыков по Модификации Тела можно было изучить лишь по достижению 100-го уровня. Именно поэтому в открытом доступе о ней было так мало информации.

Возможно, что были и игроки, которые стремились к развитию своего персонажа в качестве Магического Мечника. В данном случае черному магу следовало изучать ветвь Модификации Тела. Хурокан только что нашел игрока, который потратил 100.000 золотых на выполнение неизвестного задания, таким образом, будет весьма вероятно, что и Магический Мечник тоже будет там.

Однако нет никакой гарантии того, что игрок, который потратил 100.000 золотых на выполнение задания, будет показывать общественности всю свою информацию.

«Нельзя отрицать возможности того, что этот парень продает змеиный яд. Разве он не привлекает внимание? Если я закончу задание, и…».

Вуди не стал открывать целиком полученное древо навыков. Он написал, что откроет больше информации, когда количество его подписчиков увеличится. На данный момент он лишь продемонстрировал те навыки, которые были известны большинству игроков. Именно поэтому существует огромная вероятность того, что Вуди сделал это ради привлечения внимания.

Если Вуди солгал, то Хурокан получит самую обычную Книгу Навыков за 100.000 золотых.

- Фуууух.

Ан Джэюн наконец-то выпил чашку, стоящую перед ним. Он выпил ее залпом.

«Если это всего лишь разводка ради того, чтобы ты раздул количество своих подписчиков, то за эти 100.000 я из тебя своими же руками...».

Он выпил холодной воды, однако охладить его внутренний пыл было очень непросто.

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 111.1. Черное Дерево (часть 1).**

- Я слышал вести. Вести о том, что Вы принесли в Башню Магов огромное благо. Я слушал, что Вы решили поддержать нас.

- Давай уже просто пойдем.

Это был очень темный коридор. Кругом не было никаких источников света, поэтому чтобы пройти этот коридор требовалось полагаться на свечу в руках. Если бы эту лестницу было бы видно чуть хуже, то со стороны было бы странно наблюдать, как кто-то спускается по его ступенькам. Немного впереди наблюдалась винтовая лестница, а темнота в глубине ее испускала жуткую атмосферу.

По ней спускалось два человека.

- Вы действительно удивительны. По правде говоря, очень множество людей пользуется благами Башни Магов, но лишь немногие возвращают ее обратно. Вы приняли очень благородное решение, в отличие от множества других. Я уважаю Ваш выбор.

- ...Давай будем идти молча.

Один из спутников говорил очень взволнованным тоном. Другой же был очень серьезен.

- Не могу поверить, что Вы пожертвуете для нас 100.000 золотых. Такую сумму денег я не буду в состоянии заработать даже, если буду копить всю свою жизнь. Я просто ничего не могу поделать со своим восхищением вашему пожертвованию. Один лишь вид того, как вы так охотно делаете это ради нас, просто восхитителен.

Это конечно и так очевидно, но таскаться с этим персонажам не доставляло никакого удовольствия. К тому же, темный коридор и так нагнетал атмосферу, еще и этот парень действует на нервы.

- 100.000 золотых. Не могу поверить...

В конце концов, он не выдержал.

- Парень.

- Да?

- Давай уже поспешим и пойдем.

Он проговорил это с такой нервозностью, что это даже трудно было назвать словами.

НПС Башни Магов, Пейюн, в удивлении наклонил свою голову. Этот игрок добровольно сделал такое большое пожертвование для их Башни Магов, поэтому Пейюн не понимал, почему тот был на него так сердит.

Эта реакция вызвала еще больший гнев у Хурокана. В конечном счете, Хурокан повторил еще раз.

- Я в очень плохом настроении, так что заткнись.

- Ах, ну ладно...

Пейюн наконец-то понял чувства Хурокана и замолчал. После того, как Пейюн затих, выражение Хурокана стало еще угрюмее. Близость Пейюна к Хурокану была очень высока, однако этот разговор опустил его до самого порога этой близости.

Хурокан хорошо знал об этом факте.

Однако Хурокан не заботился о близости с Пейюном.

«Почему ко мне должны были поставить именно этого ублюдка… от него меня сводит с ума из-за болей в желудке».

Собрать 100.000 золотых для пожертвования было нелегко.

Конечно, продай Хурокан все свои предметы и данной суммы хватило бы с лихвой. Даже его Скелеты были экипированы в предметы, стоящие как хорошенький байк.

В реальном мире богатого человека с огромной суммой наличных было очень трудно найти. Точно так же и Хурокану было очень трудно собрать эти 100.000 золотых. Продажа собственных предметов была крайним средством. Однако даже продай он собственные предметы, это не значило, что он сразу же смог бы получить за них справедливую рыночную цену.

Купить золото за наличные тоже было очень непросто. За один раз подобную сумму не купишь. Читая квитанции за каждую сделку, Хурокан чувствовал себя разбитым.

Так или иначе, он вычистил почти все, что мог, чтобы достичь суммы в 100.000 золотых. Он даже пустил в ход деньги, которые откладывал на уплату V-Gear оборудования. Как и абонентскую плату за "Полководца" на следующий месяц. Деньги на продовольствие тоже не стали исключением. Он закупался "восхитительнейшим" раменом, дешевым кофе и виноградными леденцами.

А это никак не способствовало поднятию Хурокану настроения. Он еще не достиг того порога, когда подобные вещи перестали бы его беспокоить.

Он следовал за замолчавшим Пейюном. Хурокан заточил нож, прежде чем его внутренняя часть могла испортиться.

«Если он действительно солгал, я буду убивать его ровно столько, сколько было лайков под его видео. А каждый раз, когда там будут появляться новые, я буду делать это снова и снова».

Скрип!

Звук скрипящих зубов Хурокана заполнил тихий коридор.

...

- Какую ветвь вы желаете?

После долгого спуска, они достигли места, где царила кромешная тьма. Это была подземная темница. Такое чувство, словно в обмен на 100.000 золотых его отправили в заключение.

К тому же, в отличие от прежнего, Пейюн сейчас говорил очень холодно.

«Терпение. Имей терпение».

Его настроение становилось хуже. Подавив свой гнев, он сказал о своем выборе.

- Модификация тела.

- Черная Магия, Модификация Тела. Пожалуйста, подождите.

После нескольких минут Пейюн открыл дверь снова, и вручил Хурокану свиток. Свиток был достаточно большим, чтобы Пейюн нес его двумя руками.

- Я вернусь через полчаса. Пожалуйста, к тому моменту попрошу вас определиться с выбором.

Пйюн передал свиток и покинул комнату.

Потом….

Звук работы механизмов!

В уши Хурокана попал звук закрывающихся замков. Он ухмылялся.

«Такое ощущение, словно я заплатил им, чтобы стать заключенным».

- Фуууух!

Он стер с лица свою ухмылку и сделал продолжительный вздох. Его вздох содержал смешанные эмоции.

Он вздыхал от того, что чтобы получить этот свиток ему пришлось заплатить целых 100.000 золотых. И так же вздыхал от облегчения, кажется, Вуди не солгал.

Осталось самое главное …

«Дерьмо. Если я увижу здесь то, что ищу, то даю слово, я готов буду еще раз потратиться, чтобы воспользоваться этой возможностью снова».

Увидеть желаемое.

В Древе Навыков Модификации Тела могли быть удивительные навыки, о которых он ничего не знал. Все что он понимал, так это собственное желание приобрести определенные навыки, за которые ему потребуется выложить кругленькую сумму. Он волновался о будущем, поэтому перед тем как сделать это, он, глубоко вздохнул.

Громко вздохнув, Хурокан открыл свиток. Он продолжал разворачивать свиток, но тот резко закончился. Было похоже на разворачивание рулона туалетной бумаги, свиток закончился на 190-ом уровне. Кажется, это была лишь часть свитка.

Уровень 200.

Значит, ему не будет показано, какие навыки следовали после 2-го продвижения.

«Я заплатил 100 тысяч золотых. Почему бы и не показать мне продолжение после 2-го повышения? Они хотят, чтобы я еще раз заплатил им столько же, чтобы увидеть его?».

Хурокан не церемонился в своих словах.

Свет в глазах Хурокана был более серьезен, чем когда-либо. Он быстро просмотрел Дерево Навыков.

Ему дали 30 минут. Он должен был определить все Навыки, о которых он не знал в Дереве Модификации Тела. Вдобавок ко всему, он должен был выбрать умение, в котором нуждался.

Для начала Хурокан проверил Навыки 190-го уровня.

«Всего два навыка».

Был один навык Обычного ранга и Уникального. В общей сложности два навыка.

Эти два Навыка были вершиной Карты Навыков, которую он получил. У этих двух фруктов шли большие ответвления к самому его основанию.

Навык Обычного ранга [Золотая Татуировка]. Этот навык стоял после Пошива Кожи. Место, куда ставилась татуировка, повышало защиту окружающей области. Для того чтобы воспользоваться навыком, требовалось использовать золотую монету, после того как она будет разрушена, будет нанесен новый слой татуировки. Это был навык типа Потребления.

«Почему все эти навыки требуют расхода денег?».

Навык Уникального ранга [Проникающий Карман]. В теле создавались карманы, в которые могли быть помещены различные расходники вроде Костяных Ядер или Костяных Бомб. Это что-то вроде превращения собственного тела в инвентарь.

«Неплохо».

Навык был неожиданно хорош. Если он сохранит предметы в теле, то вероятность того, что он их потеряет, был довольно низок. Хурокан в сражении носил очень много предметов, поэтому для него это было актуально.

К тому же, этот навык определенно очень подходил Некроманту. Он мог использовать тело в качестве инвентаря? Такое в реальности сделать точно невозможно, но «Полководец» допускал подобные вещи на радость клиентов.

«Будет неплохо открыть свое предплечье и вытащить из него парочку Костяных Бомб, не правда ли?».

На короткое время он забыл о том, что за эту возможность он должен был заплатить 100.000 золотых. Желание заполучить эти навыки сдуло его прошлые эмоции. Карта Древа Навыков походила на каталог товаров, которые можно заказать по месту жительства.

«Это?».

Навык Редкого Ранга [Злодей] привлек внимание Хурокана больше всего.

«… он существует».

Хурокан коснулся его Окна Навыка, чтобы прочитать его подробное описание. Окно голограммы плавало сверху старого свитка. Пристальный взгляд Хурокана смотрел прямо на эффекты Навыка.

- Расходуя магическую энергию, вы получаете Силу.

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 111.2. Черное Дерево (часть 1).**

«Даже класс Черных Магов имел направление для Магических Мечников».
Навык позволял расходовать волшебную энергию, чтобы усилить физические способности Игрока. Это не был уникальный навык. В Дереве Навыка Исследования Тела Белых Магов тоже есть навык под название [Революция Тела]. Он имел схожий эффект.  
[Революция Тела] позволяла обменивать характеристику Интеллекта на Характеристику силы и наоборот. Этот навык стал причиной того, почему Белые Маги имели Большую выживаемость, нежели Черные Маги, а так же давал им направление Магических Мечников.

Стиль Магического Мечника использовал Магическое Превосходство и Исследование Тела. Этот стиль использовал два эти направления в качестве своей опоры. Исследование Тела было сродни Модификации Тела. Магическое Превосходство было магическим благословением.

Стиль Магического Мечника был неожиданно популярен. Большинство монстров «Полководца» при поражении магией переключались на магов. Этот стиль использовал этот факт против них самих. Рукастый Магический Мечник был очень хорош в Агро контроле.

Ни один из классов не мог конкурировать с Магическими Мечниками по приманиванию монстров. Они не были сильны в чем-то конкретном, однако были развиты разносторонне. В рейдах при столкновении с множеством противников опытные Магические Мечники были очень ценны.

То же самое обошло Черных Магов, потому что у них не было ничего подобного. В черной магии были проклятья, но никаких благословений вроде Магического Превосходства.

«Это менее эффективно, однако…».

Конечно, [Злодей] сжигал магическую энергию для получения Силы, поэтому эффект был неравнозначен. К тому же, магическая энергия очень многое значила для некромантов. Хурокану от него было бы немного толку.

Однако самым важным было будущее продвижение.

Был один высокоуровневый навык, который намного превосходил навык [Злодей].

Он не знал, каким он был, но он хорошо помнил последствия. По крайней мере, он предполагал возможности.

«Надеюсь, мне в будущем не придется тратить все свои деньги на покупку Книг Навыков. Дерьмо. Я, между прочим, не могу перепродавать книги навыков как предметы…».

Конечно, тут были немного другие обстоятельства.

[Судно Жизни] 
- Ранг: F

- Эффект Навыка: При активации навыка выносливость увеличивается на 500 единиц. Однако при его активации восстанавливать выносливость будет невозможно.

Прочитав описание навыка, у Хурокана было выражение, словно он съел тухлое яйцо.

«Это именно тот навык, который я так желал, однако я никогда не ожидал, что мне придется отдать за него 100.000 золотых».

Навык Судна Жизни в мгновение увеличивал Выносливость. Это был один из самых подходящих для него навыков. Он желал его, и неважно, за какую цену. Но даже он не ожидал, что это обойдется ему в сотню тысяч золотых.

Если бы Богатому Личу предложили купить навык Судна Жизни за сотню тысяч золотых, то даже он вряд ли согласился бы.

Закрыв окно навыков, Хурокан покачал головой.

«Да. Просто будем думать об этом как об инвестициях в свое будущее. Это ведь лучше, чем инвестировать неизвестно куда?».

Он очень старался не думать о том, во сколько это ему обошлось. После чего снова проштудировал поставленные перед собой цели.

Уровень очень важен. Чтобы серьезно участвовать в рейде на Аморального Принца следует быть как минимум 160-го уровня. Если он хочет обезопасить себя, то это как минимум 170-ый уровень.

Для достижения этой цели следует выбрать подходящее охотничье угодье. Хурокан знал множество охотничьих угодий для прокачки. Однако здесь следовало учитывать количество человек, находящихся в локации, а так же количество прибыли, полученной при съемках в том месте.

«Что будет лучше?».

Было не так много мест, которые соответствовали его требованиям.

Однако прошлая ситуация решила эту проблему.

...

[Вы получили уровень.]

Получив уровень, Хурокан проверил идентичность звонящего абонента.

«Какого черта кому от меня надо?».

Не было ничего хуже получения звонка во время охоты. У Хурокана было грозное выражение лица, когда он проверил, кто ему звонил. Если это кто-нибудь левый, то он просто закинет его в ЧС.

Однако выражение Хурокана быстро изменилось, когда он увидел хозяина номера. Хурокан немедленно перезвонил.

- Ты был посреди охоты? Если да, то извини, что отвлек.

- Что это? Я никак не ожидал, что ты свяжешься со мной снова.

Прошло уже много времени, с тех пор как он слышал голос Свистящего Питбуля.

«Что происходит?».

Хурокан был удивлен, получив звонок от Свиста. Он обменялся со Свистом номерами, однако тот до сих пор так и ни разу ему не позвонил. Конечно, не было никаких причин связаться друг с другом. Свист и Хурокан шли по совершенно разным дорогам. Они оба понимали эту правду.

Именно поэтому Хурокан немедленно перезвонил ему, несмотря на то, что только получил новый уровень. Получив уровень, обычно игроки сначала проверяли свои характеристики.

Даже если ему позвонил бы кто-нибудь важный, то Хурокан ему все равно не стал бы перезванивать. Просто чтобы досадить. Ему ведь помешали прямо посреди охоты. Хурокан был именно таким типом людей.

- Ты можешь помочь мне?

Хурокан не ожидал подобных слов от Свиста. Какое-то время он прорабатывал мысли.

«Он просит о помощи?».

Свист был частью гильдии «Борцов». Так как он просил помощи у Хурокана, значит, эта просьба была личной.

- Это как-то связано с Эльфами?

А раз это касается чего-то личного Свиста, то высока вероятность, что это относится к Эльфам.

- Ты сразу же понял всю суть.

Все, как и предсказывал Хурокан. Хурокан продолжил свою гипотезу.

- Раз ты просишь меня о помощи, значит это должно быть нечто действительно трудным. Для начала я тебя выслушаю. А уже потом определю, стоит ли помогать или нет.

Если быть честным, то Хурокан и не планировал помогать Свисту. Его слова вряд ли бы заставили его передумать.

«У меня нет времени на то, чтобы выручать его в его заданиях с Эльфами».

Он хорошо относился к Свисту, он остановил даже выполнение основной сюжетной линии. И уж тем более он не мог тратить время на чужие задания.

В этот момент, Свист задал Хурокану вопрос:

- Ты, возможно, слышал о Черном Дереве?

- Мм?

Реакция Хурокана была странной.

- Не мог бы ты повторить сказанное? А то кругом шумно. Что ты говоришь?

- Ты знаешь о Черном Дереве??

- Черное Дерево? А это имя монстра? Или какой-то ориентир?

Хурокан ответил, словно первый раз слышал об этом. Однако выражение лица Хурокана говорило об обратном. Он был взволнован, удивлен и озадачен. Хурокан очень старался скрыть свою реакцию.

«Свист только что назвал имя рейд-босса 160-го уровня. У него действительно хватка Питбуля. В этот раз он укусил нечто действительно большое. Возможно, мне тоже следует дать себе имя какой-нибудь собаки».

Сейчас у Хурокана появилась возможность извлечь выгоду из своих прошлых благодеяний.

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 112.1. Черное Дерево (часть 2).**

Свист.

Эта история началась сразу после его расставания с Хуроканом.

- Я сделал то, о чем говорил. Я находился вне города Племени Вайхейм и выполнял каждое доступное мне задание.

В Племени Вайхейм было очень много НПС эльфов, поэтому Свист был очень занят выполнением заданий.

По началу, Свист выполнял задания не по своему уровню. Поэтому уровни не росли, и особой прибыли тоже не было. Однако в определенный момент он начал получать задания и повышать свой уровень.

Так же он получил множество Титулов. Это были награды за хорошую работу. Он получил хорошую награду.

- Так или иначе, я смог заработать Титул «Помощника Племени Вайхейм». Заработав его — другие эльфийские племена тоже начали просить меня о помощи.

Свист получил один из лучших Титулов, который увеличивает Все Характеристики на 3%.

После получения Титула «Помощник Племени Вайхейм», Свиста начали рассматривать как очень перспективного человека в решении тех или иных вопросов. Он предоставил решения проблем Племени Вайхейм. Это привело к тому, что другие Эльфийские Племена тоже начали обращаться к нему за помощью. Это были волшебные приключения, о которых он так тосковал, поэтому он не отклонял ни одного приглашения и ни единой просьбы.

- Именно тогда я получил запрос от Племени Тэхки. Я получил задание: «Проклятье Черного Дерева».

Племя Тэхки пришло к Свисту и попросило его разобраться с Черным Деревом. Однако он не мог выполнить это задание.

Само задание было очень простым, в нем не требовалось ничего разгадывать или выискивать. Так же в нем не было бесконечных сражений.

- Я уже разузнал все о Проклятье Черного Дерева, и о том, где оно находится. Найти его было нетрудно.

Однако задание подошло к своему тупику в последней своей части.

- Проблема в том, что мне не удастся одолеть Черное Дерево в одиночку. Сначала я попытался что-то придумать, но в голову ничего так и не пришло.

Если он хотел выполнить это задание, то ему нужна была помощь. К тому же, ему требовалась помощь того, кто смог бы осуществить рейд на рейд-босса.

- Сейчас я нахожусь в Лесу Пюре, в обители Племени Тэхки.

Выслушав его, Хурокан смог полностью составить в голове картину происходящего.

- Лес Пюре находится на территориях Гильдии «Большой Улыбки». Так вот почему ты связался со мной.

Лес Пюре являлся охотничьим угодьем 130-го уровня и был обнаружен «Большой Улыбкой». К тому же, «Большая Улыбка» построила деревню у входа в Лес Пюре. Поэтому каждый прибывший, естественно, понимал, что эти территории находятся под юрисдикцией «Большой Улыбки».

Эта территория принадлежала «Большой Улыбке», однако это не значит, что они терроризировали ее. Лес Пюре не стоил того, чтобы действовать подобным образом. Свист играл в этом месте соло, и никто из «Большой Улыбки» его не побеспокоил.

Играть в соло было нормально, однако если в лесу будет задействована определенная Гильдия, то это становится проблематично.

К тому же, единственные люди, у которых Свист мог бы попросить непосредственную помощь, это Гильдия «Бойцов». Однако они являлись одной из Подножных гильдий, и как из слухов говорилось, они тоже поддерживали давление по свержению «Большой Улыбки». Они явно не будут рады членам этой Гильдии на своих территориях. С другой стороны, для Гильдии «Бойцов» не было нужды так рисковать ради Свиста. Свист был постоянным членом Гильдии только формально. К тому же, с недавних пор его известность стала падать, поэтому они его просто напросто игнорировали.

- Моих личных связей недостаточно для этого, поэтому Ты - единственный кого я могу попросить о помощи.

Именно по этим причинам Свист решил связаться с Хуроканом.

«Кажется, ему было очень нелегко».

Выслушав его историю, Хурокан стал размышлять.

Было два основных момента, которые портили ему настроение. Первый – «Большая Улыбка».

«Я не знаю о том, что задумали эти ублюдки».

Он совершенно точно должен был решить эти неясные разногласия с «Большой Улыбкой». Ему не нравилась идея одиночной вылазки на их территории.

«К тому же, одолеть Черное Дерево очень непросто».

Вторая причина - в трудности поимки данного рейд-босса. Черное Дерево было действительно ценным монстром. Но и поймать его было соответственно трудно.

«Черный Сок слишком неприятен».

Внешне Черное Дерево было похоже на обычное дерево. Оно не было абсолютно черным, как можно было подумать из его названия. Однако его так прозвали из-за Черного Сока, который он испускал при ранениях.

Касаясь врага, Черный Сок наносил ему урон. Черный Сок не являлся ни ядом, ни магией. Хурокан бы скорее предпочел, чтобы это был яд. В таком случае он бы мог с легкостью позаботиться обо всем при помощи нескольких противоядий и соответствующей экипировкой с резистом к ядам. Однако Черный Сок игнорировал абсолютно все сопротивления, как магические, так и физические.

И повреждения были немаленькие. Чтобы достойно противостоять этому, требовалось иметь выносливость на уровне Танков.

Вдобавок ко всему, кора Черного Дерева имела очень высокую защиту от магии и физического урона.

Тактика рейда основывалась на кольцевых отверстиях от сломанных веток. У этих кольцевых отверстий очень низкая защита, поэтому вокруг них снималась вся кора, а после этого велся прицельный огонь. Все атаки должны были приходиться лишь по этой области.

Очевидно, что при каждом ударе по кольцевым отверстиям появлялся и Черный Сок. Нужно было расширять отверстие одновременно с вытекающим из него соком. Это была очень хитрая работа.

Если у Танка не было, ломающего броню, фамильяра, то брать на себя риск по разрыву брони должен был Атакующий. Это была очень неприятная работа.

Конечно, «Полководец» лишь игра, поэтому тактик на рейд-боссов было огромное множество.

«Конечно, если у меня будет Диадема Очищения, то это и за работу нельзя будет считать».

Диадема Очищения!

Это был ключевой предмет для рейда на Черное Дерево. У Диадемы Очищения была характеристика: «Нейтрализация всех отрицательных эффектов». Черный Сок тоже считается отрицательным эффектом.

Конечно, Диадему Очищения так легко не достать. Это было почти невозможно.

«Дерьмо. За всё это время я прошел через множество трудностей. Им жалко что ли выдать мне ее в знак любезности за все мои труды?».

Закончив задание с Оскверненным Эльфом, Диадему Очищения потребовали вернуть обратно. Он ожидал в качестве награды хороший предмет, однако вождь Племени Вайхейм не выдал ему ни Диадему Очищения, ни даже хорошего навыка.

За крафтовые монеты и драгоценные камни с Черного Дерева можно было создать комплект экипировки Редкого Ранга. При оборудовании полного сета из 5 предметов Черного Дерева активировался эффект «Черного Сока». При повреждении защитной экипировки из нее выходил Черный Сок. При прямом контакте с Черным Соком — враг получает урон.

Он не был столь же хорош как комплект Нефритового Имуджи, однако он тоже был очень дорогим.

Вдобавок ко всему, Черное Дерево было крупным монстром. После его смерти с него падало множество крафтовых монет, а так же была высока вероятность выпадения драгоценных камней.

Одно убийство Черного Дерева позволяло заработать ингредиентов для 3-4 вещей из полного комплекта. Если сорвать куш, то можно было создать даже больше.

- Позволь мне спросить лишь одну вещь.

- Ты можешь спрашивать что угодно.

- Что будет, если я поймаю Черное Дерево, что я получу от этого?

- Если ты поймаешь его, то сможешь забрать абсолютно все. Я в любом случае буду не в состоянии одолеть его без твоей помощи, Хахве Маска.

«Его слова лишь подливают масла в огонь для принятия решения».

Риск был большим, но и награда была тоже большой. Он находился в противоречии.

В этот момент Свист словно прочитал сомнения в сердце Хурокана.

- Если желаешь, я могу отдать тебе награду за это задание?

Свист поставил последнюю точку в сомневающемся сердце Хурокана. Хурокан быстро задал ответный вопрос.

- Какова награда?

- Мне сказали, что наградой будет мешочек.

- Мешочек? Какой мешочек?

- Я понятия не имею. Однако Вождь Драх сказал, что это поможет рассеять Проклятье Черного Дерева. Если вы можете противостоять Проклятью Черного Дерева, то у вас должен был быть этот мешочек.

Мозг Хурокана начал соображать быстрее.

- Драх? Ты имеешь в виду Вождя Племени Вайхейм?

- Да.

- Знаешь ли ты, как выглядит мешочек?

- Выглядит он просто. В нем не было абсолютно никаких индивидуальных отличий.

- А что в нем находилось?

- В нем было немного серебряной жидкости. Я не знаю, как ее использовать, поэтому оставил ее там.

Мозг Хурокана взорвался, и он дал свой незамедлительный ответ.

- Оставайся на месте! Я немедленно прибуду к тебе на своем Големе и обезглавлю Черное Дерево!

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 112.2. Черное Дерево (часть 2).**

У входа в Лес Пюре была построена небольшая деревня. В этой деревянной блокаде даже не было зданий. Игроки были здесь единственной декорацией. Здесь было так пусто, что это деревней-то трудно было назвать.

Среди игроков, присутствовали и члены Гильдии «Большой Улыбки».

В основном, это были охранники, которые были высланы, дабы устранять потенциальные проблемы. Они были наблюдателями.

Так как они были выбраны в качестве наблюдателей за игрой, то и чувствовали они себя не особо. В основном, они впустую тратили здесь свое время. Время - это опыт, а опыт — это уровни. В «Полководце» не было ничего хуже, чем впустую тратить свое время.

- Ты смотрел новое видео? Рейд «Красных буйволов».

- Да, видел. Это было потрясающе.

- Что произойдет с нашей Гильдией, если мы столкнёмся с ними? Я должен был пойти в «Красные буйволы», нежели в «Большую Улыбку».

Естественно, из их уст стекали жалобы за свое неудовлетворение.

- Эй, следи за словами.

- Да кого это волнует, кому какое дело здесь до сплетен.

- Однако все равно будь осторожен.

- Ты слишком много волнуешься. Однако ты действительно считаешь, что Хахве Маска — скрытый туз «Красных буйволов»?

Никто не обращал на них внимания. Однако после слов своего товарища, он осторожно сменил тему. Его партнер немедленно зацепился за эту возможность.

- Если это правда, то это будут огромные новости. Если Хахве Маска присоединится к основной рейд группе «Красных буйволов», то они будут в состоянии уделывать буквально каждого встречного рейд-босса.

- Хахве Маска действительно потрясающий. Он делает все один. Ему даже не нужно вступать в Гильдию.

- Для него, возможно сделать это, потому что у него есть деньги. В слухах говорилось, что он невероятно богат. Он скрывает лицо, потому что он - сын миллиардера. Скорее всего, люди бы узнали его, если бы не маска.

- Как и ожидалось, деньги все решают. Если бы я был сыном большой шишки, я бы использовал деньги, дабы надавить на верхушки, чтобы выбить себе место в рядах офицеров. Тогда бы я смог заниматься в игре всем, чего душа желала бы.

- Я завидую. Хахве Маска питается всем, чего только пожелает и покупает в игре все, что ему заблагорассудится.

В этот момент.

- Простите.

С ними заговорил игрок, чтобы его заметили. Два охранника, которые находились в середине своей беседы, стали немного напряженными. Они осторожно посмотрели на подошедшего игрока. Если бы кто-нибудь услышал содержание их разговора, им бы не поздоровилось. Их реакция была оправданной.

Однако вся их настороженность быстро улетучилась, стоило им лишь взглянуть на лицо игрока.

«Какого черта? Он похож на полного лузера».

«У него действительно мягкое лицо».

Игрок, о котором шла сейчас речь, имел очень мягкое и расслабленное выражение лица.

- Что такое?

Члены «Большой Улыбки» расслабились и начали говорить в немного высокомерном тоне. В их манере поведения не было ничего удивительного.

- Я хочу поохотиться в Лесу Пюре. Я должен зарезервироваться или мне следует ждать своей очереди?

В его вопросе не было ничего подозрительного. Даже в огромных охотничьих угодьях были очень популярные местности, в которые следовало вставать в очередь.

- В обычных охотничьих угодьях для охоты есть определенное время. Сейчас локация не переполнена, так что ты можешь пройти без очереди.

Охранники незамедлительно дали свой ответ.

- А не готовится ли, случаем, «Большая Улыбка» к крупномасштабной охоте?

Этот вопрос был немного более чувствительным по своей природе.

- Зачем тебе это?

По правде говоря, «Большая Улыбка» не занимала Лес Пюре ради крупных прибылей. Это место заняли лишь для повышения уровней. Члены «Большой Улыбки» приходили сюда для спокойного кача.

- Конечно же, я пытаюсь избежать ненужных помех для «Большой Улыбки».

Для любого обычного игрока будет лучше не пересекаться в такие моменты с крупными Гильдиями. Именно поэтому свои действия лучше было планировать с учетом графика их движений.

Однако члены «Большой Улыбки» не обязаны были открывать для других эту информацию.

- У нас групповая охота через 3 часа. К этому моменту тебе лучше закончить со своими делами.

Если бы этот Игрок не имел столь обезоруживающее лицо, то он бы ни за что не рассказал ему об этом.

- За три часа... спасибо.

Игрок попрощался и исчез. Два охранника немедленно продолжили свой разговор.

- Эй, зачем ты рассказал ему о наших планах?

- Да какая разница? Сразу ведь видно, что он боится даже невольно оскорбить нашу Гильдию. Нужно помогать более нуждающимся.

- Да, он действительно выглядел как полный неудачник. Я очень расстроился бы, попадись ко мне такой в группу.

- Он больше похож на бремя.

Сказав это, они посмеялись. У них не заняло много времени, чтобы забыть об Игроке.

...

- Давно это было.

Свистящий Питбуль поприветствовал Хурокана, который предстал перед ним в своей Хахве Маске. Однако Хурокан не ответил ему тем же.

- Давай оставим болтовню на потом. Мы выдвигаемся немедленно. Участники «Большой Улыбки» запланировали крупномасштабную охоту через три часа.

Хурокан решил немедленно начать.

Свист ошарашенно уставился на Хурокана.

- Три часа? Как ты об этом узнал?

- Просто спросил у одного из членов «Большой Улыбки» в деревне. На что он с огромной готовностью со мной поделился.

- Ничего себе. Я пытался задать им этот вопрос, однако они отнеслись ко мне с огромной настороженностью. Они смотрели на меня как на потенциального врага.

Свист наклонил голову в замешательстве, так как не понимал, что могло привести к этому. Хурокан не знал, плакать ему или кричать. Хурокан лучше всех в этом мире знал, от чего на самом деле члены Гильдии «Большой Улыбки» поделились с ним этой информацией.

Поэтому он решил похоронить эту тему.

- Хватит разговоров. Три часа - немного времени. Черное Дерево расположено далеко отсюда?

- При нашей скорости, не более часа.

При возможности, Хурокан хотел в течение этих 3-ех часов закончить с охотой и покинуть Лес Пюре. Ничего хорошего из его встречи с «Большой Улыбкой» не выйдет.

- Это будет очень близко.

Услышав бормочущего Хурокана, глаза Свиста сузились.

- Ты враждуешь с «Большой Улыбкой?».

- А?

Хурокан показал немного удивленную реакцию.

- Нет. Едва ли.

После чего он немедленно изменился в лице и стал отрицать.

- Что заставило тебя об этом подумать?

На ответ Хурокана, Свист покачал головой.

- Ничего. Кажется, я сболтнул лишнего. В любом случае, ты действительно так уверен в этом предмете из мешочка?

Свист хотел сменить настроение, поэтому, он вынул мешочек, который получил от Вождя Драха. Как и было спланировано, выражение Хурокана при виде этого мешочка, немедленно изменилось. Когда он отдал этот мешочек Хурокану, в краткий миг на его лице появилась невероятная жадность. К счастью, Хахве Маска скрывал свое лицо.

Однако его жадное выражение немедленно превратилось в гнев.

«Я не часть племени Вайхейм, но я трудился на благо мира во всем мире. Однако они не выдали мне никакой награды. Однако вместо меня, они выдали Венец Очищения человеку, который просто решил помочь им в их поручении? Это проклятое Племя Вайхейм».

От этих размышлений у него разболелся живот. Он работал как проклятый, а его награду отдали кому-то другому. В итоге на него выливается дополнительная работёнка. Конечно, радости ему это не приносило.

Именно поэтому Хурокан переспросил Свиста:

- Ты сказал, что все крафтовые монеты и драгоценные камни с Черного Дерева мои? Ты уверен?

В ответ ему Свист энергично кивнул головой. Свист рассматривал это как данность, от чего Хурокан нахмурился. Он задал другой вопрос:

- Мне немного неудобно от данного положения вещей, ты действительно на это согласен? Ведь ты ничего не получишь?

Он волновался о ком-то?

Подобные слова труднее всего давались Хурокану.

Однако Свист на этот счет высказался в очень сдержанной манере.

- У задания Проклятье Черного Дерева есть свои сроки. Если я не одолею Черное Дерево в указанный период времени, Племя Тэкхи будет стерто с лица этого мира. Я желаю любой ценой предотвратить данный поворот событий. И награда меня не волнует.

Услышав его ответ, Хурокан ничего не сказал. Он не посмеялся от неловкости или горечи. Он даже не наморщился. Он с большим усилием подавил любое выражение своего лица, которое могло возникнуть. Если бы он этого не сделал, Хурокан почувствовал бы себя ублюдком.

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 113.1. Черное Дерево (часть 3).**

Слова «Уникальный» или «Редкий» любил каждый игрок. Слово «Уникальный» приводило людей в экстаз. Тот же самый эффект приводила и фраза «редкий рейд-босс». Для того чтобы встретить редкого рейд-босса требовалась либо неимоверная удача, либо выполнить определенные условия. Ожидаемая награда была пропорциональна трудности его нахождения.

В таких ситуациях выпадали ингредиенты с хорошими характеристиками, очень хорошим опытом или редкими титулами.

К тому же…

- Ты снова думаешь загрузить очередное видео охоты?

Видео рейдов являлись хорошей возможностью озолотиться.

- Конечно. Это мой талон на получение питания.

Когда он согласился на рейд Черного Дерева, все риски относительного этого быстро вылетели у него из головы.

Вернуть!

Вместо этого голова Хурокана была переполнена мыслями о затратах в отношении Черного Дерева. Хурокан раньше участвовал во множествах рейдах, но наибольшая прибыль, которую он мог получить до сих пор, приходится на нынешний рейд Черного Дерева.

Именно поэтому Хурокан начал задавать косвенные вопросы.

- Какие-то проблемы? Хочешь, чтобы я вырезал тебя? Может мозаику? Или хочешь быть в доле?

Конечно, он задавал эти вопросы не из-за желания с кем-то делиться. А для того чтобы понять в каких они со Свистом положениях.

На вопросы Хурокана Свист лишь отрицательно покачал головой. Эту реакцию Хурокан желал увидеть. Однако вместо того чтобы улыбнуться, Хурокан был поражен.

«Действительно удивительный человек. Отказаться от всего, ради того чтобы спасти Эльфийское Племя…».

Свист отказался от наград и предметов, которые по праву могли принадлежать ему. Конечно, если игрок недостаточно квалифицирован для этого, то тут бы был спорный вопрос. Однако если бы на месте Свиста был Хурокан, то он действовал бы совсем по-другому. Если бы он не смог что-то получить, значит, никто бы не смог.

Если бы остальные увидели поступки Свиста, его бы заклеймили ярлыком проигравшего.

Однако Хурокан даже не задумывался над такими вещами. Хурокан действительно восхищался его поступками. Даже если бы Хурокан умер и ожил бы снова, ему бы никогда не удалось жить по тем же принципам, что и Свист.

Поступки Свиста встряхнули душу Хурокана.

- Если все пройдет гладко, давай опрокинем пару кружок дынного пива.

Слова, которые сейчас произнес Хурокан, были редкостью для него. Для него это не частый поступок.

Свист ответил.

- Давай я покажу тебе запись сражения.

Голос и тон Свиста были очень серьезны. Его выражение лица было особенно подавляющим. Его лицо было похоже на морду терьера, а серьезный взгляд больше походил на угрожающий.

...

Хурокан уже видел почти все виды монстров… Эти монстры были странными. Внешний облик монстров был ужасающим, однако, убив очередного из них, Хурокан улыбнулся. Он думал о предметах, которые с них выпадут. Однако лицо Питбуля даже Хурокана заставило вздрогнуть.

Хурокан немедленно изменил ход своих мыслей. Он запер подобные мысли глубоко внутри.

- Отлично.

Они должны были приготовиться к сражению. Хурокану, конечно, не обязательно было смотреть видеозапись сражения. Он уже знал, как убить Черное Дерево. Однако он не мог объяснить это Свисту.

Свист воспроизвел видеозапись своего сражения с Черным Деревом.

Черное Дерево было довольно большим. Около 30-ти метров в высоту. Ствол дерева был чуть толще обхвата в 10 здоровых мужиков. Особенность этого дерева заключалась в длинных, хлыстоподобных, ветвях. Они больше походили на кнуты, нежели на ветви деревьев.

Его тактика нападения была довольна примитивна. Он пускал свои корни под землю и начинал осыпать своих врагов градом захлестывающих ударов.

Выглядело все довольно просто, однако сила за этими ударами была огромна. Направляясь к своей цели, ветви дерева разрезали воздух. Один лишь звук этого удара заставил бы окружающих втянуть свои шеи.

Свист пробовал одолеть Черное Дерево дважды.

При первой попытке Свисту едва удавалось избегать хлыстовых ударов ветвей. Когда он подошел к дереву, он немедленно использовал навык Рывок, чтобы быстро сократить расстояние. После этого он использовал высокоуровневые навыки, такие как Усилитель и Вспышка. Эти навыки увеличивали скорость и силу удара. После чего он воспользовался навыком Бойца 150-го уровня, Разрез. Он усиливал режущую силу меча до максимума.

Однако даже объединение трех классовых навыков оставили на коре Черного Дерева лишь маленький порез, глубиною в один дюйм.

Для человека это считалось бы критическим ударом, однако в данном случае, это нельзя было даже посчитать за царапину.

На второй попытке Свист решил атаковать в кольцевидные отверстия в коре. Он еще раз уклонился от ветвей дерева, когда начал сокращать расстояние. Именно тогда он приблизился к одному из колец. Рана была глубокой, однако на Свиста из раны выплеснулся Черный Сок.

В этот же момент Черное Дерево попыталось сразу же избавиться от своего врага, который стоял около дерева, словно по ошибке. Использовав одну из ветвей, оно отправило Свиста в полет.

Будучи отброшенным на приличное расстояние, Свист немедленно отступил. В момент, когда он увидел, что Черный Сок разрушал его здоровье, он понял, что одному ему Черное Дерево ни за что не одолеть.

С того момента прошло три часа, как он связался с Хуроканом.

- Его специфическая особенность...

Видео закончилось, и Свист начал вдаваться в более глубокие подробности.

- Я уже все понял.

Однако Хурокан немедленно остановил Свиста.

- У коры этого дерева очень высокая сопротивляемость к физическому урону. Мы должны атаковать его слабые точки, кольцевидные образования. Однако когда эти кольца подвергаются нападению, из них начинает выпрыскиваться Черный Сок. Это, вероятнее всего, яд. Нет, будь это обычный яд, ты бы просто воспользовался бы противоядием. Ты должен был подготовиться к данной возможности. А это означает, что противоядие и другие пилюли не сработали против него.

Свист был впечатлен рассуждениями Хурокана.

- Ты удивителен. Ты лишь один раз увидел запись сражения, как уже смог сделать подобные выводы.

- Ничего удивительного.

Отреагировав на это как на нечто обыденное, Хурокан быстро сменил тему, перейдя к самому рейду.

- Диадема Очищения блокирует любые негативные эффекты, вызванные Черным Соком. Именно поэтому Вождь Драх выдал тебе этот предмет.

Решение самого большого препятствия было уже предоставлено.

- Однако прямо сейчас, ты – единственный, кто сможет носить диадему. Ты должен будешь провести Разрушение Брони.

Диадема Очищения не могла быть передана третьим лицам. Если точнее, то попав в руки любого постороннего человека, диадема просто снова превратится в серебряную жидкость. Именно поэтому Разрушение Брони и расширение колец были задачей Свиста.

Роль Хурокана заключалась в отвлечении дерева и принятия на себя атак с ветвей, таким образом, Свист сможет полноценно заниматься своей работой.

- Это будет непросто. Особенно для тебя, Хахве Маска. Если все зайдет слишком далеко, то просто оставь все на меня.

Если сравнить их позиции, то роль Хурокана была гораздо труднее. Свист, экипированный в Диадему Очищения, должен был просто забраться на дерево и расширять древесные кольца. Своим персонажем он мог бы с легкостью взобраться на 90-метровый утес при 150 градусах. Взобраться на дерево, для Свиста, было легче легкого. К тому же, кора Черного Дерева была настолько жесткой, что найти выступы для карабканья было очень просто.

С другой стороны, Хурокану нужно было противостоять атакам нескольких дюжин ветвей. Почти невозможно было представить, как обычному человеку удалось бы такому противостоять.

Именно поэтому Свист сказал Хурокану отступить, если все зайдет слишком далеко.

- Хах.

Однако реакция Хурокана на слова Свиста была довольно неожиданной.

- Не, тут ведь действительно все просто...

- Что?

Свист был удивлен. Однако Хурокан не стал вдаваться в объяснения.

- Ты единственный, кто будет выполнять самую тяжелую работу. Моя роль, в конце концов, это только уклоняться.

Вскоре Свист понял, о чем говорил Хурокан.

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 113.2. Черное Дерево (часть 3).**

Найти Черное Дерево было процессом очень трудоемким и непростым. Просто выслушав объяснения Свиста о том, как он это сделал, заставляли голову Хурокана идти кругом.

Во-первых, требовалось получить задание на Проклятое Черное Дерево от Племени Тэкхи.

Однако найти Черное Дерево в густой чаще леса без всяких указателей, все равно, что найти иголку в стоге сена.

Чтобы заполучить указатель на его местоположение, требовалось иметь высокую близость с Племенем Моах.

Так же, чтобы разбудить Черное Дерево требовалось иметь «Древесный Будитель», который требовалось заполучить у Племени Сурей.

Правда, сделать все это нужно было в обратном порядке. Для начала, нужно было увеличивать близость с Племенем Сурей, выполняя их поручения. Это позволит установить контакты с Племенем Моах. А уже после этого можно было получить запрос от Племени Тэкхи.

Если игрок был достаточно сумасшедшим, чтобы выполнять каждое поручение Эльфов, то, в конце концов, он смог бы получить задание «Проклятье Черного Дерева». На данный момент Свист - единственный игрок, который смог это сделать.

И в этот момент Свист был очень благодарен за то, что у него сложились хорошие с Хуроканом отношения.

«Просто невероятно».

В тоже время он трепетал.

Свист взобрался по телу Черного Дерева, и начал расширять кольцо. Когда он взглянул в сторону Хурокана, он увидел, как 15 Скелетов Воинов успешно избегали атак, летящих в них ветвей.

Свист!

Летя в сторону Скелетов Воинов, ветви деревьев издавали сильный шум. Вся сцена была больше похожа на цирк. В нем не чувствовалось сражения.

Это стало причиной уверенности Хурокана.

Хурокан в этом твердо убедился, просмотрев видео Свиста. Ветви Черного Дерева перемещались гораздо медленнее, чем он ожидал. Он поднял Скелетов, усилил их, это будет предостаточно, чтобы избегать атак Черного Дерева.

К тому же, помимо Скелетов Воинов, у него было еще три туза в рукаве.

- На подходе магические заклинания. Тебе следует уклониться от них.

Первым тузом были Скелеты Маги, которые могли управлять Агро.

Его вторым тузом являлся Голем. Конечно, это не был обычный Голем. Решив совершить рейд на Черное Дерево, Хурокан купил драгоценный камень рейд-босса 140-го уровня, названного Колоссальным Слоном. Колоссальный Слон являлся скульптурой с головой слона. У него было человеческое тело с четырьмя руками. Он использовал свой драгоценный камень в Глиняной Лепке, так как данный рейд-босс был очень хорош в управлении своими руками. Как Хурокан и ожидал, Колоссальному Слону удавалось перехватить ветви Черного Дерева, после чего все переходило в перетягивание каната. Бывали моменты, когда его четыре руки умудрялись перехватить почти каждую ветвь.

Это было очень эффективно.

А третьим тузом был... сам Хурокан, собственной персоной, так сказать.

Хурокан выполнял активную роль одного из тузов. Спустя, приблизительно, 50 минут Черное Дерево вступило в третью фазу.

...

«Как и ожидалось от Питбуля, его навыки на высоте».

Хурокан восхитился умением Свиста в Разрушении Брони. Он всего лишь помогал, но никаких претензий к его навыкам не было.

Хурокан, конечно же, знал о возможностях Свиста, просто он не ожидал, что тот будет так хорош и в рейде. Хурокан полагал, что Свист больше специализировался в ПвП.

«Если бы его уровень и экипировка были бы выше… нет, даже сейчас он мог бы с легкостью войти в состав одной из основных рейд-групп Топ-30 Гильдий».

Навыки Свиста сияли даже в рейде.

То, что он мог вступить в основную рейд-команду Топ-30 Гильдий, означало, что он был одним из лучших игроков в «Полководце». Однако этот человек исчез из воспоминаний людей.

Хурокан имел странную оценку этого Игрока.

В этот же момент Хурокану пришла одна мысль.

«Если бы до возвращения в прошлое я бы встретил кого-нибудь вроде Свиста, а не Гильдию «Хахве Маски…».

Возможно, Хурокан стал бы ближе к Свисту. И вместо того чтобы использовать эту игру в качестве инструмента для достижения целей, он мог бы наслаждаться ею. Какую жизнь я мог бы провести? Хурокан не мог даже вообразить такой сценарий.

«Прекрати насиловать себе мозги, Ан Джэюн».

Он не мог представить подобное, однако все равно пытался. Он сделал саркастическое замечание, высмеивая себя.

Эти мысли были неподобающими для Хурокана.

«Выбор времени почти идеальный».

Хурокан не подходил для тихих и спокойных фэнтези игр. Он был очень силен, что и привело к созданию его яркого стиля.

Это позволило ему зарабатывать деньги. Он сможет стать лучшим, только делая деньги.

Игра для Хурокана значила лишь это. Для него не было места романтики в ней. Это был вопрос жизни и смерти. И только.

То же самое было верно и сегодня. Он не должен был просто преуспеть в этом рейде. Он пришел сюда, чтобы создать продаваемую запись рейда.

- Спустись, Свист. Я закончу.

Пришло время впустить в дело «это».

...

Бум!

Раздался первый взрыв.

Бах!!

Черный Сок капал со всех щелей дерева. Слышались звуки разрывов, после чего вспыхивало пламя. Когда пламя распространилось, Черное Дерево стало походить на рождественскую елку.

Ряд взрывов был столь многочисленным, что его не удавалось сдерживать. Он начинал распространяться. Словно яркие огни звезд в ночном небе в сельской местности.

«Взрывы зашли очень хорошо».

Хурокан был внутренне восхищен развернувшейся сценой, однако на лице его была грустная улыбка.

Костяные Бомбы.

Они стали причиной ряда взрывов. Ради убийства Черного Дерева Хурокан подготовил несколько сотен Костяных Бомб.

Общая их стоимость была неизвестна. Каждый раз, видя на рынке дешевые крафтовые монеты, Хурокан их скупал. Затем, превратив их в Костяные Бомбы, он помещал их в карманы. В этот раз он решил действительно не экономить и взорвал за раз очень много бомб. Вычислить общую их стоимость было невозможно, да и Хурокан намеренно этого не делал. Он сошел бы с ума от боли, если бы это сделал.

Одно наверняка. Сейчас пропадало несколько тысяч золотых.

«Сцена будет выглядеть феерично».

Ему не обязательно было так делать, чтобы одолеть Черное Дерево. Множество взорванных бомб, это лишь шоу на публику и пустая трата ресурсов. Еще одно доказательство того, что Хурокан играл в эту игру лишь ради материальных благ.

Увидев все это, взгляд Свиста потяжелел. Свисту не составило труда осознать причину развернувшегося представления.

«Он отчаянный».

Родившись в богатой семье, Свист мог играть в эту игру ради самого себя и в свое удовольствие. В отличие от него, Хурокану следовало придумывать, как придать своему видео зрелищности, чтобы его продать. Хурокан играл не ради своего удовольствия. Хурокан играл ради других, и Свист сочувствовал ему.

Конечно, Свист не стал жалеть Хурокана. Кто он такой, что бы делать это.

- Благодарю.

Он просто выразил свою благодарность.

Свист сел за банкет, однако без Хурокана его бы не произошло.

- Если тебе потребуется какая-нибудь помощь, пожалуйста, обращайся. Если это будет просьба от тебя, то я помогу тебе без всяких лишних вопросов.

Хурокан тоже выразил свою благодарность. В этот же момент он поставил себя в положение должника перед Свистом. Он намеренно выхватил короткий конец палки. Наверное, для него, это возможность поддержать связь со Свистом.

В этот момент, оба Игрока….

[Вы получили Титул «Лесоруб по Черному Дереву»]

Получили оповещение, ознаменовавшее окончание данного сражения.

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 114.1. Великодушный Враг (часть 1).**

- Хочешь отправиться со мной к племени Тэкхи?

Хурокан отделил кору от Черного Дерева, и оттяпал ветви. Он разобрал Черное Дерево для получения крафтовых монет.

Пока он этим занимался, Свист обратился к нему с предложением.

Предложение Свиста было неожиданным. Это было неожиданностью как для него, так и для Хурокана.

Посетить одно из деревень одиннадцати племен эльфов было грандиозным событием. При обычных обстоятельствах, чтобы попасть туда требовалось доказать свою квалификацию. Требовалось иметь либо определенные титулы, либо задания. Однако у Хурокана была возможность посетить Племя Тэкхи благодаря Свисту. Это была невероятная возможность.

- Все в порядке.

Однако Хурокан отклонил предложение.

Свист не стал расспрашивать о причинах.

- Похоже, нам пора прощаться.

- Как и было обещано, монеты мы не делим. Если у тебя есть какие-то срочные дела, то ты можешь спокойно идти. Не стоит беспокоиться обо мне.

- Когда я получу Диадему Очищения от вождя Драх, я пришлю её тебе.

- Раз уж ты все равно отправишь её мне, было бы неплохо, чтобы ты отправил вместе с ней еще какой-нибудь предмет, по ошибке.

Они закончили разговор на очень светлой ноте. На их губах можно было увидеть улыбки, на этом их разговор и закончился.

Расставаясь, они не обещали друг другу встретиться вновь.

....

«Ничего себе».

Хурокан рассматривал крафтовые монеты, заполнявшие специальную для этого сумку. Она выглядела так, словно готова была вот-вот разорваться. На его лице появилась усмешка. Его мешок для драгоценных камней тоже был на грани разрыва.

«Все просто прекрасно, когда вся прибыль идет лишь в твои руки».

Распределив все ингредиенты, он проверил карту на безопасный выход. У него в запасе еще оставался целый час игры, однако Хурокан решил выйти пораньше.

«Нужно выйти из системы и отправить Романи оригинальные кадры Фильма и деньги за работу».

У него было множество дел.

Завершая большие дела, требовалось и концы подмести.

Первое, что он должен был сделать, это уполномочить Романи заняться обработкой видео. Он решил полностью вложиться в создание качественного контента. Конечно, свои ролики он отправлял Романи.

После он провел некоторые вычисления. Точный расчет совершить было невозможно, однако грубую оценку примерной прибыли провести он мог.

Так же требовалось внести некоторые корректировки в очень важных направлениях. Нужно было подправить свои планы.

Хурокан извлек большую прибыль от рейда на Черное Дерево.

Следовало еще разобраться, что нужно было делать с Диадемой Очищения.

«Продать или не продать? Вот в чем вопрос».

Когда Диадема Очищения появится на рынке, приобрести её сможет лишь ограниченное количество людей. Предмет был достаточно ценен, чтобы им заинтересовались Топ-30 Гильдий.

Сколько же он будет стоить?

«Сколько я получил бы… такую сумму было бы трудно обменять на золото».

Обменять такую сумму на золото было невозможно. Сумма была слишком большой. В таких ситуациях, обычно, делали бартер - предмет на предмет. За Диадему Очищения он мог бы с легкостью получить Уникальный защитный комплект 150-го уровня.

«Должен ли я приобрести комплект Нефритового Имуджи?»

Получить комплект Нефритового Имуджи тоже не составит труда. Однако, попытавшись провести сделку с «VandV», они могли и отклонить его предложения, полагая, что Хурокан может их обмануть.

«В любом случае, использовать её самому тоже неплохо. В случае чего, я всегда могу её продать»

.
Использовать этот предмет для себя тоже было хорошей идеей.

Он станет неуязвим для любого отрицательного эффекта. Зверь, под именем Хурокан, мог бы стать намного опаснее монстров.

Для начала, в сражениях с рейд-боссами этот предмет был незаменим. С рейд-боссами было очень трудно сражаться именно потому, что у них был Страх и другие подобные навыки, накладывающие на игроков негативные эффекты, снижающие их характеристики.

Этот предмет был также полезен и при сражении с другими Игроками. Особенно верно это было для Хурокана, ведь он мог использовать проклятья. Однако, что будет, если проклятья и другие негативные эффекты перестанут на него действовать? Какой же словесный понос устроили бы его противники, когда их навыки не возымеют над Хуроканом никакого эффекта.

Вишенкой на вершине торта стало то, что он мог с легкостью продать его после использования. И цена за него всегда будет приемлемой.

Конечно, существовала также возможность того, что при краже часов, после его убийства, он мог бы их потерять. Наверное, в такой ситуации, вместе с диадемой пропал бы и рассудок Хурокана.

Сейчас же для него было очень важно заполучить комплект Черного Дерева. Он не был до конца в этом уверен, однако на данный момент крафтовых монет и драгоценных камней у него хватит на создание 30 предметов для комплекта Редкого ранга. А 30 предметов - это 5 комплектов.

Комплект Черного Дерева был очень хорош, вдобавок после использования его можно было продать. Использование комплекта на некоторое время не сильно отразится в его цене. Конечно, крафтовые монеты и драгоценные камни продавались по большей цене, нежели готовый предмет. Однако разница была небольшой.

Так или иначе, сейчас личная сила Хурокана значительно возросла. А это значит, что ему следует внести коррективы в свои планы.

Одно было наверняка. Для тех, кто будет вынужден сражаться с Хуроканом, данные новости были очень плохими. Произошедшие в этот день события станут для них роковыми.

...

Свист осторожно коснулся своего лба. У Свиста было очень причудливое выражение на лице. Он чувствовал себя очень счастливым, однако даже так, его счастливое лицо выглядело бурным и сварливым. Это было ужасно. Для сторонних наблюдателей его лицо было не читаемым… это своего рода форма непроницаемого лица.

«Неплохо».

Такое выражение Свист имел, потому что только что закончил задание с Племенем Тэкхи.

Племя было спасено от Проклятия Черного Дерева, таким образом, все выразили ему благодарность.

Во-первых, он получил три хороших Титула. Один из Титулов давал процентный прирост к характеристикам.

Вдобавок ко всему, он получил два предмета, которые считались сокровищами племени Тэкхи. Он получил перчатки и меч Уникального ранга 150-го уровня. Характеристики этих предметов были очень хороши. Среди всех уникальных предметов 150-го уровня они были в самом топе.

К тому же, это были привязанные предметы, так что продать их, или потерять было невозможно. Однако Свиста это не волновало.

Кое-что другое подняло ему настроение. Молодая эльфийская девочка одарила его цветком, сорванным с дерева, которое она вырастила в честь него. Она так же подарила ему нежный поцелуй в лоб.

«Очень даже неплохо».

Он переигрывал эту сцену в голове снова и снова. Одни лишь воспоминания об этом делали его счастливым. Свист шел к деревне Пюре.

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 114.2. Великодушный Враг (часть 1).**

Каких-то конкретных целей для посещения этой деревни у Свиста не имелось. Это было место, где можно было разузнать о Чистом Лесе. Тут также можно было проверить рыночные расценки и приобрести для себя расходники, в случае их отсутствия. Все расходники в Лесу Пюре уходили по более высокой цене, нежели их обычная рыночная стоимость, но Свисту на это было наплевать. Недостатка в деньгах он не испытывал.

Деревню Пюре он посещал уже несколько раз и каких-либо проблем там не испытывал.

Однако в этот раз все отличалось.

Пройдя через врата в деревню Пюре, один из членов «Большой Улыбки» смотрел на него иначе, чем обычно. Его взгляд изменился, и он начал что-то беззвучно говорить, видимо отправляя кому-то экстренное сообщение. По крайней мере, вряд ли этот игрок бормотал с воздухом.

«Что-то начинается».

Свист учуял изменения в атмосфере. Он заподозрил неладное.

Словно отвечая на его предсказания, вокруг появилось десять игроков. И они не просто появились. А каждый из них находился в таком положении, чтобы не дать Свисту уйти. Он попал в окружение.

- Свистящий Питбуль.

Их было десять. Каждый из этих десяти игроков носил различную броню, никак не связывающую их друг с другом, однако на груди каждого из них ясно красовалась общая эмблема. Герб «Большой Улыбки» ясно подтверждал их принадлежность к ней.

Члены «Большой Улыбки» окружили Свиста.

Свист не проверял лица Игроков, окружающих его. Бойцовского терьера не волновало окружение.

Его внимание было сосредоточено лишь на одном человеке.

«Кто это?».

Он впился взглядом лишь в свою добычу.

Взгляд Свиста был устремлен на игрока, назвавшего его по имени. Этот Игрок слишком отличался от Свиста.

Он имел тучное тело, от чего у окружающих появлялась жалость к носимой им броне. Свист всегда был сдержан, однако даже он полагал, что этот игрок был гораздо страшнее его. Таких, обычно, нельзя было забыть после первой встречи.

- Что «Большая Улыбка» от меня хочет?

Проговорил Свист в усмешке.

- Хочет? Это Я должен спросить Тебя об этом. Как смеет один из членов «Бойцов» так открыто действовать на наших территориях? Я хочу задать тебе тот же вопрос. Какие у тебя здесь дела?

Мысли в голове Свиста стали сложными. Он посещал это место множество раз, что поменялось?

Вместо того чтобы «париться» над ответом, он задал встречный вопрос.

- Как тебя зовут?

Пусть Свист был всего лишь формальным членом, однако он все равно остается частью Гильдии «Бойцов».

А игрок, так упорно провоцирующий его на сражение, является членом «Большой Улыбки». К тому же, весьма вероятно, что он офицер.

И если двое из них вступят в сражение, то это перестанет быть личным вопросом. Это станет инцидентом между двумя Гильдиями. Нужно было проверить ранги другой стороны, чтобы избежать лишних проблем. Всегда лучше предохраниться, чем потом обжечься. Конечно, если же тебя провоцируют целенаправленно, то это совсем другая история.

- Аполлон.

Словно поняв его намерения, его оппонент назвал свое имя.

- Я - офицер «Большой Улыбки».

Он раскрыл свою позицию.

На этом моменте Свист что-то заподозрил.

«Аполлон? В «Большой Улыбке» был такой офицер?».

Свиста не интересовала политика, поэтому он, конечно, не запоминал имена всех офицеров Топ-30 Гильдий.

Однако он даже слухов не слышал о таком жирном офицере. К тому же, внешность Аполлона была незабываемой. Столкнись он с ним однажды, то вряд ли бы забыл.

«Никто не посмел бы выдавать себя за офицера «Большой Улыбки». Значит, это правда».

Он решил, что никто не смог бы выдавать себя за офицера «Большой Улыбки» в деревне Пюре. Эта деревня находилась под их юрисдикцией, и этот Игрок носил гильдейский герб.

Значит….

- Я пересекаю Лес Пюре в одиночку. Почему же это стало проблемой? Я даже не состою в группе.

- Это не было бы проблемой, спроси ты разрешения.

- Разрешения?

- Ты должен был искренне спросить его. А в твою искренность я поверил бы, склони ты свою голову.

Противник открыто его провоцировал. Это было очевидно.

«Хах».

В этот момент в голове Свиста не было никаких сложностей. Он никогда не относился к людям, которые в таких ситуациях использовали бы голову.

- Подходи ко мне.

Клац!

Свист мгновенно достал из ножен свой меч.

...

После перерыва, Хурокан подключился к игре. Подключившись к игре, он немедленно пришел в движение с переполненными сумками. Его ноги сейчас ощущались намного легче, чем когда-либо.

«Он уже переслал его?».

Хурокан бежал вперед, а мысли о Диадеме Очищения заставляли его чувствовать себя словно перышко.

«Ох, надеюсь, что придя на склад, Диадема Очищения уже будет там».

Мысли о Диадеме Очищения придавали Хурокану скорости больше, чем навык Рывок.

Однако он сразу же остановился, когда понял, что к его местоположению приближается группа игроков.

«М?».

Хурокан как обычно остановился и спрятался.

«Что это?».

Делать подобное для Хурокана было нормой, однако, не для обычных игроков. Обычно в таких ситуациях игроки просто игнорировали друг друга и проходили мимо. Прятались лишь скрытные игроки.

Однако Хурокан был уникален. Он прошел через множество трудностей. Однажды, его противником стал весь «Полководец». Поэтому у него выработалась привычка прятаться при приближении больших групп. Не особо радостная привычка.

Спрятавшись, к его местоположению приблизилось несколько игроков. Они проверили все направления, однако Хурокана так и не заметили. Они провели короткий диалог.

- Дерьмо. Куда этот парень сбежал?

- Мы не смогли его поймать. Да и как нам поймать одного единственного игрока на таких обширных землях? Потеряв его в деревне, все и так стало ясно.

После коротких разговоров они снова продолжили путь. Однако Хурокан продолжал скрываться даже после их исчезновения. Он закрыл глаза, и начал обдумывать произошедшее.

«Трое из них носили Герб «Большой Улыбки»…».

Три, прошедших мимо игрока, являлись членами «Большой Улыбки».

«Если учесть скорость их бега, а так же их экипировку, они - атакующий класс».

Класс Мечника, упор характеристик шел на силу. Кажется, они кого-то преследовали.

Что-то пришло в движение.

«Кого же они преследуют, раз сформировали для этого группу?».

Если они не из-за отступления, то группу из трех атакующих встретить было невозможно. Но, даже отступая, обычно все бежали в рассыпную.

А значит, что эта группа была сформирована для преследования. Они преследовали какого-то игрока. Хурокан быстро все обмозговал.

«Хммм».

Он не имел добрых чувств к «Большой Улыбке». К тому же он не знал их намерений.

Однако Хурокан не чувствовал потребности влезать в нечто раздражающее. В случае возможности возникновения проблем, он планировал обойти Деревню Пюре.

Он вообще не должен был об этом даже задумываться. Ему было плевать, кого так упорно преследовала «Большая Улыбка». К нему это никак не относится.

Игнорировать. Самое мудрое решение.

Именно в тот момент, когда он собирался поступить мудро…

- Он там! Вон!

Эти три игрока начали двигаться в сторону Хурокана.

«Они... приближаются ко мне?».

Хурокан осторожно поместил руку в карман, чтобы схватить Костяные Ядра.

Однако они просто промчались мимо Хурокана. Хурокан расслабил свою руку.

Когда группа отдалилась, один из них выкрикнул:

- Не упустите эту бойцовскую псину!

Хурокан немедленно пришел в движение!

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 115.1. Великодушный Враг (часть 2).**

- Ты что, идиот? Как ты мог потерять его?
- Мне нечего сказать.
Эти два игрока стремительно пробегали сквозь Лес Пюре. В этом не было ничего необычного. В «Полководце» было множество игроков, которые бегали быстрее гепардов. Так мог сделать любой, если будет вкладывать все в характеристику силу.
Однако был здесь один игрок, чья высокая скорость перемещения не соответствовала его телосложению. Игрок с жирнейшим брюхом, но перемещавшийся словно молния… Все равно что наблюдать за жирной свиньей, обгоняющей гепарда. Такое не каждый день увидишь.
- Это моя первая миссия! Всем вам придётся ответить за последствия!
Когда Аполлон стал офицером Гильдии "Большая Улыбка", к нему в сопровождение отдали несколько высокоуровневых игроков. В случае чего они должны были выручить Аполлона. Аполлон сейчас гневался на одного из них, его звали Чироро.
Конечно, это возможно лишь потому, что это игра. Ведь кричать в полный голос, и при этом бежать на максимальных скоростях, в реальной жизни, было невозможно. Да и не будь это игрой, Аполлон не смог бы бегать так быстро. Он бы начал задыхаться и обильно потеть, только выйдя из дома. Не говоря уже о том, что бы говорить при этом.
Именно поэтому Чироро внешне кивал ему головой, а внутренне глумился над ним.
"Эта свинья слишком жадная. Он заставит меня ответить за последствие? Как смешно. Если бы не Ты, нам бы сейчас не пришлось искать Питбуля. В конце концов у кого из нас не хватило навыков его задержать".
Свистящий Питбуль.
Они связались с членом гильдии "Бойцов". Однако это было не единоличное решение Аполлона. Это решение "Большой Улыбки".
Итак, почему же они решили связаться с Питбулем? Причины большинства сражений были очевидны. Это меры по восстановлению справедливости.
"Большая Улыбка" понесла огромные потери в войне с "Третьим крылом", однако сейчас они пришли в стабильность. Даже при том, что они нашли свою стабильность, ситуация вокруг них обострялась. Даже не успев это осознать "Большая Улыбка" стала в самом конце строчки Топ-30 Гильдий.
Под ними было множество гильдий. Подножки теперь смотрели на "Большую Улыбку" иначе, чем прежде. Сейчас они видели в ней не препятствие, через которую требовалось перебраться. "Большую Улыбку" сейчас рассматривали как добычу, которую нужно было сожрать.
Они должны были провести демонстративный урок. Они должны были показать остальным, что в мире волков - собакам не место, пусть между собой продолжают свои собачьи бои.
Они более чем были уверены в том, что смогут сделать это. "Большая Улыбка" была на нижней строке рейтинга, однако ресурсы Топ-30 Гильдий разительно отличаются от ресурсов Подножек.
Проблема была ясно определена.
Для решения этой проблемы они придумали несколько планов, и один из них заключался в поимке Свистящего Питбуля.
Свист был членом гильдии "Бойцов", а так же высокоуровневым игроком. К тому, же он был очень опытным игроком, и являлся лишь обычным членом гильдии. Даже если проблемы и возникнут, то они будут умеренными.
И он был одиночкой. По натуре он был очень агрессивен, поэтому никогда не избегал поединков на своем пути. Даже если враг был не один. Он ни за что не отступил бы.
С одной стороны его вспыльчивая и прохладная личность были хорошей стороной. С другой, из-за этого он становился легкой добычей.
По правде говоря, Свист легко попался на их провокацию. Попав в их окружение он даже не старался избегать сражения. Он сам атаковал первым.
Здесь и началась проблема. Целью внезапного нападения Свиста стал Аполлон, с ним разобрались прежде, чем тот успел что-либо сделать.
"Ну, вполне возможно, что дело так же в невероятных навыках Питбуля".
Чироро цыкнул, вспомнив о произошедшем.
Сцена была ужасающей.
Использовав навык Рывок Свист сократил с Аполлоном расстояние, после чего использовал Бросок.
Жирный Аполлон взлетел, словно воздушный шар, а Свист сопровождал его в полете. До того, как Аполлон успел достичь земли, Свист нанес ему серию ударов.
Клац! Канг!
Последовательная серия ударов меча вдавила броню Аполлона. Под конец Свисту удалось отрубить ему левое запястье и правое колено.
Внезапное нападение и Бросок превратило все в сражение один на один. Он воспользовался этим коротким моментом, и применил в атаке несколько навыков, чтобы создать Увечья Телу.
"К тому же, я никогда бы не подумал, что он сбежит".
Продемонстрировав свои, почти божественные навыки, он ускользнул при первой же возможности. И это стало самой неожиданной частью их плана.
Свист.
Характер Свиста ни за что не позволил бы ему сбежать. Даже в самых безнадежных ситуациях он шел до самого конца. Питбулем его прозвали не только из-за суровой внешности.
В общем, если бы Аполлон был в состоянии хоть на немного его задержать, они бы не упустили его.
"Кто бы мог подумать, что он запустит его в полет всего одним ударом".
Каждый раз, вспоминая Аполлона, Чироро не мог сдержать своей насмешки.
"Приобретать ему такую экипировку только пустая трата денег".
Экипировка Аполлона была лучшей среди 140-ых уровней. Его комплект был Уникальным. Подобную экипировку даже Чироро будет не в состоянии приобрести. Он был облачен в такую броню, а его уделали всего за пару мгновений.
"Деньги - это все. Мда".
Отец Аполлона был его нимбом. Он подкупил других офицеров и был достаточно удачлив, чтобы поймать за хвост одного из них. Аполлон никогда бы не смог стать одним из офицеров, если бы не все эти факторы.
К тому же, офицеры "Большой Улыбки", как и обычные ее члены высоких чинов, приветствовали Аполлона. Каждый хотел немного крошек с его стола.
То же относилось и к Чироро.
"Ну, просто подотру за ним задницу, и у меня появится предостаточно денежек для своих дел".
Именно поэтому Чироро придерживался близких отношений с Аполлоном. Будучи одним из самых приближенных к нему людей, он сможет получать больше крошек.
Аполлон от гнева продолжал высвобождать пар. Чироро же внутренне над ним глумился, стараясь себя сдерживать внешне. В этот момент в голосовой чат прибыло сообщение.
- Мы нашли Питбуля!
...
"Дерьмо".
Увидев, что его окружило пять игроков, Свист покрепче стиснул челюсти. Глядя на них, в его глазах все расплывалось. Все было размыто, словно он пребывал в самом центре ливня без зонта. Словно ветер дул прямо в глаза.
Руки и ноги тяжелели от веса собственного тела, казалось, на них повесили мешки с песком. Его движения были намного медленнее, чем обычно.
Это был результат от негативных эффектов заклинаний. Его поразили Замедлением и Туманом.
"Как же не повезло-то".
Свист довольно хорошо провел свой побег. Вообще Лес Пюре был настолько огромен, что скрыться в нем одному человеку не составит никакого труда.
К тому же, для Свиста Лес Пюре был словно второй дом, так что тут он бы точно не заблудился. При желании, он мог бы легко скрыться в деревне племени Тэкхи. Посторонний игрок туда ни за что не пройдет.
К его сожалению, на своем пути он наткнулся на одну из групп "Большой Улыбки", которые вышли на регулярную охоту.
Свист вообще не сразу догадался, что они были из "Большой Улыбки", поэтому он хотел просто пройти мимо.
Ему не повезло, что в этой группе было несколько опытных игроков.
- Не атаковать! Задержим! Просто задержим его!
- Нам просто нужно выиграть время. Просто не позволяйте ему уйти.
- Не скупитесь на расходники! Закиньте в рот по три леденца.
- Эффекты от навыков долго не продлятся. Я начал читать новое заклинание, поэтому вам нужно купить для меня время.
- Дерьмо. Если мне придётся создавать нового персонажа, я ни за что снова не выберу Танка.
Игроки хорошо знали о сложившейся ситуации, поэтому действовали они соответствующим образом. Свист понимал, что выбраться из данной передряги будет нелегко.
Получение проклятья стало критичным моментом. В ПК первым делом на врага навешивались дебафы.
"Мне следовало сразу использовать Диадему Очищения".
Если сопоставить все причинно-следственные связи, то все это происходило из-за Хурокана.
Свист хранил Диадему Очищения в мешочке. А все потому, что считал этот предмет собственностью Хурокана.
Сбежал он тоже из-за него. Он не страшился смерти, но ему требовалось как можно скорее передать Хахве Маске Диадему Очищения. Если он не сделает это как можно быстрее, он будет чувствовать себя неспокойно.
Он пораньше зашел игру и двинулся в путь - время поджимало. Все ради того, чтобы Хахве Маска как можно быстрее получил свой предмет.
Конечно, Свист не винил его.
"Я должен выжить любой ценой".
Он начал продумывать план побега. Однако в этот момент появилось еще 5 игроков, и он не мог не почувствовать безысходность своего положения.

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 115.2. Великодушный Враг (часть 2).**

...
Чироро и Аполлон прибыли. Свист был в меньшинстве.

Речь уже не шла ни о захватывающем сражении.

Свист был один, а против него было 10 игроков. К тому же в их группе было два мага.

Разница в силе была настолько велика, что это даже сражением было трудно назвать. Группа из десяти игроков использовала свое численное преимущество и поддержку магов. Мечники сражались в ближнем бою, а маги их прикрывали.

- Хорошая работа!

Попавший по Свисту огненный шар привел его в беспорядок. Самым счастливым человеком, наблюдавшим за этой сценой, был Аполлон.

Аполлон специально пришел сюда, чтобы пронаблюдать за всем. Он специально отдал приказ, чтобы остальные не убивали его до тех пор, пока он не придет лично.

С другой стороны, увидев развернувшуюся сцену, Чироро еще раз убедился в обратном.

«Дерьмо. С этим нужно было покончить немедленно».

Все это не было наказанием или местью для Свиста. Предполагалось, что это станет предлогом к войне. Все должно было пройти чисто.

Однако, что мы видим? Сцена получилась дерьмовой, все пошло не по плану. Этот инцидент уже никоим образом не сможет поддержать репутацию «Большой Улыбки».

Чироро посмотрел на Аполлона.

«Его тезка отвечает за управление гильдией, однако, почему этот такой баран? Свинья?».

Чироро уже не мог отменить приказ, данный Аполлоном. Они были не в равных позициях. Скорее, в отношениях: начальник-подчиненный.

К тому же Чироро прекрасно знал о характере Аполлона. Мелочный и жадный... он был позорно алчным. Если его подчиненные выскажут что-нибудь против, Аполлон немедленно разберется с ними.

Аполлон понятия не имел, о чем в данный момент думал Чироро, но на его лице было триумфальное выражение.

- И ты посмел пойти против меня.

Он хотел, чтобы Свист увидел его победоносную улыбку, поэтому снял свой шлем. Он говорил торжественно, однако был слишком далеко от Свиста. Свист был окружен кольцом Игроков, а Аполлон находился в 4-5 метрах от них.

Поэтому Свист его банально не услышал. Он даже не взглянул на него. Да что уж там... он даже не заметил появления этого поросенка.

Однако если посмотреть со стороны Аполлона, то казалось, что Свист его игнорирует.

Выражение Аполлона стало жестче, как он завопил еще раз.

- Ты посмел пойти против меня!

Аполлон кричал в гневе, а остальные члены «Большой Улыбки», услышав, как он начал вопить во второй раз, еле сдерживали свой смех.

В этот раз этот сердитый крик достиг ушей Свиста. Свист повернулся к Аполлону. Он легко нашел источник голоса, так как Аполлон был слишком жирным.

В этот момент выражение Свиста стало жестче, а его взгляд сузился. От него веяло убийственным намерением. Игрокам неподалеку от него стало тревожно.

Аполлон подсознательно избежал взгляда Свиста.

«А?».

В этот момент в глаза Аполлона что-то прилетело.

Пак!

Мир Аполлона стал черным, как смоль.

- Что?

Из уст Аполлона вышел растерянный вопрос.

В тучное тело Аполлона кто-то приземлился.

- Какого? Какого черта?!

А Аполлон все никак не мог понять, что произошло. Чироро был первым, заметившим неладное.

«Что происходит?»

Аполлон, стоявший рядом с ним, стал издавать непонятные звуки. Когда Чироро повернулся, Аполлона уже утащили.

К тому же игрок, утащивший Аполлона был…

- Хахве Маска?

Это был самый известный игрок в «Полководце». Хахве Маска.

«Чт… что, черт возьми, происходит?».

Чироро все еще был не в состояние понять произошедшее.

Почему здесь внезапно обнаружился Хахве Маска? Хахве Маска ослепил Аполлона и утащил его. После чего начал беспрестанно наносить режущие удары по лицу и по шее. Зачем он это делает?

- Помо... помогите мне!

Чироро перестал анализировать произошедшее в тот момент, когда Хурокан заставил Аполлона встретить свой конец. Нет, скорее дикий холодок, пробежавший у него по спине, заставил его очнуться.

- Хахве Маска!

Крикнул Чироро. Хурокан за какие-то пару секунд разделался с Аполлоном. После чего он снял перчатку Аполлона и готовился отрезать ему запястье.

Он ясно игнорировал Чироро.

В этот момент в ушах Чироро стали звучать сообщения.

- Это не Хахве Маска? Почему здесь появился Хахве Маска?

- Что нам делать? Нам и Хахве Маску тоже ловить?

- А что делать с Питбулем?

- Аполлон им был убит?

Голосовой чат был переполнен растерянными вопросами.

Чироро закричал в раздражении.

- Закройтесь на хрен!

Его слова прозвучали очень резко. Это было прямым отражением его нерешительности. Вдобавок ко всему, его крик услышал Хурокан. Только забрав часы Аполлона, Хурокан взглянул на него.

- Фуууух!

Много эмоций было смешано в этом вздохе. Прежде чем заговорить, Чироро привел мысли в порядок.

- Ты действительно Хахве Маска?

- А разве это не ясно?

Стук-стук.

Хурокан пальцем постучал по своей Хахве Маске.

- Почему ты напал на нас? Ты в союзе с Гильдией «Бойцов»?.

- Бойцы?

Хахве Маска наклонил его голову в замешательстве. Его жест показывал, что он понятия не имел, о чем говорил Чироро. Это было довольно правдоподобно.

Однако неважно, что он сказал, все выглядело так, словно Хахве Маска пришел на помощь Свисту.

Однако ответ Хахве Маски лишь спутал мысли в голове Чироро.

Был только один способ разрядить ситуацию.

- Ты напал на «Большую Улыбку» чтобы спасти Свистящего Питбуля?

Чироро должен был продолжить этот диалог.

- Свистящий Питбуль? Ты имеешь в виду, вон того парня?

В ответ Чироро, Хахве Маска указал на игрока в окружении. После чего он прокричал.

- Эй, парень, выглядишь, словно побитая псина. Мы с тобой знакомы?

Вместо ответа, Свист только фыркнул. Значит, нет.

- Тогда зачем ты на нас напал?

- Я не на Вас нападал. Просто совершил личную месть против Аполлона.

После этих слов, Чироро чуть не взорвался. Это ведь не какой-то там несчастный случай.

- Аполлон теперь офицер Гильдии «Большая Улыбка»! Мне расценивать это как враждебные действия против Гильдии?!

Ради победы Чироро решил пойти на опрометчивый гамбит.

Вместо ответа, Хурокан подбородком обвел окружение. Чироро взглянул, на что указывал Хахве Маска.

«Тск...»

В ожидании стояли Скелеты. В момент, когда Хурокан отдаст им команду, они рванутся к Чироро и всем его товарищам из «Большой Улыбки».

Чироро сглотнул.

«Всем известны Скелеты Хахве Маски».

Боеспособность Хахве Маски была словно реклама. Конечно, на стороне Чироро тоже было множество игроков, у него тоже был шанс победить.

Однако встречный ущерб был неизбежен. К тому же, Хахве Маска очень силён в побегах. Если он использует своих Скелетов в качестве приманки, то ему с легкостью удастся сбежать.

Это лишь усугубит ситуацию.

Словно читая мысли Чироро, Хурокан сказал.

- Я расцениваю твои слова, как личную угрозу мне. Твои слова, это объявление войны от «Большой Улыбки». С этого момента, Я и «Большая Улыбка» - враги.

В ответ на это, Чироро вздрогнул.

«А...»

Его опрометчивый гамбит лишь сделал все хуже.

«Я не могу позволить этому произойти!»

Ценность Хахве Маски сейчас была на рекордно высоких уровнях. Если он проявит интерес к любой из Топ-30 Гильдий, то он сразу же станет в ней офицером.

Если «Большая Улыбка», сделав его своим врагом, загонит его в угол, он может присоединиться к одной из Топ-30 Гильдий. А это будет означать враждебные отношения с этой Гильдией. В Топ-30 Гильдиях никто не любил сражаться с «Большой Улыбкой», однако если речь зайдет о присоединении Хахве Маски, то они несомненно пойдут на этот шаг.

В итоге выйдет полномасштабная война. В данном случае «Большой Улыбке» ничего не останется, кроме как принести Хахве Маске свои личные извинения. «Большая Улыбка» и так в большой з\*днице из-за войны с «Тройным крылом», поэтому сделать врага в лице еще одной потенциальной Гильдии из Топ-30 просто суицидальное решение.

К тому же, кому-то потом придётся взять за это ответственность. Он не мог видеть будущее, однако прекрасно мог осознать, кого в таком случае прижмут.

- По... подожди секундочку!

Скорее всего, именно на Чироро повесят всех собак, поэтому он в отчаянье завопил.

- Я сожалею. Я приношу искренние извинения. Я допустил ошибку. У меня не было намерения угрожать Вам. Мне жаль, что я посмел задеть Вашу гордость.

Он был похож на попрошайку. Такой переворот на 180 градусов... заставил почти каждого испытывать жалость к Чироро.

Глядя на Чироро, Хахве Маска начал говорить праведным голосом:

- В моей стране принято, если игрок «Полководца» провинился перед другим игроком, то в качестве извинений он должен был отрезать себе запястье. После чего он отдает ему свои часы. Мы называем это Стилем Сторожа. Если ты хочешь извиниться, то должен продемонстрировать свою искренность.

Чироро серьезно выслушал его историю, после чего его выражение стало угрюмым.

«Сторож? Что, черт возьми, это?».

Конечно, Чироро не знал о стиле Сторожа.

Однако понять намерения Хурокана было не трудно. Проблема заключалась в том, что он не мог отдать ему свои часы. Члены «Большой Улыбки», собранные здесь, не владели большинством своих предметов. Эти предметы одолжила им Гильдия.

И им нужно было отдать свои часы? Вдобавок ко всему, отрезать свои запястья, чтобы это сделать? Это не тот случай, когда их убивают и забирают их часы.

- ... м-может есть другие пути?

- Ты тот, кто приносит извинения, и все же у тебя есть какие-то претензии?

- Просто я не могу отдать вам свои предметы. Я компенсирую это другим способом.

Услышав слова Чироро, Хурокан немного наклонил голову и фыркнул ему в ответ. Чироро держал рот на замке, а окружающие его товарищи все подсознательно слушали и наблюдали за Хуроканом.

Все ждали, пока он заговорит. Словно заставляя их попотеть, Хурокан выдержал долгую паузу. Развеяв тишину окружения, он медленно заговорил.

- Один уровень... - один золотой.

Это произошло в тот момент, когда все сосредоточились на разговоре между Хахве Маской и Чироро.

- Угх!

Свист переместился.

После того, как все негативные эффекты с него спали, Свист воспользовался навыком Бросок на одном из атакующих. Нападающий улетел, и Свист быстро последовал за образовавшейся брешью в их построение.

- Какого черта?

- Он просто прыгнул?

Все были так сосредоточены на разговоре с Хахве Маской, что никто не смог соответствующим образом отреагировать на движения Свиста. Некоторые самые сообразительные начали погоню.

Однако их действия тут же пресекли на корню.

- При попытке обмануть меня о своих уровнях... вы потеряете не только свои запястья!

Крик Хурокана подействовал словно кандалы.

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 116.1. Великодушный Враг (часть 3).**

- Сколько здесь?

- Приблизительно 2000 золотых...

- Не нужны мне неопределенные цифры. Назови точную сумму.

- 2.355 золотых.

- Это примерно на 100 золотых больше, чем я ожидал. Ты уверен, что все правильно посчитал?

- Ты настоял, чтобы мы заплатили за Аполлона тоже...

Услышав ответ, Чироро еле сдерживал себя, чтобы не выругаться. От этого его лицо дрожало. Все члены «Большой Улыбки» отводили свои глаза, чтобы не поймать на себя взгляд Чироро.

«Дерьмо».

Вымещение злости на своих подчиненных все равно ничего не даст. Чироро продолжал внутренне гневаться.

«Я уничтожен».

Чироро ничего не знал о принципах Стиля Сторожа, однако он все равно должен был предоставить Хахве Маске компенсацию. Каждый должен был вытащить из своего кармана золотые монеты, общая сумма получилась 2355 золотых. Этот вариант был гораздо лучше, чем потеря собственных часов, однако сумма все равно была астрономической.

По правде говоря, они никогда не собирали такую большую сумму денег. К сожалению, у одного из членов Гильдии с собой были лишь две монеты, эквивалентные стоимости 1000 золотых каждая. Он взял их с собой, чтобы потом приобрести себе предметы.

«Мы отдали ему все золото, однако он все равно остается говнюком…».

Между тем, чтобы потребовать деньги сейчас и между тем, чтобы дать на это время, была большая разница. Сумма денег в общем итоге останется той же, однако последний способ был мерзок в применении. Это совершенно разные вещи.

«Возможно, мы должны были принять бой?»

Чироро чувствовал сожаление, словно он принял неверное решение. Ситуация возникла слишком внезапно.

Конечно, сожаление не длились слишком долго.

- Что нам делать? Последовать за Питбулем снова?

- Это уже неважно. Мы все равно его уже не поймаем, даже если попытаемся.

Потеря Питбуля раздражала его куда больше. В момент, когда Питбуль сбежал, все их усилия были направлены на его поиски. Они столкнулись с множеством трудностей, а в итоге остались без гроша в кармане...

«Было бы лучше позволить Свисту убить Аполлона».

Если бы Аполлона убил Питбуль, то «Большая Улыбка» могла принять ответные меры под предлогом «возмездия». Вместо этого Аполлон был убит Хахве Маской. Теперь у них нет предлога для начала войны с «Бойцами».

Конечно, «Бойцы» могли бы попытаться отомстить за Питбуля, но они не идиоты. Их военная мощь гораздо слабее «Большой Улыбки». В любом случае, им не удалось убить Питбуля, а значит и причин для начала противостояния у них тоже нет.

В этом деле «Смерть» игрока имеет решающую роль. Если бы Питбуль был убит, то у «Бойцов» не осталось бы выбора. Они должны были бы принять ответные меры. Если бы они этого не сделали, вера обычных Игроков в Гильдию пошатнулась бы. Если Гильдия ничего не предпримет, когда члена их Гильдии убивают, то зачем тогда остальным проявлять к ним лояльность и дальше?

Кроме того, Свист занимал уникальную позицию в Гильдии «Бойцов». Он был обычным членом Гильдии, однако ценился больше офицеров. Если они не отомстят за игрока подобного калибра, то, что уже говорить про остальных, тем более, когда речь заходит об одной из Топ-30 Гильдий.

Это дело имело множество неприятных сторон.

Немного позже, настроение Чироро стало еще хуже, когда он увидел входящий звонок.

- Что, черт возьми, произошло? Что это было?

Услышав голос Аполлона, Чироро сделал несколько глубоких вздохов. Если бы он этого не сделал, то не смог бы сдержать несколько резких высказываний. Успокоившись, Чироро объяснил ситуацию. Закончив с объяснениями, Чироро немедленно задал Аполлону вопрос.

- Какие у Вас с Хахве Маской отношения?

Когда Хахве Маска убил Аполлона, он сказал, что это было личная месть. Для начала ему следовало подтвердить это. Если бы Хахве Маска солгал, то он, возможно, смог бы использовать данную ситуацию в свою пользу.

- Дерьмо. Сейчас это не имеет значения. Я был убит этим ублюдком! Хахве Маска опорочил репутацию «Большой Улыбки»!

Услышав гневный голос Аполлона, Чироро смог примерно оценить ситуацию.

«Это все-таки личная месть».

Даже не беря во внимание личные недовольства, можно было просто взглянуть на характер Аполлона. Вероятно, он каким-то боком насолил тому.

Если он и Гильдией управлял точно так же, значит, у них с Хахве Маской возник конфликт.

Это усилило проблему. Если бы Аполлон рассказал всем правду и поведал о том, что же на самом деле между ними произошло, тогда все стало бы проще. Однако он не желал принимать ответственность за свои поступки. Он просто пытался замять факты.

Поэтому Чироро в одном был уверен наверняка.

«Этот парень будет и дальше продолжать рыть себе яму. Он никогда не сможет выпутаться из своих проблем, потому что даже не признает их».

Значит, дела будут идти только хуже.

....

- Эй!

Хурокан махнул к плотной группе деревьев. Из-за толстого дерева появился Свист.

Он быстро сократил расстояние.

- Я похож на собаку?

Вместо приветствия, Свист повторил слова, которые он услышал не так давно. Хурокан пожал плечами.

- А ты знаешь тех, кто считает тебя красавцем? Не похоже на то, что я солгал?

- Почему нет?

- Разве это так важно? Иначе члены «Большой Улыбки» ни за что мне не поверили бы.

- Значит, ты действительно считаешь, что я похож на собаку.

- Мм.

Хурокан кивнул головой.

- Ты, наверное, думаешь, что я дам слабину и скажу тебе, что ты похож на Ди Каприо?

На этом моменте Свист успокоился и расслабленно посмеялся. Конечно, он все еще испускал жесткую ауру, но Хурокан уже привык к его лицу. Хурокан тоже улыбнулся. Конечно, Свист не стал упоминать инцидент, так как его все-таки оскорбили слова Хурокана.

- Благодарю.

Ему нужно было как-то разбавить атмосферу, чтобы произнести эти смущающие слова. Все шло именно к этому.

- Ты не должен меня благодарить. Тебе следовало связаться со мной. Если бы ты со мной связался, то не попал бы в такую беду.

- Я хотел с тобой связываться только с хорошими новостями.

Хурокан ухмыльнулся.

- Итак, почему «Большая Улыбка» внезапно напала на тебя? Они - планировали начало войны с гильдией «Бойцов»?

Хурокан быстро сменил тему.

Этот был не самый обычный вопрос. До сих пор Свист спокойно находился в Лесу Пюре. Если Свист погибнет, то «Бойцы» и «Большая Улыбка» встанут по разные стороны баррикад.

- Они пытались вызвать конфликт с моей Гильдией.

Свист прекрасно понимал всю ситуацию.

- Ты действительно не беспокоишься, помогая мне подобным образом?

Именно поэтому Свист волновался по поводу Хурокана. Свист не знал о скверных отношениях Хурокана с Аполлоном. Ему казалось, что Хурокан выступил против «Большой Улыбки» лишь для того, чтобы помочь ему.

- Из-за меня твои отношения с «Большой Улыбкой» могут пострадать.

В ответ на это Хурокан фыркнул.

- Я уже не в ладах с «Большой Улыбкой»!

- Если ты продолжишь в таком же ритме, то «Большая Улыбка» не станет оставаться в стороне…

В этот момент…

- Хахве Маска, ты должен присоединиться к Гильдии.

Не успев даже ответить, Свист немедленно выдвинул ему предложение. Взгляд Хурокана стал мрачным.

- Ты хочешь, чтобы я присоединился к «Бойцам»?

- Нет. Я не говорю о своей Гильдии. Ты должен присоединиться к одной из ведущих Гильдий «Полководца». К примеру, «Красные буйволы» или «Штормовые охотники».

Это внезапное предложение, заставило Хурокана напрячься. Конечно, Свист не мог знать о личном опыте Хурокана с одной из этих Гильдий. Предложить Хурокану присоединиться к «Штормовым охотникам» словно самая смешная...

«Даже не смешно».

Да, даже шуткой это не назовешь.

- От чего ты предлагаешь мне подобное?

- Хахве Маска. Я, верно, предположу, если скажу, что ты желаешь стать самым лучшим в «Полководце»?

Хурокан не дал ответ. Он слегка сглотнул. Хурокан не планировал скрывать свои намерения, однако возникало ощущение, словно Свист читал его, как отрытую книгу.

- Если ты желаешь стать лучшим, то тебе следует присоединиться к лучшей Гильдии.

Слова Свиста были советом, а не предложением.

Конечно, он переступал через свои границы.

- Я знаю, что у меня недостаточно навыков, чтобы говорить об этом, и это может прозвучать достаточно грубо...

Он хорошо знал об этом факте, но он все еще решил сказать это.

- Ты можешь стать лучшим, Хахве Маска. Однако ты стремишься сделать все это лишь своими руками. Ты не можешь даже взять передышку.

У него не было сомнений в том, что однажды Хурокан будет представлять «Полководца» как самый сильный и успешный его игрок. Рейд на Черное Дерево лишь подтвердил мнение Свиста на этот счет. Он мог гарантировать это. В его возможностях не было никаких сомнений. Единственная вещь, которая смогла бы его остановить, это какой-нибудь грузовик. Хурокан обязательно станет лучшим.

Однако Хурокан делал все один. Было ясно, что он изнурял себя непосильным трудом. Человек, наделенный потенциалом, может стать самым лучшим, а может и не достичь своей цели, потому что может не выдержать нагрузки и сломаться.

С недавних пор у Свиста зародились такие подозрения. Однако он решил все-таки высказаться по этому поводу, потому что сейчас благополучие Хурокана для него в приоритете.

Хурокан коротко ответил на его совет.

- С нетерпением буду ждать Диадему Очищения.

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 116.2. Великодушный Враг (часть 3).**

...

«Все гораздо тише, чем я предполагал».

Ан Джэюн деловито перебирал на своем планшетном ПК, пока пил свой кофе. В конце он выключил свой планшетный ПК.

С нападения «Большой Улыбки» на Свиста прошло 4 дня.

Ан Джэюн полагал, что конфликт был неизбежен, но неожиданно, ничего подобного не произошло.

«Они пришли к какому-то соглашению?».

Была высока вероятность того, что они провели переговоры. Конечно, Ан Джэюн не был посвящен в их содержание.

«Значит, «Большая Улыбка» все еще желает сэкономить свои силы?».

Он мог только предполагать о случившемся. Казалось, что «Большая Улыбка» копит ресурсы для войны с «Бойцами». И когда все приготовления будут завершены, они нажмут на спусковой крючок.

«Этот ублюдок Аполлон стал офицером в «Большой Улыбке», а значит, он не оставит меня в покое просто так».

Вполне может быть, что он станет следующей целью «Большой Улыбки», поэтому нельзя было исключать и эту вероятность.

Ан Джэюн не приветствовал текущую ситуацию.

«Если я начну сражение с «Большой Улыбкой» прямо сейчас, это будет…».

Однако вероятность того, что «Большая Улыбка» станет использовать все свои ресурсы для его поимки, равняется нулю. Они поступят подобным образом лишь тогда, когда падать ниже будет уже некуда. Чтобы объяснить проще, то задействовать все ресурсы для поимки одного Хахве Маски станет настоящим позором и осуждением со стороны общественности к «Большой Улыбке».

Однако, они определенно попытаются взять Ан Джэюна в свои тиски, просто будут это делать в тайне.

Загвоздка была в том, что Ан Джэюн не позволит этому случиться. Ан Джэюн не планировал отступление. Он решил встретить нападение ответным огнем. Это неизбежно приведет к открытой конфронтации между ним и «Большой Улыбкой».

Именно поэтому порученный Романи ролик был очень важен.

«Если в руках много оружия, то почему бы и не воспользоваться им».

Ан Джэюн думал о том, стоит ли выгрузить рейд на Черное Дерево в открытый доступ или нет. Доход с бесплатных просмотров был весьма ограниченный. Конечно, даже в таком случае он получит большую прибыль.

Однако даже подобная прибыль была очень мала по сравнению с тем, на какой уровень он собирался подняться.

«Продажа билетов на свои видео является верным выбором. С этого война и начнется».

Если продажи с видео будут так же хороши, как он и ожидает, то в будущем, Ан Джэюн, планирует стать более агрессивным. Он будет активно продвигаться к линии фронта. В начале, он достигнет Подножек, а уже потом с основания он достигнет самой вершины. Его цель свергнуть Топ-30 Гильдий с пьедестала.

Думая об этом дне, на лице Ан Джэюна цвела мечтательная улыбка.

«Подождите меня. Я отрублю всем вам запястья».

Размышления Ан Джэюна продолжились. Он воображал себя, стоящим на руинах Топ-30 Гильдий. Он экипирован в самый эпический шмот «Полководца», а вокруг него будет стоять армия мертвых. Нет, никаких трудностей в этом представлении он не испытывал.

В этот момент его улыбка на губах начала исчезать.

«Если я стану лучшим…».

Представить себя лучшим было просто.

Однако…

«Что мне делать потом?».

Он не мог представить ничего другого, кроме этого. Ан Джэюн, погружённый в мир своих мечтаний, быстро перестал улыбаться.

...

Штормовая Королева, Матадор, Первая Голова.

Эти три игрока были одними из представителей «Полководца». Они были так заняты, что состояться этой встрече было почти невозможно. Тем более встретиться в одном месте.

Именно поэтому все происходило именно так.
(Че Сулинь вошла).
Че Сулинь: - Поторопитесь и объясните мне основные моменты данной встречи.
(Самый сильный Красный Буйвол, вошел).

Самый сильный Красный Буйвол: - Привет?

Че Сулинь: Ты нарываешься на драку?

Самый сильный Красный Буйвол: - Все, что я сделал, это написал привет?

Че Сулинь: - Измени свое прозвище.

(Прозвище «Самый сильный Красный Буйвол» было изменено на «Неукротимый Красный Буйвол»).

Неукротимый Красный Буйвол: - ^0^

Че Сулинь: - Ты ищешь смерти?

На то, чтобы пользоваться данной устаревшей программой были свои причины.

После открытия комнаты, Первая Голова ждал прихода остальных. Первая задача Первой Головы состояла в урегулировании печатных боев между Матадором и Штормовой Королевой.

Первая Голова: - Давайте оставим эти игры.

(Менеджер комнаты изменил прозвище «Че Сулинь» на «Штормовая Королева»).

(Менеджер комнаты изменил прозвище «Неукротимый Красный Буйвол» на «Матадор»).

Первая Голова быстро разобрался с ситуацией и продолжил диалог.

Первая Голова: - Во-первых, я хочу поблагодарить вас обоих за то, что подключились.

Штормовая Королева: - Основной момент.

Первая Голова: - Мы получили информацию, которая подтверждает личность Безнравственного Принца как Принца Дина.

Матадор: - Как и ожидается от Гильдии «Гидра», вы как всегда впереди планеты всей в основной сюжетной линии. Удивительно.

Первая Голова: - Спасибо за похвалу. Однако для завершения нашего задания нам потребуется еще около 10-15 дней. Лишь после окончания этого задания идентичность Принца Дина будет раскрыта. После этого вспыхнет полномасштабная война.

Штормовая Королева: - D-15?

Первая Голова: - Нет. Обратный отсчет составит 30 дней. Задание закончится через месяц.

Матадор: - Таким образом, Вы хотите, чтобы мы подготовились к войне.

Штормовая Королева: - Это так?

Первая Голова: - Если что-то изменится, я уведомлю Вас.

(«Штормовая Королева» покинула комнату).

Матадор: - Поразительно. Мы вдвоем могли бы ведь и сговориться против нее, а она взяла и покинула комнату.

Первая Голова: - Это большое заявление. У Вас, возможно, есть предложения?

Матадор: - У меня нет предложений. Я просто хочу задать Вам Вопрос. Как вам удается так быстро прогрессировать по основной сюжетной линии?

Первая Голова: - Это коммерческая тайна.

Матадор: - Тогда позволь мне задать следующий вопрос.

Первая Голова: - Еще один?

Матадор: - Вы когда-либо получали помощь от Помощников?

Первая Голова: - Они выручают, иногда, во время Рейдов. Однако в отношении прохождения основной сюжетной линии, мы их помощью не пользуемся.

Матадор: - Спасибо за ответ.

(«Матадор» покинул комнату).

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 117.1. Прелюдия к большому сражению (часть 1)**

- Привет. Меня зовут Ахмонг, и я телеведущий еженедельного шоу Рейтинг.

- Меня зовут Кен. Я помощник ведущего.

В центре стоял необычный стол. Обычно такое можно было заметить лишь на телепередачах новостей. За столом сидело три человека. Первый был облачен в серебряную броню. Второй был в красных одеяниях, и наконец, последний носил белоснежную рясу священника.

Это было шоу Ахмонга и Кена.

Это еженедельное шоу освещало последние события «Полководца». Оно было очень популярным, каждый его выпуск собирал аудиторию в 3-4 миллиона.

- Сегодняшний гость нашего шоу представитель из «Третьего крыла», а так же один из самых высокоуровневых священников в игре. У нас в гостях Кипи.

- Меня зовут Кипи. Я являюсь целителем основной рейд группы «Третьего крыла». Для меня большая радость приветствовать зрителей еженедельного шоу Рейтинг.

Секрет успеха этого шоу заключался в обширных связях, благодаря которым в шоу приглашались именитые игроки «Полководца». Каждую неделю в качестве гостя приглашались игроки из Топ-30 Гильдий. Сомневаться в их способностях по привлечению знаменитостей не приходилось.

Однако кроме выдающихся личностей, приглашенных на передачу, никаких других нюансов здесь не было, шоу было довольно однотипным.

- Мы немедленно начинаем Рейтинг с Кипи. Из чего сегодня будет состоять наш рейтинг?

- На этой неделе мы пройдемся по рейтингу доходов с видео.

Основой шоу были провокационные темы вроде этой, однако любой желающий мог узнать об этом и в открытом доступе. Направление передачи акцентировалось на диалогах из нескольких лиц. Напоминало сплетников за чужими спинами.

Конечно, это было главной причиной, почему это шоу было так популярно.

- Это очень горячая тема. Здорово. А раз так, может, начнем сразу с вершины?

- Первое место - Гильдия «Красных буйволов», рейд видео Шипастая Черепаха.

- Довольно нестандартно, не правда ли?

- И даже очень. У Топ-30 Гильдий есть права на трансляцию на телеканалах прямого вещания, и возможно купить живые билеты, чтобы просматривать рейд в режиме реального времени. Обычно, это привело бы к относительно низким продажам в сравнении с обычными платными видео. Однако люди платят, чтобы быть первыми.

- Все верно. Обычно между количеством продаж живых билетов и общем количеством покупок платных видео есть общая взаимосвязь.

- Рейд «Красных буйволов» на Шипастую Черепаху продал 1,5 миллиона живых билетов, а после это видео приобрело еще 930 тысяч человек!

- Только за эту неделю платное видео приобрели 200 тысяч раз. Это невероятно. Как один из ветеранов Топ-30 Гильдий, я хотел бы, чтобы Кипи дал более подробное объяснение тому, почему так произошло. Пожалуйста, поделитесь с нами своим мнением по этому поводу.

На вопрос Ахмонга, Кипи немедленно начал свое объяснение.

- Обычно в рейде на Шипастую Черепаху участвует 25 человек. Как Вы все, вероятно, уже знаете, данный рейд был закончен 12 игроками. Они сильно сократили количество участвующих игроков. Именно поэтому рейд «Красных буйволов» на Шипастую Черепаху нужно было анализировать.

- Его нужно анализировать?

- Если вы хотите проанализировать видеозапись, то его нужно пересмотреть множество раз. А это неизбежно приведет к неоднократному его приобретению. К тому же, относительно трудности убийства Шипастой Черепахи: с нее падают довольно хорошие предметы. Так же, очень помогло, что мы смогли проанализировать ее три ключевых точки возрождения. Время ожидания до следующей охоты сильно сократилось.

- Значит «Красным буйволам» удалось извлечь выгоду из этой информации? Они устремились к новой волне, где игроки стали анализировать видеозаписи?

- Я не думаю, что это было сделано намеренно. Я понятия не имею, чем руководствовались «Красные буйволы», но обычно, это связано с приоритетами Гильдии. Первоочередная задача — это получение первого убийства. Вторая — является выживанием. Когда кто-то намеренно урезает количество участвующих в рейде, это автоматически отодвигает два данных приоритета на задний план.

- Удивительно. Как и ожидается от одного из активных игроков, ваше объяснение поражает.

- Высока вероятность, что это учебник.

- Учебник? Вы, ребята, и правда занимаетесь подобным?

- Ну, конечно же. Иногда для создания учебника намеренно сокращается количество участников. Тем не менее, для этого требуется приложить усилия, чтобы открыто показать, как нужно справляться с различными ситуациями в случае кризиса.

- Я никогда бы не подумал, что Гильдии занимаются подобными вещами. Вы действительно стоите той огромной суммы денег, затраченной на ваше приглашение.

При упоминании огромной суммы Кипи демонстративно откашлялся.

- Ваше объяснение было столь обширным, что повторных комментариев, как мне думается, больше не требуется. Перейдем ко второму оцениваемому видео?

- Ахмонг. Мы ведь уже рассказали о первой строке рейтинга. Разве это не будет слишком скучно, если мы начнем спускаться вниз, начиная со второго места? Как насчет того, чтобы рассказать о номинациях в других рейтингах?

- Хорошо. Объявим рейтинг оплаты за видео отдельных игроков. Пожалуйста, объявите его для нас, Кипи?

После наигранного кашля, Кипи просмотрел окно голограммы, которую видел лишь он, после чего спокойно продолжил.

- Обладатель первого места в номинации лучшего платного видео игрока, является… Первый Дневник «Полководца», Прекрасный Номер Один, Сильва. Всего за одну неделю его видео купило 101 тысяча человек!

- В действительности, Прекрасный Номер Один - исключение. Между ним и вторым в строке рейтинга Топ-100 настоящая пропасть.

- Не будет преувеличением сказать, что он - единственный человек, который смог бы в этом сразиться с Топ-30 Гильдиями в одиночку. Конечно, акцент Топ-30 Гильдий сосредоточен на живых билетах, когда Прекрасный Номер Один только на платных видео. Это все равно, что сравнивать яблоки и апельсины.

- Вы согласны с этой оценкой, Кипи?

- Поклонники Прекрасного Номера Один так увлечены им, что у меня нет другого выбора, кроме как согласиться с вами.

- Это значит, что внутренне вы все же считаете по-другому? Не хотите ли вы сказать, что Прекрасный Номер Один не уникален?

- Это большое заявление.

Кипи неловко отсмеялся на слова Ахмонга и Кена. После махнул рукой.

Делая все это, глаза Кипи были устремлены на сценарий. Все, что они говорили и делали было заранее прописано.

- Я соглашусь с вами. Он удивительный человек. Меня не покидает странное чувство, что потом все мною сказанное будет волшебным образом отредактировано. Пожалуйста, будьте так добры.

- Однако теперь, когда я об этом задумался, не забыли ли мы еще одного человека, который смог бы потягаться с Топ-30 Гильдиями в соло?

- Он тоже находится в нашем рейтинге. Это дебютное видео Хахве Маски, и оно занимает 11 место. Видео под название Кошмар Рождественской Елки, и на этой неделе его приобрело 40 тысяч человек. Всего оно было куплено 250 тысяч раз.

- Достигнуть подобной суммы в своем дебютном видео невероятно трудно. Однако мы говорим о Хахве Маске, только в его случае мы можем согласно кивнуть головой, словно такого и следовало ожидать.

- Что Вы думаете о Хахве Маске, Кипи?

- А что о нем думать? Если я смог бы играть так же как он, то большего я и желать не могу.

- Нет, я говорю не о таких комментариях. Возможно, вы сможете поделиться с нами какими-нибудь слухами? Все знают, что Топ-30 Гильдий положили глаз на Хахве Маску. Вы - часть Топ-30 Гильдий, поэтому вы должны знать больше тайн о нем, нежели мы?

- Самый главный вопрос - как же выглядит Хахве Маска на самом деле. Некоторые говорят, что он невероятно красивый парень, когда другие утверждают, что «Он» - на самом деле «Она». В некоторых слухах даже звучит, что он сын какого-то магната.

- Если вы знаете нечто большее, то, пожалуйста, поделитесь этим с нами. Если вы ответите нам прямо сейчас, то мы так и быть, отредактируем ваш прошлый комментарий относительно Прекрасного Номера Один.

Ахмонг и Кен были очень опытны в бьющих слета вопросах. Это напоминало одного прекрасного футболиста, выполняющего прекрасный обход и удар.

- Я мало что знаю о Хахве Маске… хотя… ходили слухи, что он был не в самых лучших отношениях с «Большой Улыбкой».

- Ох. Неужели это попытка мести «Большой Улыбке» за ранее расторгнутое соглашение с «Третьим Крылом»? Возможно ли, что это попытка усугубить отношения между Хахве Маской и «Большой Улыбкой»?

- Как я и говорил до этого, это просто слух.

- Ну, раз так, тогда давайте прекратим говорить о слухах. Давайте начнем серьезный разговор о причинах, стоящих позади популярности Хахве Маски. Почему Хахве Маска так популярен?

Кипи немного подумал над заданным ему вопросом. Этот вопрос был прописан в его сценарии, однако Кипи придумал на него свой ответ.

- Ммм… Сильва назван Прекрасным Номером Один, потому что лучшим может быть лишь один. Тогда Хахве Маска - Единственный. Единственный, способный продемонстрировать нам уникальный стиль сражения Хахве Маски!

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 117.2. Прелюдия к большому сражению (часть 1)**

- Придерживайтесь его! Просто придерживайтесь его!

Словно отвечая на крики Хурокана, Скелет Воин решительно побежал к врагу.

Противник был Драконом 30 метров в длину, с темно-рыжей чешуей.

В «Полководце» монстры типа Дракона, 30 метров в длину, обычно считались монстрами среднего размера.

Однако этот конкретный монстр не входил в данную категорию. У этого монстра не было ни крыльев, ни хвоста. 30 метров в длину от начала головы и до конца его тела.

Это был Бесхвостый Дракон.

Это был Рейд-босс 150 уровня, и уровень его прохождения был не так высок как в сравнении с другими драконами.

Да и крафтовые монеты, выпадающие с этого монстра, не были столь хороши. Именно поэтому Гильдии не любили проводить рейды на этого монстра.

Трудность низка, однако ни в коем случае не стоит его недооценивать: чтобы одолеть его, требуется хорошо подготовленная рейд-группа. Лапы Бесхвостого Дракона были очень быстры. Вдобавок ко всему, своей цели его лапы достигали довольно часто.

Так произошло и сейчас.

Бесхвостый Дракон своей лапой прихлопнул Скелета Воина. Сцена походила на вбивание гвоздей кувалдой. Скелеты Хурокана были очень хороши в уклонении, однако от лап Бесхвостого Дракона им все-таки не удавалось увернуться. Прямое доказательство ловкости этого дракона.

Конечно, Скелетный Воин умер не зря.

Пшш!

После смерти Скелета Воина на лапу Бесхвостого Дракона прыснул Черный Сок.

Кооо-рооооо!

Из пасти Бесхвостого Дракона вырвался оглушительный крик.

Три Скелета Воина запрыгнули ему на спину.

Чешуя Бесхвостого Дракона, подобно броне, сейчас была в беспорядке. Она была испещрена ранами. Казалось, ран было гораздо больше, чем здоровой кожи. Скелеты Воины направили свои мечи в открытые раны. Твердые чешуйки Бесхвостого Дракона были уничтожены, и теперь все его тело было полностью открытым. Больше он ничем не был защищен от мечей Скелетов Воинов.

Пак!

Мечи глубоко входили в его плоть.

Тряска!

В этот момент Бесхвостый Дракон не стал кричать от боли, потому что он внезапно встал на задние лапы. После чего немедленно упал на спину. Он попытался раздавить врагов на своей спине.

Крак! Треск!

Скелеты Воины не стали убегать. Они схватились за свои мечи, вонзенные в спину Бесхвостого Дракона, и приготовились: они не стали отступать. Уничтожение Скелетов Воинов было неизбежным.

Грохот!

Земля задрожала, падение дракона создало ударную волну.

Koo, о, о, о!

После падения Бесхвостый Дракон зарычал, поскольку вся его спина была покрыта черной слизью. Даже его раны были окрашены в черное. Черный Сок приводил Бесхвостого Дракона в ярость, он медленно и верно вел того к мучительной смерти.

«Это и есть третья фаза?»

[Ярость Бесхвостого Дракона достигла своего апогея].

[Предсмертные крики Бесхвостого Дракона пронеслись через окружение!]

Это был последний навык Бесхвостого Дракона. Он активировал дебаф по широкой площади. Широкомасштабные дебафы по площади были настоящим кошмаром для рейдеров, однако это был сигнал, который так ждал Хурокан.

[Диадема Очищения защитила вас от Предсмертного Крика Бесхвостого Дракона].

«Это последняя фаза».

Хурокан достал из ножен Меч Ивана.

«Убив этого ублюдка, я наконец-то достигну 160-го уровня. После чего закончу использовать Мечи Ивана».

Он поблагодарил Меч Ивана. Этот меч поддерживал его в бою со 120-го уровня и до нынешних пор. Хурокан побежал в сторону Бесхвостого Дракона. Скелет Рыцарь и Скелеты Воины последовали за Хуроканом.

Подобное сражение мог продемонстрировать лишь Хахве Маска Хурокан.

...

«250 000 человек».

Пока труп Бесхвостого Дракона таял, Хурокан еще раз проверил количество людей, купивших его видео. Увидев число в 250 тысяч покупателей, Хурокан сглотнул.

«Я ни как не ожидал таких огромных чисел».

Проверив количество покупок, Хурокан пребывал в неверии.

«Максимум чего я ожидал, так это 100 тысяч…»

В то время, когда он находился в Гильдии «Хахве Маска» число покупок его дебютного видео составляло всего 30 тысяч. Видя подобные цифры, все нахваливали его. Он даже пригласил Ким Донгсю выпить, дабы отпраздновать это.

Но на этот раз его дебютное видео перешагнуло порог в 250 тысяч. К тому же количество покупок продолжало увеличиваться не по дням, а по часам. Отзывы покупателей были положительными.

«Такой успех: я даже чувствую себя неловко».

Уголки рта Хурокана задергались. Ему бы следовало сейчас улыбаться этому, однако он не мог этого нормально сделать.

Нынешняя ситуация очень благоприятствовала ему. Однако Хурокан вдруг почувствовал большую ответственность за это счастье. Получать деньги от пожертвований с бесплатных видео и получать прибыль с покупок платных — это большая разница.

«Если бы загруженное мной платное видео не восполнило их ожидания, на меня бы повалилась буря негодования».

Эта разница глубоко укоренилась в его костях, когда Хурокан управлял Гильдией «Хахве Маски». Он раньше уже испытывал подобное удовлетворение. Именно поэтому он не позволил собственному успеху вскружить себе голову, ведь он собирался взлететь гораздо выше.

Вообще рейд на Бесхвостого Дракона не рассчитывался в качестве платного. Он выгрузит его в общий доступ.

«Буду пока продолжать выгружать бесплатные видео, чтобы поддерживать рост своих подписчиков. Загружать платные видео буду отдельно. Какого же монстра мне приготовить для следующего платного видео... если я выгружу это видео в платку, сразу же после прошлого, то мои намерения станут слишком очевидны, не так ли? Стоит ли загрузить то, от чего не стоит ожидать огромных прибылей? Или мне стоит завести свой еженедельный блог, как это сделал Прекрасный Номер Один?"

- Аргх, как раздражает.

После коротких раздумий, Хурокан испустил вздох, полный разочарования.

По правде говоря, он несколько дней очень волновался по поводу того, что выйдет из его платного видео. Это сродни ожидания оценок от судей, когда голосование еще не началось. Если оценка будет хороша, то в следующий раз ему нужно будет сделать не хуже. Он испытал чувство давления.

Это чувство проявлялось в рейде на Бесхвостого Дракона. Раньше он думал лишь о том, как эффективнее его убить. Сейчас же он вынужден делать убийство зрелищнее. Сейчас нужно было волноваться и об этом.

Он не мог в самом разгаре рейда все приостановить и переписать не понравившиеся ему отрывки.

«Это то, что я ненавижу больше всего».

До возвращения в прошлое он страдал от подобного рода стресса. Он проходил через множество трудностей в процессе поимки монстра и неудачи в пути были неизбежны. Он платил высокую цену за то, чтобы его видео вышло на свет. Это заставляло его внутренности сгорать несколько дней.

«Осужден, если сделал, осужден, если не сделал».

Хурокан покачал головой. Все было в его руках. Про себя он мог жаловаться сколько угодно, однако он не мог возложить эту ответственность на других.

К тому же, решение его проблем было очевидным. Если ты напряжен, то нужно лишь расслабиться.

«Просто проверю свою почту».

Хурокан быстро зашел в свою электронную почту. У него на почте было более нескольких сотен непрочитанных сообщений.

Все они были торговыми предложениями.

«Черный Меч Короля Кобальта? Этот придурок пытается из меня идиота сделать? Он хочет обменять Диадему Очищения на эту фигню?»

Хурокан выразил интерес к продаже Диадемы Очищения.

Две недели тому назад Хурокан продемонстрировал ее характеристики. После этого он выразил свои намерения его продать.

Это немедленно вызвало бурю.

Большие Гильдии прекрасно осознавали истинную стоимость Диадемы Очищения. Они немедленно начали присылать свои торговые предложения. Все предложенные ими предметы заставили бы постороннего раскрыть рот от удивления. Хурокан испытывал некоторую радость от просмотра этого списка.

К тому же, он не стал раскрывать свою личность, когда выставил предмет на продажу. Если бы всем стало известно, что Диадема Очищения принадлежит Хурокану, то вокруг него появилось бы слишком много паразитов. Это подпортило бы ему дело. Поэтому в рейде на Бесхвостого Дракона он вырезал отрывки того, как использовал Диадему Очищения.

«Однако вам не кажется, что его популярность слишком зашкаливает? От чего «Гидра», «Красные буйволы», и «Штормовые охотники» так к нему прилипли?»

Диадема Очищения успешно справилась с устранением болей в его внутренностях. Предложений было даже больше, чем он на то рассчитывал.

Это было особенно верно для трех из Топ-30 Гильдий. Их предложения не шли ни в какое сравнение даже с остальными из Топ-30. Когда остальные предлагали 1000 долларов, Топ-30 Гильдий будут предлагать 5.000, а эти трое - 10.000.

«К тому же…Что это за чертова Гильдия? Зачем они предлагают такие абсурдные сделки?»

Это была Гильдия, о которой он никогда не слышал прежде. Они превзошли Топ-30 Гильдий с большим отрывом.

«Гильдия «Ручек»? Они жулики? Откуда такие сумасшедшие предложения?»

Гильдия «Ручек».

Самое щедрое предложение было предоставлено ими. Их предложение далеко опередило предложение «Штормовых охотников».

«Важные шишки с самого начала предлагают выгодные сделки. Однако неважно как я на это сейчас посмотрю, их предложение слишком уж щедрое».

По правде говоря, у Хурокана не было намерений продавать Диадему Очищения.

Хурокан сам будет использовать ее, пока не выжмет из нее все соки. И даже после этого о смог бы продать ее по очень выгодной цене.

У этого предмета не было ограничений по уровню. К тому же, его было невероятно трудно достать, не будет преувеличением сказать, что этот предмет был одним из самых желанных всем «Полководцем».

И он продемонстрировал его, несмотря на все эти факторы. Он сделал это, потому что всегда скрывать ее существование не получится. Хурокан регулярно демонстрировал себя миру через свои видео. Вырезать Диадему Очищения из каждого отрывка было просто невозможно.

В конце концов, ему придётся явить себя как владельца этого самого предмета.

Однако он может манипулировать спросом, тем самым создав для себя самые выгодные предложения!

«Я не планирую продавать ее сразу, однако свою долю я еще откушу… так что, но-но, мои пирожочки. Будьте терпеливее».

Обычно цена на только появившиеся редкие предметы была самой высокой только в начале.

Он мог использовать этот факт в своих интересах. Хурокан решил сам установить на нее общую рыночную цену.

Метод был довольно прост.

На данный момент Диадему Очищения показал неизвестный игрок. Что произойдет, если через какое-то время ее обнаружат на Хурокане?

Все бы задали ему вопрос.

За сколько же Хурокан его приобрел?

И цена, которую он тогда назовет, станет для нее показателем стандарта.

Конечно, такая методика не сработает с каждым попавшимся редким предметом. Он сможет применить это к Диадеме Очищения, потому что она была универсальна в своем применении. Еще до возвращения в прошлое, рыночная цена на Диадему Очищения была очень высока.

«Да, ребятки, поднимайте, делайте ставку выше. Нужно больше золота!»

Хурокан ждал, пока на Диадему Очищения образуется огромный денежный пузырь.

Хурокану наконец удалось улыбнуться. Это сродни приобретения дома в момент, когда цены на него резко возрастают. Примерно это он и испытывал.

«Да».

В тот момент Хурокан что-то вспомнил, и быстро получил доступ к сайту «Полководца».

Он быстро сделал скриншот Диадемы Очищения и выложил его в сеть.

«Спец. Обслуживание».

Он сыпал соль на рану.

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 118.1. Прелюдия к большому сражению (часть 2)**

От дешевого кофе исходил запах гари. Ан Джэюн со злостью бросил свои слипшиеся леденцы со вкусом винограда в свой дешевый кофе, и вернулся к своему планшетному ПК, который был перед ним.

- Пожалуйста, не говори глупости. Даже если есть какие-то недостатки в Черном Мече Короля Кобальта, то это все равно не стоит того, что ты требуешь.

Приложение, которое распознает голос, уловило слова Ан Джэюна, и все его слова появились в виде сообщения в окне чата. После небольшой паузы из планшетного ПК послышался ответ довольно чистым и красивым голосом.

- Поскольку мы говорим о сделке, в которой участвует золото, то цена должна быть хорошо урегулирована.

- Бред.

Ан Джэюн говорил сам с собой, и как только он глотнул свой кофе, то тут же понял свою ошибку.

- Черт!

Его слова тут же распознало приложение, и разместило их в окне беседы. На мгновение он забыл, что использует приложение для распознавания голоса, и поэтому также забыл, что следует быть осторожным со своими словами.

- Ах. Без разницы. Я в любом случае не доведу это до конца.

Ан Джэюн вместо того, чтобы извиниться, решил прекратить разговор.

- Эти переговоры бессмысленны. Этот ублюдок хочет 200 000 золота за Черный Меч Короля Кобальта.

Черный Меч Короля Кобальта.

Это был 160 уровень Уникального Ранга. Считалось, что он находится в верхнем ряду, учитывая Опции, по сравнению с элементами аналогичного ранга. Он вел торги, запрашивая большую сумму, потому что это был очень выгодный вариант для борьбы с Рейд-боссом. Кроме того, таких предложений было немного.

Продавец просил 200 000 золота за этот предмет. Хурокан мог дать гарантию, что этот предмет не стоит 200 000 золотых.

Недавно Черный Меч Короля Кобальта был публично продан на аукционе за 150 000 золотых. Однако и это считалось аномальной сделкой. Хотя нет, это не было аномалией. Это была своеобразная уловка, чтобы просто поднять рыночную цену за этот меч.

Такое происходило время от времени. Существовали люди, которые манипулировали рынком с дефицитными товарами, и они просто пытались увеличить свою прибыль.

"Возможно, это тот ублюдок, который хотел обменять Диадему Очищения на меч?"

Так же были и те, кто специально сильно увеличивал цену, чтобы потом предложить обмен на другую вещь.

Такая практика известна под названием Прачечная пузыря.

Предметы в "Полководце" продавались по очень высоким ценам, поэтому такая практика встречалась довольно часто. В "Полководце" было полно мошенников.

Естественно, если брать во внимание такую позицию, то Ан Джэюн был самым большим мошенником. Он пытался манипулировать ценой на Диадему Очищения. Если такая история рассказывалась про других, то она выглядела как обвинительная. Но если в этой истории именно вы принимали участие, то это было похоже на любовный роман, который нельзя было слушать без слез.

"Ты, сукин сын. Если я тебя встречу в игре, то ты пострадаешь от Стиля Сторожа".

Ан Джэюн уже скрипел зубами, ожидая этого.

- Ты меня оскорбил. Давай отменим эти переговоры.

В конце, какой-то человек прервал их переговоры. Ан Джэюн сразу же предостерегающе закричал.

- Если тебя поймают на несправедливой рыночной цене, то ты увидишь кровь! Отбрось свои уловки!

Его слова мгновенно появились в окне чата, но тот незнакомый человек уже покинул беседу. Ан Джэюн поднес чашку кофе к своему раздраженному лицу. От пара, который исходил от горячего кофе, очки Ан Джэюна тут же запотели, но он безмолвно продолжал смотреть сквозь туман.

"Этого не должно быть".

В настоящий момент персонаж Ан Джэюна был 160 уровня, и ему было необходимо новое оружие. Это не означало, что он больше не может использовать свой Меч Ивана, но ему просто хотелось чего-то лучшего. Меч Ивана не мог сравниться с уникальным оружием 160 уровня.

"Также мне нужен защитный набор".

Ему также нужен был еще один защитный набор. Тот, который он носил был неплохим, и он мог спокойно носить его до 170 уровня.

Проблема была с Диадемой Очищения.

"Мне необходимо то, что будет хорошо сочетаться с Диадемой Очищения".

Показатели Диадемы Очищения были довольно хорошими. Но также были и недостатки.

Самый большой недостаток заключался в защите. В отличие от обычных шлемов тут нельзя было полагаться на защиту. Все было бы по другому, если бы в "Полководце" существовали шлемы, которые покрывали бы все лицо, а оставлять голову незащищенной, было довольно опасно. Но, естественно, это касалось только обычных пользователей. У Ан Джэюна имелись Костяные доспехи, и поэтому он находился в более лучшем положении.

Вторая проблема заключалась в том, что он был главнее, когда он носил его с другими вещами. Когда он одевал Диадему Очищения, все показатели, которые давал весь набор, состоящий из 5 предметов, просто аннулировались. И именно это больше всего беспокоило Ан Джэюна.

Вот почему ему был нужен новый набор, который хорошо сочетался бы с Диадемой Очищения.

"Набор Скелетон Панда неплохо бы смотрелся..."

На самом деле, у него уже был предмет, который соответствовал его требованиям.

Набор Скелетон Панда.

Показатели атаки были немного низкими, но у этого набора была высокая защита и высокая способность, позволяющая передвигаться. Этот набор, в основном, использовали Танки и Нападающие. Также этот набор могли использовать только игроки из тех 30 команд, которые входили в Топ-30 Гильдий.

Обычные игроки даже не могли и мечтать о полном наборе. Единственное, о чем они могли мечтать, так это о том, чтобы получить хотя бы одну вещь из этого набора.

К счастью, на рынке появилось довольно много таких вещей. Набор Скелетон Панда считался довольно редким, и он мог выпасть только с монстра высокого уровня. Это означало, что было необходимо большое количество ингредиентов для создания набора Панды.

Проблема заключалась...

"Не было никого, кто смог бы собрать набор Панды без шлема".

Однако на рынке не было того, что было необходимо Ан Джэюну.

Набор состоял из Доспехов, Ножных Лат, Перчаток, Наплечников, Сапог, Шлема и Щита.

Защитный набор состоял из 7 частей.

Во-первых, щит рассматривался как отдельный предмет из набора. Он был очень полезным. Но его могли легко уничтожить во время сражения.

Среди остальных 6 частей, 5 из них было необходимо объединить, чтобы создать полный набор. Шлем, Доспехи и Ножные Латы всегда входили в набор. Остальные части зависели от пожеланий пользователя. Были такие, которые решили обходиться без Сапог, а некоторые отказывались от Перчаток.

Конечно, все наборы, которые были на рынке, включали в себя и Шлем. Но, так как Ан Джэюн носил Диадему Очищения, ему был необходим набор, которые не включал в себя Шлем. В конце концов, он мог сделать заказ на необходимый ему набор, или ему пришлось бы покупать Ингредиенты для создания набора.

Проблема заключалась в том, что по отдельности Ингредиенты получались намного дороже, чем уже готовые предметы.

"Стоит ли мне узнать цену? Да, я должен узнать ее. Для того чтобы сделать это, мне не понадобятся деньги".

Ан Джэюн безмолвно сделал глоток кофе. И воспользовался функцией поиска аукциона, для того чтобы узнать точные цены на Ингредиенты. Рука, которая держала чашку с кофе, дрожала. Ан Джэюн не страдал болезнью Паркинсона. А то, что у него так дрожали руки, означало, что цена была очень высокой.

- Чертова, сумасшедшая игра!

Слова Ан Джэюна были наполнены такой же горечью, как и его кофе.

"Черт. Неужели мне действительно стоит вложить реальные деньги, чтобы купить его? Каким образом Ингредиенты могут стоить 20 000 золотых, это же намного дороже, чем готовые вещи. Какой в этом смысл?"

Ан Джэюн показал весь свой гнев.

Ан Джэюн начал клацать калькулятор на планшетном ПК, и его гнев постепенно стал уменьшаться.

Он был сильнее любого в сражении с монстрами, но он был импульсивнее всех остальных в покупках. Это был Ан Джэюн.

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 118.2. Прелюдия к большому сражению (часть 2)**

- Готов!

При крике Чева, десять Нападающих стиснули зубы - они находились в режиме ожидания. Их рты были плотно стиснуты, но они все равно общались между собой.

- Это сводит меня с ума!

- Эммм. Это даже хуже того времени, когда я проходил Основную Боевую Подготовку в армии.

Наконец, Шипастая Черепаха топнула своей правой ногой по земле.

Кунг!

Земля затряслась. После того, как Шипастая Черепаха проревела, вокруг тела начали появляться длинные и острые иглы, и она начала выпускать их в сторону игроков.

Взрыв!

Когда из уст Чева послышалось слово «оружие», эти десять Нападающих тут же помчались к Шипастой крепости. Было сложно просчитать и уклониться от игл, и также не стоило надеяться на случайность. Все должны были прислушиваться к своим инстинктам и уклоняться от шипов.

Кунг!

Как только они уклонились от атаки Шипастой Черепахи, она тут же переместила свою левую ногу. Она снова начала реветь, и все десять Нападающих были сильно взволнованы, они уже были готовы начать уклоняться. Однако они сократили расстояние между Шипастой Черепахой, и поэтому время для подготовки атаки также значительно сократилось.

В конце концов, один Нападающий отказался от того, чтобы продолжить нападение, и отступил обратно. Далее от третьей атаки Шипастой крепости отказались еще три Нападающих. Потом еще четверо отступило. И когда они смогли пройти через Шипастую крепость, только два нападающих достигли самой Шипастой Черепахи.

Чев плотно держал язык за зубами, когда увидел всю картину.

- Мы тренировались на протяжении месяца. Но только два человека смогли сюда добраться, даже если я присоединюсь, Нападающих будет всего только трое, а я рассчитывал минимум на пятерых. Как жаль...

Им следовало прямо сейчас всему научиться.

Великая битва с Безнравственным Принцем приближалась, и они проводили тренировки в связи с этим событием.

Вместо того чтобы увеличивать свои характеристики и догонять остальных, для них было более важно развивать умение реагировать на различные сложившиеся ситуации.

Никто не знал, как именно будет проходить сражение.

Более того «Красные Буйволы» и большинство опытных игроков входящих в Топ-30 Гильдий, специализировались на Рейд Стиле. Он был отличным для охоты на крупных монстров. Однако, их навыков в небольших сражениях, и недостатка их по количеству, не хватало, чтобы применить Рейд Стиль.

Это была проблема всех 30 великих Гильдий. Более того, преодоление этого недостатка решало, будут ли они плакать или смеяться в конце сражения.

- Мы повторим это еще пять раз. Не мешайте монстрам. Танки должны быть в строю до окончания холодного состояния Шипастой крепости.

Конечно, игроки Гильдии этому обучались. Это был для них просто ад.

- Я не могу поверить в то, что мы осознанно даем возможность монстру жить.

- Наш мастер Гильдии слишком жестокий.

Однако игроки из Гильдии «Красные Буйволы» были намного лучше, чем игроки из Гильдии «Штормовые Охотники». Поэтому игрокам из «Штормовых Охотников» еще предстоит столкнуться с кое-чем во время сражения с монстрами.

- Прячьтесь! А так как вы прячетесь - откройте глаза! Хатч! Почему ты не можешь двигаться быстрее?

- Я двигаюсь!

- Хаху!

- Прости, Королева! Я стараюсь быть сосредоточенным!

- Мы в игре. Если вы собираетесь сказать, что устали, то просто уходите!

- Да!

Шир закричала на них, и первая команда для Рейда из Гильдии «Штормовых Охотников» тут же отправилась в сторону размахивающих монстров. Маги начали использовать всю свою магию, Танки использовали всевозможные свои методы, чтобы защитить Магов, когда в тех начинали целиться монстры. Когда Танки блокировали монстров, Нападающие медленно начали продвигаться. Священники бегали туда-сюда, создавая хаос, пытаясь оживить всех мертвых игроков. Они также постоянно обновляли свои Благословения, так как старые быстро заканчивались.

- У нас есть последние 5 минут.

После того, как Шир сообщила им о времени, игроки начали двигаться еще более отчаянно.

- Если и на этот раз мы не добьемся хорошего времени, то мы просто это прекратим.

- Мастер Гильдии страшнее, чем монстр...

- Я покину эту Гильдию, как только закончится мой контракт. Если бы мой контракт уже закончился... Дерьмо!

Участники Гильдии всем телом почувствовали, что Шир стала злее, несмотря на то, что ее тон немного успокоился.

По сравнению с Чевом, Шир мыслила совсем по-другому. Если Чев пытался развить больше способностей для того, чтобы справляться с различными ситуациями, то Шир действовала наоборот. Она хотела как можно быстрее и как можно больше найти монстров.

- Если мы хотим их поймать, то нам стоит сделать это быстро.

В этот момент другая Гильдия использовала методы этих двух Гильдий, чтобы подготовиться к войне.

- Я не могу поверить в это.

От юного существа слышался очень серьезный тон. Бублик был защитником замка Теруб, и он качал своей головой из стороны в сторону.

Восьмая голова «Гидры» Натал стоял перед Бубликом. Натал опять обратился к Бублику.

- Вы должны поверить мне.

- Принц Дин больше всего работал для того чтобы победить монстров.

- Тем не менее, вся информация, которую я вам предоставил, указывает именно на Принца Дина.

- Это...

- Разве не Бублик предоставил мне все эти Миссии?

Бублик.

Он был правителем крепостных стен замка Теруб, и он правил полями для сражения. Также он был правой рукой Принца Дина, и Гильдия «Гидра» решила выполнить Квест, который как раз проходил через Бублика.

Бублик был участником Секретного Общества. Но, не смотря на это, он всю свою жизнь служил Принцу Дину, поэтому он был сильно потрясен, когда узнал, что именно Принц Дин использует силу Скверны. Бублик пытался найти оправдание этому факту.

Тем не менее, Натал принес флаг, и это было неопровержимым доказательством того, что Принц Дин использовал скрытую власть позади Армии Скверны.

Бублик закрыл глаза. Натал внимательно за ним наблюдал.

Гильдия «Гидры» смогла быстрее продвигаться в выполнении Квестов, потому что она более серьезно к ним относилась. Для остальных, это была просто игра, и поэтому они только наполовину слушали Квесты. Но у «Гидры» было совсем другое отношение.

Они не думали, что игра - это реальность. Но они все равно были полностью погружены в игру. В конце концов, в игре существовала цель. Была конкретная причина для существования каждого контента, который был в игре. Если бы была возможность распознать их смысл, то это стало бы настоящим ключом. Гильдия «Гидры» верила, и эта вера приносила невероятные результаты.

Бублик не знал, о чем думает Натал. Бублик с трудом открыл рот:

- Я встречусь с Принцем Дином.

В этот момент...

[Квест Лояльность Бублика начался].

Натал услышал о начале Квеста. Натал в уме начал быстро делать расчеты.

«Я должен использовать план Б. Поэтому выбор, который у меня есть, это...»

Когда Бублик встретит Принца Дина, он обязательно спросит об Армии Скверны. И этот вопрос разоблачит Принца Дина. Принц Дин был назначен Стражем Короля Севера, но всем станет известно, что он пытался украсть место короля, как Безнравственный Принц.

Это будет началом войны.

«Это будет опасно».

«Если Принц Дин действительно стоит за всем этим... Я могу лишиться жизни. Не будет лучшего доказательства, чем мое убийство».

«Это будет бессмысленная смерть. Доказательства уже неопровержимы. Я не позволю просто так погибнуть Бублику!».

«Я всю жизнь служил Принцу Дину. Но я не смог остановить его от Скверны. И это грех, за который можно умереть».

В этот момент перед Наталом появились два варианта.

Следует ли ему пойти за Бубликом и встретиться с Принцем Дином? Или ему лучше позволить Бублику идти одному и просто смотреть, как он умрет?

Обычные пользователи выберут тот вариант, который будет для них доступен. Так же было и для Натала.

За стенами замка Теруб есть Поле Сражения. Если вспомнить все то, что говорил мне Бублик, то есть Поле Сражения, которое выходит за пределы замка Теруб. Есть некая территория за северным Полем Сражения. Она была, кажется, намного больше по масштабу, чем недавно обнаруженный Проклятый Замок. Кроме того, существует большая вероятность того, что Бублик станет главным НПС, если произойдут кое-какие события.

Однако, способности Натала и Гильдии «Гидры» никак не могли сравниться с способностями обычных игроков.

«Существует большая вероятность того, что Бублик не умрет. Если я последую за ним, может я смогу даже немного заработать».

- Я пойду с тобой.

Бублик покачал головой в ответ на слова Натала.

- Я не позволю, чтобы ты подвергал себя опасности.

- Несмотря на то, что я буду делать, мне все равно придется положить свою жизнь на кон. И это уже нельзя изменить.

Под эти слова Бублик, наконец, открыл свои плотно слепленные глаза.

- Спасибо, Натал. Если бы не твоя помощь... Если я буду жив, когда все закончиться, то я стану служить тебе всю свою оставшуюся жизнь.

Обслуживание.

Натал улыбнулся этому слову.

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 119.1. Прелюдия к большому сражению (часть 3)**

- Вперед!
После крика Сохэнка, Натал начал убегать вместе с Бубликом на спине. Он не колебался.
Оскверненные Кентавры носили полную броню, которая придавала им более благородный вид, даже чем у рыцарей. Сохэнк не проявил никакого замешательства при встрече с 10 Оскверненными Кентаврами.
- Даже если я умру, то это продлится всего 48 часов. Давай попробуем сделать это.
Вместо того, чтобы просто убежать, Сохэнк использовал свой навык Рывок, чтобы наоборот приблизиться к группе Кентавров. Сохэнк начал двигаться как безумный бык, он тут же использовал Бросок, чтобы отбросить ведущего Кентавра. Кентавр был 4 метра в длину и 3 метра в высоту. Но все же мощное тело Кентавра было отброшено назад.
В это же время другой Кентавр, который находился ближе всего к Сохэнку, нацелил свое копье прямо в ему в голову.
Свист!
Звук, который был направлен в его сторону звучал по настоящему пугающе.
Ганхх!
Реакция Сохэнка на этот ужасный звук заключалась в том, что он применил навык Движение. Вместо того, чтобы избежать копья, которое приближалось к его голове, для отклонения атаки, он использовал навык Движение.
Это было не очень элегантно, но результат был хорошим. Копье отскочило от его головы, и оно поразило пустоту. Сохэнк не упустил шанс и воспользовался этим моментом. Он сразу же приготовился использовать несколько навыков своим мечом, и тут же Сохэнк развернул его к передним ногам Кентавра.
Пуф!
Атака Сохэнка тут же поломала две передние ноги. Кентавр не мог больше пользоваться своими передними ногами, и он упал. Сохэнк ударил упавшего Кентавра по голове кулаком.
Бух!
Он нанес только один удар, но тело Кентавра, лёжа на земле, начало все трястись.
Это был уникальный навык 170 уровня, и он использовался только классом Боец. Он назывался Сотрясающий Удар.
У этого навыка был мощный эффект, который вызывал состояние оглушения, и у этого навыка была очень высокая цена. Он был настолько дорогим, что его было трудно получить, даже если у тебя и были деньги.
Конечно, Сохэнк обладал и навыком, который был дороже даже Сотрясающего Удара.
- Авууу!
Волчий вой вырвался из горла Сохэнка.
Вой!
Это тоже был уникальный навык 190 уровня, и он также использовался только Классом Боец. Это был последний навык, который можно было изучить Классом Боец, пройдя только 1 Повышение.
Это давало +10% к урону монстрам в течении определенного периода. А также, этот навык уменьшал урон на 10%, который наносили игроку.
Также это напустило эффект Страха на окружающих монстров. У него был и дополнительный эффект - оттянуть от них Агро.
На данный момент в «Полководце» существует только два используемых класса Бойца, которые обладают этими навыками. Первый кто им владел - Номер Один, Сильва, а второй - Второй Глава Сохэнк.
Несколько Оскверненных Кентавров проигнорировали Сохэнка, и начали преследовать Натала, который на спине нес Бублика. Главный должен был сосредоточить все внимание Оскверненных Кентавров на себе. 
В момент Сохэнк был окружен.
Сохэнк рассмеялся над сложившейся ситуацией.
- Задание выполнено.
Роль Сохэнка заключалась в том, чтобы привлечь внимание тех, которые преследовали Натала. Натал все понял и остановился. Он проверял состояние Бублика.
- Ты в порядке, Бублик?
Встретившись с Принцем Дином, Бублик снял всю свою броню, которую носил, в знак уважения. Вместо этого, он надел роскошную одежду, которую можно было увидеть на актерах. Однако Принца Дина нигде не было, и он не приветствовал Бублика.
- Я в полном порядке. Я избежал критического удара.
- Тем не менее, у тебя кровотечение.
- Если бы такая рана могла убить меня, то мое место смотрителя стен замка Теруб мог занять кто-то другой. Кроме того, я отказываюсь умирать от рук Агардо.
Сэр Агардо.
Он быд рыцарем со светлыми волосами, также он был известен как левая рука Принца Дина. Он замаскировался под Принца Дина и уже ждал Бублика. Бублик попытался придерживаться всех правил приличия, он опустился на одно колено, и наклонил голову. Но как только Бублик поднял свою голову, меч тут же устремился в сердце Бублика.
В этот молниеносный момент Бублик успел немного избежать атаки. И в результате, меч Сэра Агардо попал не в сердце, а в плечо Бублика. Тут же Бублик успел провести контратаку и это помогло ему выбежать из комнаты. Натал и Сохэнк были готовы в любой момент последовать за Бубликом. Натал вздохнул с облегчением, когда вышел из замка.
- Я счастливчик!
[Вам присвоен Титул «Тот, кто помог спасти Бублика»]
[Вы заработали Титул «Спаситель Бублика»]
[Вы заработали Титул «Наблюдатель Истории»]
В этот момент он услышал сообщения, которые говорили, что он только что заработал три Титула.
Сохэнк с помощью Голосового приложения собирался поговорить с Наталом. Потому что Сохэнк находился далеко от Натала.
- Натал, ты тоже получил Титулы?
Голос Сохэнка все еще переполнялся энергией.
- Как ты поживаешь?
- Я преуспел в том, что смог убить пятерых, но похоже скоро они убьют меня.
Не смотря на то, что Сохэнк, похоже, скоро умрет, его голос звучал оптимистично. Он относился к таким людям: умру так умру. Потом он просто догонит все то, что пропустит за эти 48 часов! Вот так он и играл.
Естественно, Гильдию «Гидры» именно эта его черта беспокоила больше всего.
- Если ты продержишься немного дольше, то подоспеет команда поддержки.
- Мне кажется, я не смогу дольше продержаться.
Сохэнк считался лучшей боевой силой Гильдии «Гидры». Самые лучшие книги с предметами и умения, которые они получали, передавались в первую очередь Сохэнку. Для Гильдии «Гидры» он был ходячим мешком с сокровищами, но в то же время, к себе он относился без особого внимания. Это окончательно расстраивало других участников Гильдии «Гидры».
- Дерьмо, мне нужно немного больше времени, чтобы дождаться поддержки.
Сохэнк и Натал были единственными, кому разрешили принимать участие во встрече Бублика с Принцем Дином.
Тем не менее, они подготовили запасной план, на случай непредвиденных обстоятельств. В режиме ожидания находилась группа поддержки, но к сожалению, они были далеко.
Как и в любом бизнесе, команде поддержки было нелегко. Они начинали двигаться только тогда, когда что-то шло не так. Команда поддержки всегда оставалась на своем месте пока что-то не произойдет.
Если расчеты Натала были правильными, то команде поддержки было необходимо 5 минут, чтобы добраться до Сохэнка.
- Что?
Несмотря на расчеты Натала, группа поддержки прибыла немедленно.
- А? Как вы оказались здесь так быстро?
Сохэнк был удивлен.
- Мы получили приказ от Первого Главы. Как только Принц Дин настоял на личной встрече с Бубликом, нам сказали перейти на согласованный ранее маршрут.
- Вы должны были рассказать мне об этом намного раньше.
Натал так закричал, что было похоже, что он на самом деле рассердился, но на его лице не было никаких признаков гнева.
- Все как положено, в нашей Гильдии все быстро соображают.
Он чувствовал себя неплохо, потому что только что избежал опасности.
- Что происходит?
Со стороны, казалось, что Натал разговаривает сам с собой. Поэтому Бублик не понимал, что на самом деле происходит, и решил задать этот вопрос.
Натал закрыл рот.
- Ничего. Я просто разговариваю сам с собой.
- Это крайняя ситуация. Эти факты... Нам стоит все сообщить Тайному Сообществу.
- Я им сообщу.
Когда он сказал эти слова, Бублик немедленно  передал свое Кольцо Тайного Сообщества и письмо, которое было пропитано кровью.
- Пожалуйста, передай это Ахимбри.
[Началась «Прелюдия к большому сражению»] 
- Да, конечно я передам ему это.
Этот момент стал началом нового века.

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 119.2. Прелюдия к большому сражению (часть 3)**

[Это сообщение].

- Да?

Как только Хурокан подключился к игре, тут же появилось сообщение.

- Какое сообщение?

Обычно существовали сообщения двух типов. Первый тип был создан создателем «Полководца» Tobot Soft, и они отправляли только важные сообщения. Второй тип появлялся, когда происходили изменения в продвижении текущего Квеста. Если бы эта проблема касалась самого электронного механизма, то Хурокан узнал бы о ней еще до входа в игру. Он был одним из тех пользователей, которые, прежде чем подключиться к игре, собирали и анализировали новую информацию. Такое поведение было основой из основ для тех, кто зарабатывал себе на жизнь через игру.

Поэтому это сообщение означало, что оно касалось Квеста.

- Может ли такое быть?

Еще до того, как Хурокан прочитал сообщение, он уже догадался, о чем оно.

Кроме того, догадка Хурокана по поводу денег тоже была правильной.

[НПС Майюнг и любой другой, связанный с ним Квест, будет ограничен].

Прогресс Ограничений!

Это был не просто НПС. Его прогресс, который касался Квеста Майюнга, был ограничен.

- Кто-то наступил на хвост Принцу Дину.

Это стало началом большого сражения.

- Кто это мог быть? Это не могли быть «Штормовые Охотники», потому что они находились на том же пути, что и я. Может это были «Красные Буйволы»? Или может это была Гильдия, которая не входит в Топ-3 великих Гильдий?

У Хурокана были свои предположения, но он решил не обращать на них внимание.

У него не было много времени. Хурокан был не единственным, кто заметил изменения. Многие игроки «Полководца», вероятнее всего, поняли, что происходит, и начали немедленно мобилизоваться.

Как только вся эта толпа начнет двигаться, то образуется пробка, и будет очень трудно пробраться к Майюнгу. Он должен был с ним встретиться до того, как это все начнется, и ему пришлось взять новый Квест.

Поэтому Хурокан со всех ног побежал к горному массиву Булкас. Он этого ожидал. Возник бы беспорядок, вызванный исчезновением Майюнга, но у него была секретная записка, которую он передал Рейнджеру Булкасу.

Это был лес.

Этот лес был похож на деревни Эльфов. Пользователи могли свободно его выбрать. Игроки виднелись вокруг всего леса, как стая гиен.

- Дерьмо! Я снова его упустил!

- Кажется, они планировали его взять. Разве это не слишком?

Они все пришли сюда, чтобы полакомиться, но им опять придется сосать палец. Естественно, они были очень разочарованы.

Кроме того, все люди, которые были онлайн, тоже находились в шоковом состоянии.

- Такой невероятный край Майюнга? Кто-то увидел Баллиста и Штормовую Королеву - они двигались вместе.

- Я думаю, что все «Красные Буйволы» идут сюда.

- Хахве Маска! Появилась Хахве Маска!

Главный сценарий Квеста был для низких уровней, но в этот момент показались все лидеры.

Это вызвало ужасный шум. И для большой группы пользователей было очень трудно оставаться собранными.

Те, кто выполнял главные задания Квеста, всегда собирались в конкретном месте, для того, чтобы сразиться с Безнравственным Принцем. Атмосфера между ними была достаточно холодной.

Хотя некоторые из них видели друг друга довольно часто, все равно никто не улыбался.

То же самое произошло, когда появился Хурокан. Обычно реакция на появление Хурокана была вполне предсказуемой. Игроки просто удивлялись, когда они разговаривали друг с другом, или с раздражением смотрели на него.

Однако сейчас, все молчали, и сосредоточили все свое внимание на Хурокане. Они просто зафиксировали, что появился еще один соперник в борьбе за Хахве Маску. Даже Штормовая Королева, которая безумно хотела избить Хурокана, стояла неподвижно.

Какие нужны еще объяснения?

Хурокан действовал таким же образом.

Он смотрел на тех пользователей, которые заслуживали внимание. Несмотря на то, что присутствовали игроки из «Штормовых Охотников», Хурокан не рассердился.

- Это Штормовая Королева и Баллиста. Они только начали встречаться? Или они уже давно встречаются?

Все просто отмечают для себя, кто здесь присутствует.

Они все ждали и молчали. Еще несколько человек присоединились к числу соперников. Через некоторое время, наконец, появился Майюнг.

- Принц Дин, наконец, показал свое злое влияние.

После появления Майюнг начал свой монолог.

- У меня нет времени, чтобы разбираться в деталях.

Во-первых, Майюнг убедился в том, что никто не собирается задавать ему вопросов.

- Принц Дин... Нет, Безнравственный Принц использовал силу Скверны, чтобы создать Армию Скверны. Кроме того, в этой армии полно мощных и страшных существ. И это сборище будет продвигаться, они хотят поглотить весь мир.

Игроки, которые здесь собрались, на протяжении нескольких месяцев, вкладывали много усилий, времени и денег для выполнения заданий Основной Сюжетной Линии. И, в конце концов, они собрались под одним и тем же знаменем.

Можно было ожидать, что они будут подавлены, но никто не обращал внимания на то, что их предали. Предвкушение новой миссии затмило все чувства.

- Нашей первой задачей будет спасение континента от этой войны.

Игроки слушали всё с довольно серьезными выражениями. Это было признаком того, что присутствующие здесь игроки не испытывали разочарование.

- Кроме того, нашей второй задачей будет победить Безнравственного Принца.

У многих игроков появилась улыбка, потому что они сильно волновались.

- Нашей третьей задачей будет спасение мира от страха, который навеет Армия Скверны.

[Квест «Большое Сражение» начался].

Он никак не мог помочь, и также был сильно взволнован.

- Ох, ох, ох!

- В этот раз, я буду главным действующим лицом.

Это было сумасшедшее задание, и в тоже время, они были избранными. Им предоставят возможность открыть сундуки, в которых хранятся невероятные ценности.

Кто мог быть не в восторге от таких новостей?

Таким был только один человек.

- Ах. Я вспомнил.

Хурокан был единственным, у кого не было улыбки на лице. Его губы были сжаты, и он нахмурился.

В это время начались атаки, это было довольно интересное зрелище - их можно было уничтожить.

Хурокан знал, что произойдет. Великое сражение, которое начнется именно сейчас, будет намного сложнее всех тех, которые уже встречались в этой игре.

Вот именно поэтому Хурокан был уверен в себе.

«У меня достаточно неплохие шансы в этой великой битве».

[Это начало второй Основной Сюжетной Линии «Полководца»].

[Это Большое Сражение].

[Те, у кого есть браслеты, могут участвовать в рейде против Безнравственного Принца. Давайте узнаем, у кого есть такие браслеты].

[Гильдия «Гидры» показала истинную личность Принца Дина. Эксклюзивное интервью].

Начало большого сражения привело к большей активности, чем ожидалось. Естественно, представители массовой информации говорили о событиях в «Полководце». И даже те СМИ, которые раньше не видели смысл в «Полководце», начали публиковать свои статьи. В Японии в новостях сообщалось о предстоящем большом сражении в «Полководце».

Даже те, кто никогда не интересовались «Полководцем», начали обращать внимание. Естественно, пользователи и фанаты «Полководца» не могли никак успокоиться. Они заходили в игру, и их состояние было похоже на расплавленную лаву.

- Да! Это оно!

- Основная Сюжетная Линия - это джекпот. Могут ли в нем участвовать обычные игроки?

- Мы не можем участвовать в Рейде против Безнравственного Принца, потому что для нас это является джекпотом? То же самое было с Безнравственным Графом. В конце концов, участвовали пользователи, которые много чего уже имеют. Это действительно грязная игра. Я не знаю, почему играю в эту игру.

- Этот ублюдок будет повержен Безнравственным Принцем через 3 секунды.

- Я думаю через 2 секунды.

- Я держу пари, что мы не сможем продержаться и 1 секунды.

- Я никогда раньше не сражался с Освкерненым монстром. Будет большой наградой даже просто начать сражаться с таким монстром.

- Я вас понимаю. Не всегда получается получить титул от убийства таких Оскверненных Монстров.

- Ходит слух, что начнут выпадать Оскверненные Предметы.

- Правда? Это будет настоящий джекпот, если появятся Оскверненные Предметы.

Игроки «Полководца» были переполнены надеждой. Нет... они были переполнены романтизмом больше, чем оптимизмом. Основная Сюжетная Линия, казалось, была из разных миров, но их начал переполнять романтизм, когда они осознали, что смогут наслаждаться этой игрой.

Армия Скверны появилась на горном хребте Булкас. Это были монстры 100 уровня.

- Вау! Пойдемте быстрей, и убьем их!

- Я собираю команду для борьбы с Армией Скверны. Все, у кого уровень выше 100, могут присоединиться.

У всех был большой ажиотаж, и никто не испытывал страх перед сражением.

Однако когда присутствует романтизм на поле сражения...

- Какого черта? Почему они такие сильные?

- Уровень мощности поврежден!

- «Полководец» действительно грязная игра.

...Немедленно появились жалобы.

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 120.1. Плохой конец? (часть 1)**

- Приготовьтесь, маги! Будьте наготове!

Король Марциба из Королевства Хебин располагался в центре континента. Замок Азман находился на юго-востоке королевства. Там была башня, которая имела более высокий Класс, по сравнению с остальными.

Она называлась Башня Азман. Иногда, игрокам хватало квалификации, и они поднимались на эту башню, выполняя Квесты. Если вам выпала редкая возможность, и вы поднялись на саму вершину, то, к сожалению, там ничего не было интересного. Зато вы сможете заглянуть в окна, и перед вами откроется замечательный вид. Вы могли увидеть великолепные равнины, которые окружали замок Азман.

Он располагался вдоль Стрекочущих Джунглей, и входил в 10 прекрасных пейзажей, которые вы могли встретить в «Полководце».

- Монстры уже в нескольких шагах. Сколько нам еще находиться в режиме ожидания?

- Танки немного отступают. Если мы собираемся нападать, то нам следует это сделать прямо сейчас.

- Эти ублюдки Танки заставляют меня нервничать. Держите линию лучше, стоит их задержать.

В настоящее время, на равнинах Дайво никогда не встречался хаос.

В Армии Скверны были очень разнообразные монстры. У всех были разные уровни, но они все имели оружие и у них были черные зрачки. Они направлялись к замку Азман. Наступала армия из нескольких тысяч монстров. Это выглядело, будто приближается целый поток воды.

На Танках были мощные доспехи, которые увеличивали их вдвое. Танки держали щиты, которые с легкостью скрывали все тело. Их цель - блокировать проход.

Это было столкновение двух линий фронта.

Все это напоминало какой-то блокбастер, в котором основным сюжетом была великая битва.

Участие в такой битве сильно отличалось от того, если ее смотреть по ту сторону экрана.

Линия фронта закончилась.

- Здесь есть разрыв в линии!

- На нашей стороне тоже есть небольшая дыра. Помогите нам немножко!

- Мы в ловушке! Помогите! Помогите!

Эта линия была похожа на зигзаг, которая постоянно двигалась. Линия фронта, которую создавали Танки, уже исчезла. Некоторых игроков уже поубивали, и поэтому линия обороны была разнесена в пух и прах. Кроме того, были и такие игроки, которые самостоятельно выбегали вперед, и теперь они оказались далеко от своих.

Вот именно поэтому это сражение и считалось трудным. Прямую линию защиты мог выстроить и обычный ребенок. Тем не менее, здесь была совершенно другая задача: было необходимо постоянно укреплять, адаптировать и поддерживать эту линию. Даже известные генералы с большим трудом выполняли такую задачу.

Более того, эта армия для того, чтобы разговаривать друг с другом, использовала программу голосовой беседы. Линия связи была очень запутана и похожа на паутину, именно эта проблема направила ситуацию в худшее русло.

С самого начала это не считали проблемой. Но, естественно, с течением времени возникают и проблемы, которые постепенно накапливаются. И когда проблема становиться огромной, то она превращается во взрывоопасную ситуацию.

Сейчас как раз был тот момент, когда накопившаяся куча была готова взорваться.

- Ум. Кто-то использовал магическое заклинание?

- Что? Разве сейчас можно его применять? Разве магам не сказали быть просто наготове?

- Посмотри туда. Кто-то просто остался один.

- Без разницы. Давайте оставим его в покое, и подумаем о нем позже.

Никто не знал, когда наступит момент магической бомбардировки. Маги находились в режиме ожидания, они уже давно закончили свои кастинги. Они начали метать магические заклинания. Ни одно магическое заклинание, которое они применили, не было плохим. Каждый маг использовал то заклинание, которое считал самым лучшим.

Когда эти магические заклинания достигали поля сражения, открывался потрясающий вид.

Вся земля превратилась в море из огня, которое кипело, ясное небо заполнилось вспышками молний. Между этими вспышками падали огненные и ледяные стрелы. Можно было легко услышать завывающий ветер, который гулял по этому полю битвы.

Монстры визжали, когда в них попадала магия. Внешне они были абсолютно разными, но все равно всех могла поразить магия.

- Ах! На самом деле! Они маги!

- Я убью всех магов!

- Помогите! Помогите! Священники, не убегайте!

Однако Танков, вперемешку с монстрами, постигла та же участь.

Если кто-то мог позвать на помощь, то можно было считать, что ему повезло. Были Танки, чей НР, после такой непрерывной битвы, находился в очень плохом состоянии. Также были Танки, у которых были плохо скомпонованы обмундирования, и у них магическая защита была очень низкой. Такие Танки вместе с обычными игроками погибали даже до того, как успевали закричать.

В такой ситуации Священники были спасителями, она находились справа битвы, и особо не спешили бросаться в сражение.

Танки просили о помощи, а Священники начали задумываться, стоит ли им брать плату за это. Они будут рисковать, но смогут помочь игрокам, которых до сегодня никогда раньше не встречали. Они мучились этим вопросом.

Большинство игроков, которые собрались в равнине Дайво, мучились подобными вопросами.

Немного игроков, довольно быстро находили ответы.

- Хей. Давайте убежим!

- Даа.

- Здесь никто не помогает. Даже если мы продолжим сражение, в конце концов, мы все равно умрем.

Ответ заключался в том, что нужно убегать.

Во время сражения, главным образом стоило обращать внимание на дезертиров. Были случаи, когда убив одного сбежавшего, остальные меняли свои планы по бегству. Дезертирство было реальностью для войны.

Однако это была же не настоящая война, где от них зависело дальнейшее существование и судьба страны. Разве это не игра?

Игроки, которые приняли решение убежать, не стеснялись этого. Они быстро приняли практическое решение, которое им представилось.

Игроки начали убегать. Как ни странно, дезертиры действовали довольно синхронно. Как будто они все приняли решение о бегстве в один момент. Зато, наконец, они смогли сформировать идеальную линию. Отступление было безупречным.

С другой стороны, Армия Скверны нанесла большой ущерб, они спокойно проходили. Они спокойно переступали через трупы товарищей, и никакие игроки не препятствовали им. Они направились в сторону замка Азман.

Куун! Куун! Куун!

Монстры реформировали свою линию наступления. Когда они приближались к стенам замка Азман, был слышен невероятный звук землетрясения.

- Какой беспорядок!

Хурокан наблюдал за всем происходящим со стен замка. Хурокан смеялся. Он был свидетелем такого абсурда.

- Замок Азман сегодня падет!

Хурокан мог поставить все, что у него было на то, что замок Азман сегодня окажется в руках Армии Скверны.

Но, это была именно та ситуация, которую он ждал.

- Стоит ли мне начинать готовиться к сражению?

[Ваш уровень увеличился].

Его НР, Магическая Сила и уровень увеличились. Хурокан схватил Костяную Бомбу и бросил ее в воздух. Костяная Бомба была маленькой, но она постепенно расширялась, как мочалка, которая намокала. Затем она опустилась на монстра.

Кхан - ганг - ганн!

Костяная Бомба взорвалась с огромным грохотом, и при этом дала значительный эффект. Взрыв, который был сделан с помощью Костяной Бомбы, безжалостно разорвал доспехи, которые были на монстре. Умение навыка уже достигло Ранга А, и поэтому ему пришлось использовать довольно дорогие Компоненты Костей, чтобы сделать эту бомбу.

- Эх, мои деньги.

Костная Бомба была настолько мощной, что даже у Хурокана вызвала тошноту.

Скелеты Воины направились к Главному Скверну Двойному Троллю, который утратил свои защитные свойства. Пока Скелеты Воины были им заняты, Хурокан забрался на неповрежденную крышу, чтобы осмотреть все вокруг.

- Айя...

Он увидел весь замок Азман, и это было ужасное зрелище. Очень много зданий было разрушено. Но, казалось, что монстры все еще не были этим довольны, и они продолжали атаковать Башню Азмана.

В разных местах все еще были группы, которые сдерживали натиск. Однако битвы на улицах, вряд ли способствовали торможению Армии Скверны.

Хурокан сжал губы, и наблюдал за происходящим.

- Разве это не 55-й замок, который падет на этой неделе? Я уверен, что на всех остальных сайтах такая же ситуация. Затем... Эх, я не знаю!

Прошла неделя от начала большого сражения.

На протяжении этой недели, Хурокан получил целых три уровня. Темпы были очень быстрыми.

Секрет его успеха заключался в том, что он принимал участия в уличных сражениях.

Когда монстры вошли в город, Хурокан начал использовать здания в свою пользу. Он блокировал движение монстров, и атаковал их со всех сторон. В основном он такое делал где-то с краю Армии Скверны. На открытой территории при сражении с Армией Скверны можно было получить больше, но это было слишком рискованно. И об этом Хурокан очень хорошо знал.

С другой стороны, то, что Хурокан так быстро повышал уровень, свидетельствовало о том, что он проводил очень много уличных сражений, а это, в свою очередь, означало, что замок постоянно находится на грани падения.

- Мое развитие намного быстрей, чем было в прошлом.

Вот почему Хурокану нравилась настоящая ситуация.

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 120.2. Плохой конец? (часть 1)**

Большое сражение было похоже на то, будто вы играете в завоевание.

В настоящее время в распоряжении Игроков было 519 замков. Армия Скверны, которую возглавлял Безнравственный Принц, и Игроки сражались как на войне, и это было похоже на захват и контроль над территориями.

На самом деле, Хурокана не беспокоила эта часть войны. До того, как он вернулся в прошлое, в течение недели упало более 30 замков, это было именно тогда, когда были недисциплинированные битвы. Однако 30 великих Гильдий, в конце концов, продвинулись вперед, и они изменили ситуацию войны. Наступление Армии Скверны замедлилось. До того, как был убит Безнравственный Принц, около 40 замков постоянно меняли владельцев, то Игроки правили, то Армия Скверны.

- 30 великих Гильдий скоро начнут шевелиться...

Тем не менее, по сравнению с прошлым, уже сейчас было вдвое больше замков повреждено. Основной причиной был неорганизованный характер игры Игроков, но была также и вина 30 великих Гильдий. Они не участвовали в большом сражении, как будто все договорились просто не участвовать в ней. Не все члены Гильдий не участвовали. Но они делали это индивидуально, и не представляли Гильдию в целом.

- Это было немного подозрительно.

Если бы 30 великих Гильдий вообще не участвовали в большом сражении, то оно бы имело неблагоприятный исход.

- Если Безнравственный Принц получит трон, возможно, игру закроют? Ни в коем случае.

Хурокан думал о самом плохом, он высунул язык.

- Они не смогут этого сделать.

Ему казалось, что это просто смешно.

- 30 великих Гильдий не идиоты. Им скоро придется шевелиться.

Кван!

Пока Хурокан был погружен в свои мысли, часть стены замка рухнула.

Коо-гоо-гоо-гоо!

Когда раздался грохот от падающей стены, земля задрожала. Земля так тряслась, что казалось, что это настоящее землетрясение. И везде, где упала стена, начала появляться Армия Скверны. Казалось, что прорвало плотину.

Хурокан осмотрел своих Скелетов Воинов. В этот момент они уже были монстры, и ждали нового приказа. Но, вместо того, чтобы дать им новый приказ, он обратно преобразил их в Фрагменты Скелетов.

Пришло время убегать.

Встреча между участниками закончилась не так давно. Гильдия «VandV» решила не участвовать в большом сражении.

Они приняли мудрое решение.

- Мы послушали совет Синклера. И на самом деле, пока еще может возникнуть слишком много проблем, поэтому мы решили не идти.

- Нет. Это был совсем не совет... у меня такое чувство, что я сказал что-то ненужное.

- Нет, нет. Ваш совет был очень полезным для нас.

Синклер закончил обмениваться информацией с участниками Гильдии «VandV». Он слегка поклонился и повернулся спиной. Сделав несколько шагов, Синклер пробормотал про себя очень тихим голосом:

- Гильдия «VandV» не будет участвовать в большом сражении.

- Ты хорошо поработал.

Программа голосовой беседы тут же написала ответ.

- А что на счет остальных?

- Включая Гильдию «VandV»,всего 7 Гильдий высказали свое мнение про то, что они отказываются участвовать в большом сражении.

Не принимать участие.

После этих слов на лице Синклера появилось неудовлетворенное выражение. Он не был расстроен, но его губы слегка были сжаты.

- Семь Гильдий... если к ним присоединится еще пара, то общественное мнение может принять другой оборот.

- Возможно. Может нам подождать и посмотреть, что будет?

Когда послышался голос другого человека, то казалось, что он также считал не очень благоприятным данный результат.

Синклер еще раз проверил расстояние между участниками Гильдий «VandV». Его голос стал громче, когда изменилась дистанция.

- А что на счет этих трех Гильдий?

- Почему вы не пошли на большое сражение?

У Хатча было немного свободного времени, поэтому в этот момент он просматривал новое кино. Когда Хаху задала вопрос, он тут же ответил.

- У меня нет никаких идей.

Чул-кук!

Хаху частично достала свой меч, но придержала его возле талии. Когда Хатч услышал звук стали, он остановил фильм.

- Почему бы тебе не задать этот вопрос Королеве, которую ты так любишь? Чего ты беспокоишь меня?

- Расскажи мне.

- Ха, ха. Ты просишь меня об одолжении, но слова, которые ты говоришь, заставляют меня задуматься.

- Хочешь, чтобы я сражалась с тобой?

Хатч стиснул зубы после слов Хаху. Его выражение было похоже на урчание в животе. Однако Хатч смог закрыть свой рот, сомкнув верхнюю и нижнюю губы. Если бы у Хатча была своя дорога, то он точно преподал бы урок Хаху. Однако когда дело доходит до битвы на жизнь или смерть, неизвестно, кто выиграет. Именно поэтому он сдерживал себя.

- Это. Мы не можем из-за этого пойти.

Хатч потряс своим браслетом, который был на запястье.

Браслет излучал приятный свет. Этот предмет дало Тайное Сообщество. Он давал им возможность сражаться с Безнравственным Принцем.

Официальное его название - Боевой Знак.

Он не имел никаких характеристик, которые увеличивали бы статистику. Но когда придет время сражаться с Безнравственным Принцем, именно он укажет, где находится этот Принц. Поэтому у него такое название - Боевой Знак.

Кроме того, этот браслет был только у членов Тайного Сообщества или у тех, кто получил Титул Разрушителя Скверны.

Кроме всего прочего, доступ также имели те, кто участвовал в Рейде на Графа Скверны. В принципе, каждый из «Красных Буйволов» и «Штормовых Охотников», участвовавший в Рейде на Графа Скверны, обладал нужной квалификацией, поэтому у них была возможность участвовать в Рейде на Безнравственного Принца. Эти две Гильдии потратили столько сил, пытаясь закончить эпизод «Безнравственный принц», и в итоге почувствовали, что их усилия были напрасными.

Эта информация была широко распространена в средствах массовой информации. И когда кто-то получал этот браслет, то об этом трубили во всех СМИ.

- А что на счет браслета?

Это было причиной того, что ничего не происходило.

Именно по этой причине Гильдии «Штормовых Охотников», «Красные Буйволы» и «Гидра» не могли с агрессией двинуться к большому сражению.

- Если кто-то, у кого есть этот браслет, руководит результатом большого сражения, то разве не будет так, что он захочет принести пользу только самому себе?

Это было проблемой.

Уже было решено, кто сможет участвовать в Рейде против Безнравственного Принца. Это были те, кто получил соответствующую квалификацию, и они вели себя так, будто делали большие усилия, чтобы получить доступ. Однако Игроки, которым даже не дали возможность участвовать, чувствовали, что ситуация была несправедливой.

В итоге, на Рейд против Безнравственного Принца уже собралась очередь. Казалось, что если Гильдия, которая находилась на первой строке, терпела неудачу, то следующая Гильдия могла вступить в сражение. Но в системе Рейда против Безнравственного Принца такого не было. Если соперник терпел неудачу, то ему тут же предоставлялась следующая попытка, и новые игроки просто не могли присоединиться. По крайней мере, это была информация, которая была показана по отношению к этому Рейду.

Не все Игроки могли принимать участие в этом этапе большого сражения. Что бы произошло, если бы Гильдии «Штормовые Охотники», «Красные Буйволы» или «Гидра» продолжали выполнять набеги как монополисты?

Конечно, не было никаких правил, которые запрещали бы это делать. Но возникло бы большое осуждение со стороны общественности.

Три Гильдии, которые получили браслеты, были невероятно популярны в среде общественного мнения. Если рассматривать 30 великих Гильдий по популярности, то эти три Гильдии были в первой пятерке. Если бы их популярность была такой как у Гильдии «Большой Улыбки», то им бы стоило что-то предпринять, то этих трех Гильдий это не касалось.

Кроме этих фактов, Гильдия «Красные Буйволы» и Гильдия «Штормовые Охотники» получили большое количество Знаков от Секретного Сообщества. Это выглядело так, как будто эти Гильдии украли шанс принять участие в Рейде против Безнравственного Принца у обычных пользователей.

Естественно, Хаху не сразу поняла то, что объяснял ей Хатч.

- Что не так с монополизацией большого сражения? Если они хотели участвовать, то им стоило убить Графа Скверны или закончить Основную Сюжетную Линию.

- Такая природа человека. Когда кто-то на вечеринке хвастается своими успехами, то остальные испытывают ревность. Такова природа человека. Удовлетворит ли тебя мой ответ?

Хаху смотрела на Хатча, и у нее было очень неудовлетворенное выражение на лице. Честно говоря, она так и не смогла четко понять сложившуюся ситуацию. Хатч начал игнорировать ее и продолжил смотреть фильм.

В этот момент...

- Чрезвычайная ситуация.

Кто-то, кто был страшнее Принцессы, прервал Хатча от просмотра фильма. Это была грозная Королева.

- Эм... Я сражался всего лишь с дикой кошкой, но теперь тигр нападает на меня.

Хатч был разочарован от того, что его оторвали от просмотра фильма, он облизнулся.

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 121.1. Плохой конец? (часть 2)**

- Упал еще один замок. Какой это по счету?

- Мне без разницы. От него все равно остались одни руины. Чтобы мы не делали, нет никакого результата. Это большое сражение просто ошибка!

- Мне тоже так кажется. Большое сражение, это просто какой-то мусор. Оно очень трудное!

Это было спустя 10 дней после начала большого сражения.

Все предполагали, что это большое сражение будет похоже на праздник, но с самого начала оно оказалось большой катастрофой. Эта ситуация была похожа на то, как будто пьяный хозяин появился на долгожданной вечеринке. И как только этому хозяину было нужно исполнить свои обязанности, он просто все бросал. Это сражение было примерно на таком же уровне катастрофы.

Каждое сражение, которое начинали Игроки, заканчивалось поражением. Результаты были настолько мизерные, что это было даже сложно назвать войной между Игроками и Армией Скверны. Игроки очень сильно проигрывали.

Естественно, когда спотыкаешься, то можно предотвратить падение. Победы и поражения в войне были просто неизбежными. Но, если увидеть в живую само сражение, то такая пословица будет просто неуместной.

- Это не из-за того, что здесь очень сложно. Просто Игроки на самом деле – глупые. Может, в этих поражениях виноваты сами Игроки?

- Я думаю так и есть. Можно проигнорировать то, что они ведут сражения не синхронно. Но, они сражаются со своими союзниками, в то время, когда прямо перед ними находятся враги. Их действия просто не имеют никакого смысла. Это сплошной беспорядок.

Поэтому, на самом деле, не удивительно, что те, которые наблюдали за сражением с Армией Скверны остались недовольными. Это было хуже того, что они ожидали. Нет, это было намного хуже ожидаемого. Это просто не поддается здравому смыслу.

- Беспорядок? Может, попробуете сами с ними сражаться? Вы думаете, что сможете сделать все намного лучше?

- Вы, ублюдки, вы даже не знаете, как играть в эту игру. Ребята, почему вы не придете и не начнете участвовать в этом?

- Это полный беспорядок. Хахве Маска сможет организовать правильное сражение!

- Разве «Бойцовская» Гильдия тоже терпит неудачу? Свист очень хорош. Он еще вначале проявил свои превосходные навыки. Нет, сейчас он намного мощнее, чем был раньше.

- Есть команда, которую создали Игроки, неужели она настолько плохая? Они называют себя Кихотами или как-то так. На самом деле, мы оказались в такой плохой ситуации из-за обычных Игроков. Те, кто был хорошим игроком в этой игре, так же продвигаются дальше.

Конечно, в большом сражении не все терпели неудачу.

Во время такой турбулентности всегда появлялись герои. Уже даже после начального беспорядка, некоторые игроки смогли выделиться. Некоторые Игроки были намного ярче остальных.

- В любом случае Хахве Маска был лучшим.

- Я с этим согласен.

Среди всех ярких звезд, именно Хахве Маска был самой яркой звездой.

- Даже когда падал замок, он смог убить несколько сотен монстров, перед тем, как сбежать. По крайней мере, каждый должен показать такой уровень.

- Если бы было 10 таких как Хахве Маска, то замок точно не был бы разрушен.

Действия Хахве Маски были настолько яркими, что их трудно описать словами.

Кроме того, он действовал всегда обоснованно. Он совсем не был похож на ту неорганизованную толпу, которая сражалась за пределами замка. Он начинал сражаться в тот момент, когда монстры уже вошли в замок.

Тот, кто сражался до конца, всегда выглядел благородно. И Хахве Маска был именно таким.

- Почему Хахве Маска никогда не сражается снаружи? Может он что-то планирует?

Конечно, часть зрителей относилась к нему с подозрением, из-за того, что Хахве Маска не участвовал в битвах, которые проходили за пределами замка.

- Если бы на его месте были вы, неужели вам на самом деле захотелось бы сражаться вместе с такими слабыми Игроками?

- Если Хахве Маска начнет сражаться за пределами замка, то обычные Игроки, скорее всего, воспримут его Скелетов за настоящих монстров.

- Даже не смей упоминать Хахве Маску вместе с этой слабой группой Игроков.

Однако подозрения не переросли в заговор.

В процессе всего этого, ценность Хахве Маски очень круто возросла. Не так давно появилась страница в УouTube с Хахве Маской. Однако подписчики и просмотры ранее загруженных видео неуклонно росли.

Большое сражение оказалось намного серьезней, чем предполагали, и поэтому СМИ были в замешательстве.

- Нам нужно, не смотря ни на что, взять интервью у Хахве Маски. Нужно получить его, даже если нам придется перевернуть всю газету.

- Если вы не можете с ним связаться, то зайдите в «Полководец» и там его найдите. Торопитесь!

- Мы, главная веб-страница «Полководца». Мы брали интервью у Хахве Маски даже тогда, когда остальные СМИ не интересовались им вообще. Я не позволю им украсть у меня интервью. Я этого не перенесу. Используйте все свои связи, но добейтесь интервью с Хахве Маской. Если вы не сможете этого сделать, то получите от меня.

Это происходило примерно в то время.

Популярность Хахве Маски достигла рекорда. СМИ опережали друг друга, пытаясь первыми добиться с ним интервью.

- А? Что за чертовщина?

- Что? Похоже, сейчас интервью с Хахве Маской не самая важная новость.

Интерес к Хахве Маске просто исчез, как какой-то мираж. Появились другие новости, которые отодвинули Хахве Маску на второй план.

............

[Хурокан]

- Уровень: 165.

- Титулов: 132.

- Характеристика: Сила (1885) / Выносливость (929) / Интеллект (1121) / Магия (1355).

«Опыт, как бонус от великого сражения просто потрясающий. Я быстро прокачиваюсь».

Как только вырос уровень, он распределил свои заработанные очки. Хурокан быстро закрыл окно «Статистики» и повернул голову. Как только он повернул голову, то его глаза замерли на падшем замке Мизандры.

«Ткс».

У Хурокана было очень много воспоминаний, связанных с замком Мизандры. Эта картина заставила его почувствовать разочарование. Это зрелище расстроило его больше всего, среди того, что он видел раньше.

«Наконец-то я в этой точке...».

Однако у Хурокана не было времени, чтобы погрузиться в свои воспоминания.

«Следующая часть будет очень опасной для Игроков, у которых не было опыта участия в большом сражении».

Армия Скверны наступала намного быстрей, чем он предполагал.

Это было той причиной, почему игроки делали разумный выбор.

Игроки не будут стремиться получить предметы, так же они не будут пытаться быстро прокачать свой уровень. Игроки начнут понимать, что это большое сражение, по своей сложности, не похоже ни на одно из тех, что они встречали ранее. Игроки начнут колебаться по поводу участия в большом сражении.

Игроки, которые решили сражаться серьезно, постараются найти такие поля сражения, где точно смогут победить. Это приведет к тому, что Игроки начнут собираться в низшие Гильдии, такие как "Бойцовская" Гильдия.

С другой стороны, те, кто все еще хотел сражаться, отправлялись в те места, где уже терпели поражение, или они просто избегали тех мест, где сражались неорганизованные группы.

Это создало бы разрыв между богатыми и бедными, с точки зрения боевой мощности. Армия Скверны атакует те места, где мощность очень бедная.

«Если замки, в которых будут самые слабые игроки... Черт, я понятия не имею, как все будет».

Армия Скверны будет отправляться туда, где у игроков 100 уровень. И эти все места уже находились в поле зрения Армии Скверны. Они уже атаковали замок Мизандры, который был предназначен для игроков 80-100 уровней. Замок Мизандры был Линией Мажин, и она была сломана.

«Это становится опасным».

Хурокан никогда не думал, что может сложиться такая ситуация, поэтому было трудно составить прямо на месте какой-то хороший план.

«Что, черт возьми, делают 30 великих Гильдий? Они получают прибыль из всего, что могут, значит, они как-то действуют. Им стоит плюнуть и отдать все, что они получили!».

Единственным способом в сложившейся ситуации было вступление в любую из 30 великих Гильдий. По мнению Хурокана, это было единственным решением.

У 30 великих Гильдий было много возможностей, и они могли использовать свои каналы, чтобы мобилизовать простых Игроков. Их репутация позволяла им объединять простых Игроков. Вот почему эти 30 Гильдий были настолько пугающими. У них были запасные силы, к которым они могли обратиться в любой момент.

Именно это Хурокан, на своих костях испытал в прошлом, когда те ублюдки воспользовались своим резервом.

«Вероятно, они скоро покажут свою позицию в этой ситуации. У них не будет возможности просто молчать. Они все жадные, поэтому не будет возможности увернуться от этой приманки. Я уверен...».

Хурокан оглянулся. Замок Мизандры был разрушен, но поблизости не было никаких монстров, которых ему стоило опасаться. Поэтому Хурокан быстро зашел в интернет.

- А? Что это за чертовщина?

К счастью, Хурокану не пришлось долго искать то, что он хотел узнать.

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 121.2. Плохой конец? (часть2)**

Че Сулинь принимала ванную. Ванна была заполнена пеной, но ее плечи немного выглядывали из воды. Она выглядела очаровательно. Есть такое выражение, в котором говорится, что повседневная жизнь должна быть похожа на картинку из журнала. И сейчас эта фраза очень подходила к ситуации.

Она вытащила руку из пены, и взяла свой тонкий смартфон. Из-за пара, который исходил от горячей воды, экран на телефоне был мутный. Но, Че Сулинь смогла найти то, что ее интересовало.

Она читала статью.

[Гильдия «VandV», Гильдия «Рейнджеры» и 8 других Гильдий выступили с заявлением о том, что они не будут участвовать в большом сражении!].

[Цитата из заявления Гильдий «VandV» и «Рейнджеров»: «Большое сражение, это этап, который дает возможность принимать участие всем Игрокам. А если начнут действовать 30 великих Гильдий, то у обычных Игроков просто не останется никакого шанса»].

[Будет ли великое сражение праздником для проигравших?].

Че Сулинь стала раздраженной после прочтения статьи. Она убрала свой смартфон и погрузилась в ванную. Она просто соскользнула и опустилась поглубже. Теперь была видна только ее голова.

- Черт возьми.

У нее была фигура богини, но мысли совсем не соответствовали ее внешности. Она мысленно перебирала все возможные проклятия.

- Эти ублюдки хотят обойти нас?

Получается, 9 Гильдий из 30 великих Гильдий заявили о том, что они не собираются принимать участие в большом сражении. В их числе была и Гильдия «VandV».

Это был очень хороший прием.

- Вау! Они действительно приняли важное решение.

- Да. Это 30 великих Гильдий. Они должны действовать великодушно. Основную Сюжетную Линию могут выполнить все. Если 30 великих Гильдий монополизируют ее, это будет чересчур. Здесь я согласна.

- Но, глянь, что получается. Разве не 30 великих Гильдий должны быть впереди? Я не думаю, что обычные игроки смогут это сделать.

- Если мы проиграем, значит проиграем. Это будет не так плохо по сравнению с тем, если закроют. Важная часть в том, что даже 30 великих Гильдий не смогут решить нашу судьбу. Именно от обычных Игроков будет зависеть весь результат.

Под статьей было очень много комментариев. Несмотря на то, что мнения людей не должны блокироваться, все же положительных отзывов было больше, чем отрицательных.

«Сумасшедшие ублюдки. Я просто не могу поверить в то, что есть такие люди, которые верят во все это дерьмо».

Однако Че Сулинь знала, что публичные заявления 9 Гильдий, на самом деле отличаются от истины. Потому что, если бы они на самом деле заботились об обычных Игроках, то не выступали бы с заявлениями о присоединении.

Эти люди просто не могли совершить такой поступок. Они делали это для обычных Игроков? 30 великих Гильдий, это скопище людей, которые готовы сделать все ради того, чтобы получить прибыль. Че Сулинь была великим мастером в одной из этих 30 Гильдий, поэтому она знала, что не ошибается. Она была в этом уверена.

Это значило, что 9 Гильдий выступили с таким заявлением только потому, что они были уверены, что это принесет им какую-то прибыль.

«Я в этом уверена. Если они станут главными, то они все испортят».

Прибыль, это не всегда материальная прибыль. Если они смогут кого-то заблокировать на время, то иногда это может считаться лучшим вариантом прибыли.

Так было и сейчас. Цель этих 9 Гильдий была очень простой. Они не смогли достигнуть нужной квалификации для участия в Рейде против Безнравственного Принца. Только 3 Гильдии получили такую возможность, и они делали все, чтобы не дать этим 3 Гильдиям монополизировать ситуацию в большом сражении.

«В конце концов, случилось то, о чем говорил Помощник».

Че Сулинь еще ранее знала о том, что будут делать эти 9 Гильдий...

Несколько Гильдий готовились, чтобы сделать объявление о том, что они не будут участвовать...

К Помощникам обращались только тогда, когда 30 великим Гильдиям нужна была помощь. Эти Помощники были из Гильдии «Руки», и именно они сообщили ей про эту новость.

«...Помощники. Эти ублюдки опасные».

Она узнала о новостях немного раньше остальных. Но это не означало, что она знает как решить эту проблему.

Сейчас Че Сулинь казалось, что Гильдия «Руки» была не очень хорошей, хотя они и сообщили ей важные новости.

«Вряд ли они предоставили мне эту информацию с хороших побуждений. Может они планируют нас как-то задействовать?»

Это все вызывало у нее подозрения. Она рассердилась и начала нервничать. С виду добрый жест от Гильдии «Руки» начал вызывать подозрения у Че Сулинь.

В итоге, Че Сулинь начала массировать свои виски. Все, что было связано с этим вопросом, вызывало у нее головную боль.

Это было неизбежным.

«Я не могу пропустить такое большое сражение... Но мы никак не можем начать действовать прямо сейчас».

Сейчас был кризис, но «Штормовые Охотники» не могли начать исправлять проблему. Кто-то другой должен был решить ее за них. Сценарий, который так ненавидела Че Сулинь, сейчас разворачивался перед ней.

«Мне нужно какое-то оправдание. Нужно оправдание, которое позволит одной из 30 великих Гильдий сделать первый шаг вперед...».

\*\*\*

Ан Джэюн перебирал статьи в интернете. Он собирал информацию, и ЖК-дисплей его планшетного ПК был полностью покрыт его отпечатками. Ан Джэюн поднял чашку с кофе, которая стояла возле него. Чашка кофе была теплой, но руки Ан Джэюна тряслись. Казалось, что он был просто очень слаб.

«Это сводит меня с ума».

Ан Джэюн очень нервничал.

Ан Джэюн был обычным человеком. И было естественно то, что он нервничал. Очень во многих ситуациях, которые встречались в «Полководце» он также нервничал. Когда он сражался с Боссами-монстрами, он так нервничал, что это было даже трудно описать. Иногда, после завершения очередного Рейда, у него по телу бегали мурашки.

Однако сейчас он нервничал совсем по-другому.

«Если все будет так продолжаться... Я сойду с ума».

Девять Гильдий уже объявили о том, что они отказываются от участия в большом сражении.

Раньше, Ан Джэюн не думал об этом. До того, как Ан Джэюн вернулся в прошлое, 30 великих Гильдий уже присоединились к большому сражению, и они сражались друг с другом, и это проходило в виде конкурса.

Естественно, Ан Джэюн сильно волновался. Будущее, с которого он вернулся в прошлое, будет сильно отличаться от будущего, которое он создаст сейчас. Торнадо, которое бушует на одной стороне планеты, может сильно зависеть от бабочки, которая машет крыльями на другой стороне. То, что делал Ан Джэюн было сильно похоже на взмахи крыльев бабочки. Сейчас, казалось, что он тыкает палкой в улик.

Изменения были неизбежными.

Однако ситуация, которая сложилась сейчас, была сильно опасной для Ан Джэюна.

«Если все так и будет, то Маршрут Квеста может измениться».

Все в «Полководце» контролировалось AI. И также было в отношении Основной Сюжетной Линии.

Например, когда обычные Игроки играли в игру, AI вычисляли уровень игроков, и уже в соответствии с ним выставлялась сложность Основной Сюжетной Линии.

Ан Джэюн не думал, что AI позволит Армии Скверны завоевать все замки. В противном случае, это приведет к тому, что Безнравственный Принц займет трон. Он даже не мог предположить, что может появиться сообщение с таким текстом: «Спасибо, что играли в «Полководец».

Однако это может изменить Основную Сюжетную Линию, после эпизода с Безнравственным Принцем. Из воспоминаний Ан Джэюна, Содержание и Маршруты Квеста для Эпизода Разрушения Царства будут полностью изменены.

«Я не могу этого допустить».

Если такое произойдет, то Ан Джэюн не сможет занять главную роль в Эпизоде Разрушения Царства.

Хотя будет у него передовая роль или нет, это не было проблемой. Если на Эпизоде о Безнравственном Принце Ан Джэюн просто пытался догнать лидеров, то Эпизод Разрушения Царства был той точкой, где Ан Джэюн планировал обогнать всех этих лидеров. Если он будет вынужден отказаться от этой точки, то получается, что ему следует вообще отказаться от игры в «Полководец».

В конце концов, у Ан Джэюна просто не было выбора.

«Я должен воспользоваться любыми средствами, чтобы победить обычных Игроков в большом сражении».

В конце, большое сражение все равно не может закончиться проигрышем для Игроков.

«Если все так сложится, то игра будет прекрасной. Однако моя жизнь плохо закончится».

Он должен использовать все возможное, чтобы Игроки выиграли. Но было просто абсурдно считать, что простые Игроки смогут одержать победу.

В конце концов, он решил воспользоваться одним методом.

«...Это напоминает мне то время, когда, в самом начале, мне приходилось обучать детей играть в «Полководец».

Тяжелая Ноша.

Это был один единственный путь, который может помочь сохранить деньги для его дальнейшего существования.

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 122.1. Плохой конец? (часть 3)**

Когда Гильдия «VandV» и 8 других Гильдий объявили о том, что они отказываются принимать участие в большом сражении, это не сильно повлияло на общую ситуацию этого большого сражения.

Конечно, ничего не чувствовалось. Обычные Игроки не ощущали большой разницы, потому что объявление о том, что 9 Гильдий не будут участвовать было просто бессмысленным. Это было похоже на какую-то политическую игру, которая пыталась что-то сделать по отношению к другому политическому деятелю.

Больше всего это затронуло 30 великих Гильдий.

- Что за ерунду несут эти ублюдки?

- Если они не могут это получить, значит, и мы не можем? Так получается?

Остальные из 30 великих Гильдий планировали вступить в большое сражение в нужный момент. Кроме этих 9 Гильдий, остальные из 30 великих Гильдий должны были сделать паузу в своих планах.

Конечно, эти 9 Гильдий, которые заявили о своем неучастии, не имели большого влияния или власти над оставшимися Гильдиями.

- Чтобы выйти вперед, нужно сделать первый шаг, а это будет очень тяжело.

- Нет никакой необходимости быть первыми, кого-то побьют.

- Для нас это может быть лучшим поворотом. Большое сражение намного сложнее, чем ожидали. Мы должны использовать это время, чтобы привести в порядок наши силы.

В конце концов, каждый проводил расчеты.

- Если мы сейчас посмотрим что происходит, то можно точно сказать, что Армия Скверны доминирует на поле сражения. В конечном счете, им будем нужны мы.

- У нас все еще есть возможность сражаться индивидуально. Единственное, что нам нужно, так это оставлять в тайне имя нашей Гильдии.

Больше всего пострадали от 30 великих Гильдий низшие Гильдии.

В то время, пока 30 великих Гильдий вели свои расчеты на калькуляторах, низшие Гильдии участвовали в сражении.

Однако их участие никак не могло изменить ход сражения. Тем не менее, ранее были только поражения, а сейчас побед становилось все больше.

Особенно это относилось к «Бойцовской» Гильдии. Звездная игра Свистящего Питбуля была великолепной.

- «Бойцовская» Гильдия снова победила?

- Он сделал это! Он сделал это! Питбуль сделал это!

Питбуль совершил прорыв, поставив свою жизнь на кон. Обычные Игроки были как овцы без пастуха, а теперь у них появился тот, который может их собрать. Кто-то действительно должен был взять на себя инициативу.

Если честно, то «Бойцовская» Гильдия проиграла свой первый бой в большом сражении. Они использовали методы, которые уже приносили неудачу. Их линия Танков не была такой, как нужно, и командная структура не была крепкой. Маги использовали свои заклинания без разбора, они наносили вред как врагам, так и союзникам.

В итоге, все думали, что это просто время, потраченное впустую... Обычные Игроки были готовы прийти на помощь!

Это было именно тогда, когда Свистящий Питбуль собрал своих товарищей, и они двинулись вперед.

- Прорвитесь! Зайдите так далеко, как сможете. Те, кто смогут прорваться через линию фронта противника и будут победителями!

Свистящий Питбуль со всех сторон был окружен монстрами, но у него не было ни капли страха. Свистящий Питбуль решительно двинулся вперед, и именно этот поступок изменил мнение других Игроков.

- Хорошо. Давайте хоть один раз попробуем. Мы же не можем бегать постоянно.

- Если бы мне хотелось все время убегать в игре, то я бы играл в «Пэкмена».

- Вперед, за Свистящим Питбулем! Если мы будем вместе сражаться, то мы выживем.

Игроки, которые уже было решили убежать, резко изменили свое мнение. Они отправились вместе со Свистящим Питбулем на поле сражения, и смогли сформировать клин. После этого, все очень быстро разрешилось. Армия Скверны была разбита пополам, и ей пришлось формировать небольшие группы. Игроки разбивали эти группы одну за другой. Очень много Игроков не могли справиться с такой огромной Армией Скверны, но теперь, у многих был неплохой опыт по захвату монстров из небольших групп.

«Бойцовская» Гильдия сломала полосу неудач, и она даже смогла немного управлять обычными Игроками.

Однако это не могли повторить остальные, и этот метод не был подходящим для того, чтобы изменить весь ход сражения.

Им была нужна стратегия, а не направление. Они нуждались в тактике, которую любой мог бы повторить, и результат был бы точным. Им нужен был метод, эффект от которого был бы виден незамедлительно.

Игроки, кажется, предложили именно такой метод.

.......

- Одной важной особенностью Армии Скверны есть то, что когда она находится в осаде, то их видение сильно сужается. Если говорить проще, то они будут продолжать двигаться, даже если прямо возле них будут убивать их товарищей. Именно поэтому легко охотиться на монстров в периферии, и когда они двигаются. Такой метод называют «Прогрызанием».

На видеозаписи было видно Игрока в красной Хахве Маске, который стоял перед Замком. Он пытался все детально объяснить и указывал на Армию Скверны.

На другом видео показывали, как Армия Скверны прорвалась через ворота Замка. Похоже, этого было недостаточно для Армии Скверны, и они полностью сломали стену, а после прошли по камням победоносным маршем.

- Несмотря на то, что ворота и стена замка разгромлены, это все равно не может свидетельствовать о конце сражения.

На видео, мужчина в красной Хахве Маске снова начал все объяснять.

- На самом деле, настало время для атаки. Когда разрушается стена или ломаются ворота, то в это время всегда кое-что происходит. Получается просто перегрузка из-за толкотни. Небольшое количество Танков могут выиграть время. В тоже время, может использоваться магия на тех монстрах, которые оказались зажатыми в руинах. Эффект – трудно описать. Если получится все это выполнить, то Замок можно защитить.

Видео постоянно перемещалось, показывая разные разрушенные здания в Замке.

- Здания, это сложные препятствия для монстров. И нет никаких причин, из-за которых вы не можете использовать их в своих интересах. Уличные сражения, это последний этап перед тем, как весь замок будет потерян. Но в этих стычках преимущество, чаще всего, находится на стороне Игроков. Не стоит паниковать из-за этого уличного сражения. Просто наслаждайтесь. Это так же шанс что-то найти, не стоит убегать.

Это видео касалось тактики.

Хахве Маска решительно показал видео, на котором показывалась тактика, с помощью которой можно победить Армию Скверны.

Игроки начали задумываться о своих проигрышах. И это видео было, как сладкая вода для тех, кто пострадал.

- Я соглашусь, это и правда очень хороший совет!

- Это, как и говорил Хахве Маска. К Армии Скверны нужно подходить с боку, а не идти прямо лоб в лоб. И только тогда сражение будет легче. Этот метод «Прогрызания» действительно сладкий!

- Он показал нам банку меда, вместо видео. Спасибо за удовольствие.

Конечно, не все считали предполагаемые действия Хахве Маски отличными.

- Зачем вы это показали? Уберите видео.

- Ах. Каждый раз, когда я пытаюсь получить немного меда, такие ублюдки, как вы, все портят. Уберите видео!

- Хахве Маска, если вы не хотите плакать, то тут же уберите видео.

Были Игроки, которые совершали маневры, рассказанные Хуроканом. И они считали, что Хурокан сломал их кувшин с медом. Поэтому они совсем были не рады выпущенной Хуроканом информации.

Однако и для Хурокана это было точно так.

«Дерьмо, вы думаете, я это делаю только потому, что мне это нравится?»

Именно Хурокан был тем, кто вылил из своего кувшина половину меда. Хурокан хотел использовать методы, которые он показал остальным, и завоевать титул Героя Большого Сражения, и другие награды. Если честно, то он и так их использовал по полной.

Однако ситуация изменилась.

Игроки должны были выиграть большое сражение. Для него, результат большого сражения был очень важным. Хурокан считал, что у него просто нет другого выбора.

«Я должен забросить эту уловку, чтобы привлечь внимание обычных Игроков».

Очень много простых Игроков отказались от большого сражения, потому что они терпели много поражений. Ему было необходимо показать конфетку, чтобы они вернулись.

Но это еще был не конец. Существовал лимит тех, кого он мог приманить конфетами. Когда Игроки вернут свое внимание на большое сражение, ему будет необходимо зажечь в них боевой дух. Он должен был заставить их тела чесаться от большого желания принять участие в большом сражении.

И это значило, что он пока еще не достиг того результата, что планировал.

«Я работаю как собака, но, что если Рейд по Разрушению Королевства отличается от того, которое я знаю из будущего? Если так и будет, то я найду способ взорвать сервис Tobosoft».

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 122.2. Плохой конец? (часть 3)**

Замок Шезга.

Он находился достаточно далеко от замка Мизандры. Как и замок Мизандры, замок Шезга предназначался для игроков 80-100 уровней.

Но, Ассоциация Завоевателя замка Шезга уже была окружена Игроками, которые прошли первое Продвижение.

Здесь было примерно 1000 Игроков разных классов.

Как правило, две-три тысячи Игроков участвовали в большом сражении за замки, поэтому тысяча Игроков – это было относительно немного. Шанс на победу в замке Шезга был очень низким.

Именно в этот момент появился Хурокан. В отличие от вчера, сегодня он одел свою красную Хахве Маску, и это произвело большую сенсацию.

- Мм? Это Хахве Маска?

- Спасибо за видео!

- Я использую ваши подсказки в своих интересах.

Многие Игроки отправили ему свои приветствия. Оставив позади всю толпу, он вошел в здание Ассоциации Завоевателя, там было поменьше людей.

Там находилось всего 12 Игроков.

Эти Игроки были избранными, и им предстояло командовать во время большого сражения. Им были даны титулы Центурионов.

Когда Игроки начали проигрывать, они поняли, что, хотя бы для начала, им нужна командная структура. Они решили объединиться в группы по 100 человек, и каждая группа выдвинула своего лидера. На самом деле это был не солидный статус. Потому что, хоть они и были командирами, они должны были управлять группой школьников.

Они были недовольны появлением Хурокана.

- Что здесь делает Хахве Маска?

- Он, еще до сих пор, всегда был первым. И не было никакой причины, из-за чего он мог тут появиться.

Все были согласны, что Хурокан может им хорошо помочь, но он никогда раньше не сражался в группе. Он всегда играл в одиночку.

Это означает, что у него была какая-то цель, из-за которой он сюда пришел.

Когда Хурокан вошел в комнату, он сразу же подошел к Центуриону.

Между ними и дверью было примерно 15 метров. Хурокан сделал примерно дюжину шагов, и звук его движения нарушил тишину Ассоциации Завоевателя. Когда он остановился, возникла тишина, и все уставились на Хурокана.

Он открыл свой рот.

- Я хочу командовать этим большим сражением. Вы не будете возражать и передадите мне власть?

.................

- Мы очень восхищаемся твоими действиями Хахве Маска. И если ты хочешь получить власть, то мы, конечно, предоставим ее тебе, - так они ответили.

- Ты думал, что мы ответим как-то по-другому? Я надеюсь, что нет.

Это был прямой отказ.

На вопрос Хурокана прозвучал очень яростный отказ.

- Ты появился здесь внезапно, и сразу же просишь, чтобы мы отдали тебе командование? Почему мы должны это сделать?

- Если посмотреть со стороны, то у тебя такое к нам отношение, будто мы твои подчиненные. Однако мы даже незнакомы.

Этого и следовало ожидать.

Хурокан имел невероятную славу. Глядя на его блестящую славу, очень легко можно было ослепнуть. Но, не смотря на то, что они были поглощены славой Хурокана, это все равно не означало, что он мог относиться к ним как к своим слугам.

Центурионы, которые собрались здесь, имели достаточно большой уровень, и они пережили множество боевых сражений. Конечно, они не играли так, как играл Хурокан, но интерес к самой игре у них был не меньший, чем у Хурокана.

- Вы не можете мне это дать?

- Если ты сейчас выйдешь на улицу, и соберешь 66% подписей о том, что остальные Игроки согласны, то мы без проблем дадим тебе право быть главным.

Хурокан фыркнул в ответ. Они просили письменного подтверждения. Это можно было сделать в настоящей жизни, но в «Полководце» такой возможности просто не было.

- Давайте сделаем проще. Как на счет того, чтобы решить этот вопрос через PVP?

Хурокан выдвинул встречное предложение. Но это была скорее провокация, чем предложение.

- Почему мы должны согласиться на такое предложение? Хотя, на YouTube есть много причин, по которым мы не должны бороться с Хахве Маской.

Однако на его провокацию никто не повелся. Тут даже, можно сказать, не было вопроса в том: вестись или нет. Это было нормальным в «Полководце». Большинство Игроков в «Полководце» решали свои разногласия через слова. Очень редко можно было увидеть, что кто-то решает разногласия через PVP или PK.

- Если вы настоите на своем, и будете сами сражаться, то все закончится как в замке Мизандры. А у меня есть неплохой план.

- Ты ведь не знаешь, как мы будем действовать. Мы решили убить большое количество монстров, а потом убежать. Мы не собираемся здесь одержать победу.

Кто-то встал и медленно приблизился к Хурокану. Только по его одному жесту, все замолчали. Было похоже, что этот человек главный среди всех Центурионов.

Хурокан тоже его узнал, когда посмотрел на лицо. Он сжал губы, было похоже, что он собирается свистеть.

- Большой К? Подводник, ты здесь?

Большой К.

Сейчас у него был 175 уровень, и он был магом, который прошел первое Продвижение для того, чтобы стать Магом Магнусом.

У него был ник «Подводник». Раньше, он был бейсболистом, и он использовал свой стиль подачи - с руки - для броска своей магии.

Почему-то его способ применения магии имел большой эффект. У большинства монстров была защита от атак сбоку или сверху, но многие из них были уязвимы, если атака применялась снизу.

Так как он в прошлом был бейсболистом, то с его точностью не мог сравниться обычный Игрок.

Более того, он имел связь с «Красными Буйволами».

У него была неплохая игровая карьера, и здесь не было низшей Гильдии. Поэтому, у него было достаточно сил, чтобы стать лидером такой недисциплинированной группы Игроков.

- Мы не будем говорить об этом подробно. Я просто расскажу основные моменты.

Большой К уверенно стоял прямо перед Хуроканом, и проговорил эти слова.

- Мы не думаем о том, чтобы победить в этом сражении. У нас нет на это возможностей. Мы просто хотим поймать как можно больше монстров, до того, как убежим. Нам все равно падет ли замок Шезга. Это не наше дело.

В словах Большого К были четко сформулированы намерения их группы.

Те, кто хотел выиграть сражение и защитить замки, уже находились в Гильдиях, и они доказали, что могут победить. В таких Гильдиях было от 3 до 5 тысяч Игроков. Они были переполнены боевым духом, и у них были достаточно высокие шансы для защиты замков.

В тоже время охота на монстров, в этих местах, считалась очень конкурентоспособной. Вы получали чувство успеха в таких сражениях, но, к сожалению, от них не прибавлялось много опыта.

С другой стороны, Игроки собрались в замке Шезга, и его падение было неизбежным. Но зато здесь не было недостатка в монстрах.

Хурокан знал это лучше всех. Именно поэтому Хурокан всегда отправлялся туда, где разногласия сходились.

Если так рассуждать, то Хурокан был похож на точку для поражения. Хурокан никогда не стремился одержать победу в тех сражениях, в которых он принимал участие.

- Итак, вы, ребята, тратите много денег на игру, но ведете себя как гиены, которые жалуются на гнилое мясо?

В этот момент Хурокан решил запустить еще одну провокацию.

Большой К нахмурил брови. Если честно, то и Большой К и остальные Центурионы отнеслись к Хурокану очень дружелюбно. Во-первых, у Хурокана не было такой власти, чтобы он мог вот так просто войти сюда и вести себя подобным образом. Если бы это был любой другой Игрок, то они бы просто выгнали его. И только потому, что он был Хахве Маска, они решили все ему объяснить.

Тем не менее, все равно существует предел.

- Хахве Маска, ты не в одной лодке как...

- План очень простой. Вы, ребята, будете просто сражаться, как обычно. А пока вы будете заняты, я буду атаковать Армию Скверны сзади.

- Сзади?

- О чем он, черт возьми, говорит?

Некоторые из Центурионов начали пытаться воспротивиться планам Хурокана. Но он не ответил на их вопросы.

- Я рассчитывал на вашу помощь. Но, глядя на вас, ребята, мне кажется, вы мне не поможете.

Хурокан сказал то, что хотел сказать.

- Просто не вмешивайтесь в мою игру. Я думаю, вы видели видео с той стратегией, поэтому надеюсь, что вы сможете долго продержаться.

Он повернулся к ним спиной.

Повисло отчаяние, и человек, который находился с краю этой группы, закричал: – Вы уверены, что у Хахве Маски не 8-й класс?

- Хахве Маска это говорил?

- Да.

- Что происходит?

- Центурионы пришли к соглашению. Мы решили подождать, и увидеть твой план. В любом случае, мы ничего не можем с этим сделать. Вместо этого, мне нужно было найти канал для связи, который используют Центурионы.

У Чева появилось недоверчивое выражение, когда он услышал доклад Большого К. Естественно, это было звуковое сообщение, поэтому он не мог показаться свое чувство только на лице.

- Честно, я ошарашен!

Чев с помощью слов написал то, что он чувствовал.

- Да.

- Разве это не впервые Хахве Маске сделал шаг вперед для сражения? Может, это значит, что есть шанс на победу?

Он был ошарашен, но у него все еще оставались вопросы. Если Хахве Маска так поступил, то значит нужно обратить на это внимание.

- Он назвал это Съесть Хвост.

- Съесть Хвост?

- Он говорил, что применит метод «Прогрызания» позади Армии Скверны.

Когда Чев услышал это название, то сразу понял, о чем говорил Хурокан. Он быстро вспомнил стратегию «Съесть хвост».

Когда он это вспомнил, то лицо Чева стало еще более угрюмым.

- Получается, этот маневр можно здесь использовать.

Когда Армия Скверны оказывается в режиме засады, то их видение ссужается. Умелые игроки знали об этом, а остальные узнали, когда Хурокан показал это в своем видео на УouTube.

Можно использовать этот факт, и напасть на Армию Скверны. Сейчас очень популярная стратегия «Прогрызания».

Как только Армия Скверны переходит в режим осады, то ограниченное видение перемещается со стороны назад.

Эта новая стратегия должна быть эффективной.

Более того, Армия Скверны никогда не отступает, и поэтому невелик риск, что будет атака с тыла, а вот атака с боков более возможна.

Конечно, эта стратегия еще не была проверена. Результат сражения Хахве Маски покажет, действует она или нет.

- Почему?

Чев снова вспомнил недавние действия Хахве Маски.

Хахве Маска упорно трудился сам, чтобы и выгода досталась только ему. Однако совсем недавно Хахве Маска сильно изменился. Он рассказывал остальным то, что знал о большом сражении. Кроме этого, он придумал новую стратегию, и собирался сам ее испробовать.

- Он собирается стать героем?

Чев сразу представил, что произойдет, если битва за замок Шезга закончится победой.

Если кто-то выиграет сражение, то тот, от кого ожидали победы, вряд ли станет героем.

Герой тот, кто из пасти поражения вырывает победу.

Если Хахве Маска станет героем, то у него появится много прав для командования.

- Хорошая работа, Большой К.

- Ничего особенного.

- Тогда давай, закончим разговор. Мне нужно срочно позвонить.

- Понял.

После того, как они закончили разговор, Чев тут же стал кому-то звонить. После короткой мелодии послышался голос на другом конце.

- Говори.

- Нам нужно подкупить Хахве Маску.

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 123.1 Сила богатства (часть 1)**

Ранее в большом сражении говорилось, что у хвоста лучший вкус. Если в рыбе лучшая часть для дегустации – это голова, то в большом сражении – хвост.

Когда Армия Скверны оказывается в режиме Осады, то она одновременно становится довольно беззаботной. Они просто двигаются вперед, несмотря ни на что. Даже если бы вмешался кто-то посторонний, то отреагировали бы только те монстры, которых атаковали. Остальные монстры просто продолжали бы выполнять свою задачу.

Даже те монстры, которые отреагировали бы, вернутся к своим обязанностям, как только их агро за короткий период времени вернется в исходное положение. Если Танку удастся вызвать агро, то монстр начнет атаковать, но после этого, он просто пройдёт мимо этого же Танка, для того, чтобы захватить замок.

Эта особенность была введена, чтобы Игроки не могли разбить Армию Скверны, используя систему Агро. Но у каждого преимущества есть свой недостаток. Метод «Прогрызания» – это стратегия, которая превращает преимущество Армии Скверны в невыгодное положение. Они бы могли приближаться к Армии Скверны со стороны, и уничтожать монстров один за другим.

Именно это дало основу тому, что в большом сражении хвост лучше всего. После того, как узнали что собой представляет метод «Прогрызания», все Игроки начали колотить Армию Скверны со стороны. Очень часто отправлялось больше игроков на сторону, чем на фронт. Естественно, теперь соревнование в «Прогрызании» Армии Скверны стало очень жестоким.

В этот момент у нескольких Игроков возникла идея.

- Хей. Как на счет того, чтобы напасть на них сзади?

- Согласен.

По бокам не было никакой опасности. Но если оказаться перед Армией Скверны, то можно легко попасть под ее влияние.

Давайте атаковать хвост!

Результат будет настоящим Джек-потом.

Самым большим преимуществом стратегии «Съедания Хвоста» было то, что существовала очень низкая вероятность того, что Армия Скверны остановится и окружит Игроков. Если кто-то сталкивался с головой Армии Скверны, то не имело значение, будут его окружать или нет. Малейшая ошибка в концентрации приводила к тому, что Игрока просто растаптывали.

Быть окруженным при боковой атаке, по сравнению с фронтовой атакой, было намного ниже, но все равно риск был.

Однако при использовании метода «Съедения Хвоста» было невозможно стать окруженным. Этого просто не могло случиться, если конечно никто не бросится прямо в центр Армии Скверны.

- На данный момент, я раскрыл все свои карты.

Другими словами, Хурокан больше не мог ничего посоветовать, что можно делать после применения метода «Съедения Хвоста». Он описал метод «Перегруженности», рассказал о стратегии «Уличное сражение», методе «Прогрызания», а теперь и о методе «Съедания Хвоста». Возможно, существовал еще какой-то таинственный и чудесный способ, с помощью которого можно было атаковать Армию Скверны, но Хурокан больше не мог ничего придумать.

Так как он уже рассказал все о методе «Съедания Хвоста», то теперь Хурокану было необходимо сделать что-то колоссальное.

«Я закончу это большое сражение, и буду использовать все возможные методы».

Нет ничего лучшего, чем победа в этом большом сражении.

«После того, как я это закончу, мне будет нужно обратиться к 30 великим Гильдиям для того, чтобы они приняли участие».

Когда Хурокан размышлял о своем плане, то неожиданно начал пинать землю, как какой-то сумасшедший.

- Ох-ах-ах-ах!

При этом он даже издал какой-то причудливый возглас. И все, кто увидел это, решили, что он просто лишился рассудка.

«Почему, из-за этих 30 великих Гильдий, я должен тратить столько денег? Зачем мне делать такую фигню...?»

Естественно, это была вполне объяснимая реакция на такую ситуацию.

Если план Хурокана закончится успешно, то выгоду от этого получат как раз эти 30 великих Гильдий. Главной целью его плана было привлечение 30 великих Гильдий к участию в большом сражении.

Другого выбора просто не было. Действия через низшие Гильдии, и то, что Хурокан поделился информацией, немного улучшило ситуацию. Но все равно пока не удалось изменить ход сражения. Защитить замки – это была не единственная задача, которую им было необходимо выполнить. Им еще предстояло вернуть те замки, которые они уже потеряли.

Если Хурокан мог бы одновременно использовать 30 тел, то не было бы никаких проблем. Но, к сожалению, существовали ограничения на то, что он мог делать сам.

«Дерьмо!»

Однако он не мог с этим ничего поделать, и поэтому рассердился.

Хурокан усердно бросал землю, и ему попался камень. Он был размером с кулак взрослого человека, он его задел и тот полетел высоко в воздух. Камень описал большую дугу и с силой ударил по шлему монстра, который находился сзади Армии Скверны.

Внезапный удар заставил монстра повернуться, и осмотреться вокруг.

Когда Хурокан увидел это, то не смог сдержать смех. Он посмотрел на Скелетов Воинов, которые держали большие мешки.

…………….

[До того, как Армия Скверны прибудет в замок Шезга, осталось 1 час 59 минут и 59 секунд]

Когда появилось сообщение о времени прибытия Армии Скверны, все 1000 Игроков, которые находились в замке Шезга, начали активно действовать.

- Давайте займем наши оговоренные точки.

- Возьмите все свои вещи, и не перепутайте точки, в которых вы должен находиться!

Центурионы и группы, которые были за ними закреплены, начали перемещаться на свои места. Это была тактика, которая еще недавно была популярна в большом сражении. Игроки поняли, что просто бесполезно создавать линию Танков, которые стояли бок о бок. Было намного лучше разделиться на группы по 100 человек, и каждая группа должна была защитить свою территорию.

Это имело больше смысла, потому что Игроки, в данный момент, не собирались защищать этот замок.

- Давайте поймаем их побольше сегодня!

- Не делайте этого. Нам нужно просто набрать опыт. А для этого будем ловить только тех монстров, которые окажутся внутри замка.

Игроки собрались здесь, чтобы принять участие в уличных сражениях, которые дают неплохой опыт. И не было никаких других причин из-за чего они здесь.

В то время, как группы начали активно переходить на свои места, Большой К стоял на стене замка. Он всматривался вдаль, и, похоже, не собирался отправляться на свое место. Один из участников Гильдии «Красные Буйволы», по имени Ян Чио, заметил, что Большой К стоит на верху стены замка. Ян Чио подошел к Большому К и спросил:

- На что ты смотришь? Нам нужно идти.

- Хахве Маска.

Ян Чио был удивлен ответом Большого К, и поэтому тоже посмотрел в том направлении, куда вглядывался Большой К.

- Где Хахве Маска?

Он ничего не мог разглядеть в том месте, куда смотрел Большой К. Хотя нет, там что-то было. Это было достаточно далеко, но над деревьями поднимались птицы и облако пыли.

Деревья были повалены Армией Скверны. Дикие животные, которые обитали на деревьях, убегали, и это создавало хаотичную обстановку.

Естественно, Хахве Маску еще не было видно. Да и расстояние было слишком большим, чтобы невооруженным глазом можно было его увидеть.

- На что ты смотришь? Где Хахве Маска? – угрюмо спросил Ян Чио. Ему казалось, что Большой К его просто обманул.

Однако Большой К даже и не думал обманывать Ян Чио.

- Посмотри в конец.

- В конец?

- Он находится за Армией Скверны. Хахве Маска придерживается своих слов. И раз он сказал, что будет там, значит, он там.

Ян Чио клацнул языком после ответа Большого К. Он не мог понять поведения Большого К. Сейчас им вообще не стоило заботиться о Хахве Маске. Разве не разумнее было сосредоточиться на предстоящей задаче?

Большой К понял о чем думает Ян Чио, но он не собирался менять тему. Он продолжил говорить.

- Что если Хахве Маска сделает то, о чем он говорил? Что если он и правда разработал стратегию для победы в этом большом сражении?

- Пух – ха – ха.

Вместо ответа Ян Чио рассмеялся. И его смех был ответом вместо каких-либо слов.

- Большой К тебе не стоит волноваться о том, что происходит. Хахве Маска просто псих. А псих не имеет никакого к нам отношения. Даже если Хахве Маска действительно такой хороший, но что он сможет сделать сам? Победить? Это даже не смешно. Нет шансов, что Игроки, которые здесь собрались, смогут защитить замок.

Ян Чио похлопал по плечу Большого К. И это был своеобразный сигнал о том, что ему следует перестать говорить такие глупости.

После этого Большой К замолчал. Но он все равно продолжил всматриваться в конец Армии Скверны.

План Хахве Маски был простым.

План, о котором говорил Хахве Маска, было нетрудно понять. В то время как Хахве Маска сосредоточится на хвосте Армии Скверны, остальные Игроки, которые здесь собрались, должны сражаться возле стены замка. Потом часть из этих Игроков должна использовать метод «Прогрызания». Это был план, о котором им рассказал Хахве Маска.

Армия Скверны замедлялась, в то время как она пыталась протиснуться через небольшое отверстие в замок. И в это время Игроки должны были окружить Армию Скверны, и таким образом расколоть ее.

- План, который предложил Хахве Маска, в принципе можно выполнить.

Это было не слишком сложно. Он не знал, приведет это к победе или нет, но можно было попробовать. Но, не было веских доказательств, чтобы последовать плану Хахве Маски прямо сейчас.

Ни один из Игроков не будет следовать плану только из-за того, что его придумал Хахве Маска.

Большинство игроков наоборот послали его, когда он просил их уступить ему командование.

Если Хахве Маска, на самом деле, хотел что-то делать по своему, то ему следовало развивать свою ауру, которая привлекала бы к нему людей. Такая аура была у Свистящего Питбуля из «Бойцовской» Гильдии, и он мог привести игроков к победе.

Но именно это волновало Большого К в Хахве Маске.

Было много сказано о Хахве Маске, но никто не мог отрицать того, что у него была отличная аура.

Готов ли он поспорить, что Хахве Маска сможет здесь показать свою ауру?

«Мне и правда надо просто игнорировать Хахве Маску? Так будет правильно? А что если мы и правда можем защитить замок? Может правильней следовать за Хахве Маской?»

Это произошло, пока Большой К был погружен в свои мысли.

Кван!

Началось сражение, и от Армии Скверны послышались выстрелы.

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 123.2. Сила богатства (часть 2)**

Армия Скверны перешла в режим Осады. Хурокан следил за ними, и перед ним открылось довольно удивительное зрелище.

Было много монстров, на которых была видна разная броня, они шли линией. Они выглядели очень достойно, и каждый их шаг сопровождался дрожанием земли. Они решительно топтали всю растительность, и после них был хорошо виден путь, по которому они проходили.

Это было что-то, такое нельзя было больше нигде увидеть. Это было великолепное зрелище, которое можно было увидеть только в большом сражении.

Он собирался кое-что сделать вдобавок к этому великолепному зрелищу. Было такое ощущение, что он бросает мутную воду на знаменитую картину.

Но он ни на минуту не задумался, перед тем как бросить мутную воду в такую картину. Он что-то бросил, и это на самом деле походило на большое количество мутной воды.

Кван!!!

Хурокан бросил Костяную Бомбу, раздался большой взрыв, он отправился на штурм Армии Скверны. Взрыв был довольно мощным. Его было достаточно для того, чтобы повредить шлем Тролля. Кроме того, от Костяной Бомбы разлетелись фрагменты, которые попали по другим монстрам.

Но, несмотря на это, единственный монстр, который отреагировал на атаку Хурокана, был тот, в которого попала сама Бомба.

Коо-ух-ух!

Он выскочил из толпы и начал целиться в Хурокана. Хурокан не пытался уклониться от этой атаки. Вместо этого он опять бросил Костяные Бомбы. И на этот раз она была не одна.

Ква-аан, ква-аан, ква-аан.

Он бросил их целую горсть.

Если точнее, то он бросил аж четыре Костяные Бомбы. Одновременный взрыв был намного мощнее. Тролль из Армии Скверны на мгновение замер, и на его броне можно было увидеть места, куда попали бомбы. Если бы это было обычное время, то для начала он бы использовал Разрушение Брони, а потом Костяную Бомбу, чтобы нанести максимальный ущерб.

Даже сейчас он все еще мог применить такой прием. Это был довольно эффективный способ победить монстра.

Однако у него был метод, с помощью которого он мог еще быстрей разрушить броню.

Проблема была в деньгах!

Если бы он использовал свои Костяные Бомбы таким путем, то он бы не смог получить никакой прибыли. Ему даже не стоило бы задумываться о прибыли. Каждый монстр, которого он бы так ловил, загонял бы его в минус.

«Оох, оох… мои деньги!»

Поэтому его стиль атаки оказывал больше влияние на него самого, а не на монстра. Хурокан уже бросил пять Костяных Бомб, и это заставило его содрогнуться.

Тем не менее, Хурокан стиснул зубы, опять содрогнулся и бросил еще одну Костяную Бомбу.

«Мне нельзя трать более 2 минут на одного монстра».

Ему пришлось сократить время для убийства одного монстра.

Если бы Хурокан применил Разрушение Брони, и только после начал бороться Скелетами Воинами и Рыцарями против монстра из Армии Скверны, то ему бы понадобилось 3-5 минут, чтобы убить его. И это был подвиг. Он убивал монстра быстрее, чем это могли сделать одновременно пять человек.

Когда он все это просчитал, то возникла проблема. Как минимум ему понадобится 300 минут для того, чтобы убить 100 монстров, а это примерно 5 часов.

Он не мог так сражаться. У него просто не было столько времени. Кроме того, он не мог так долго быть настолько сконцентрированным. Хурокан должен был применить метод «Съедания Хвоста», для того, чтобы начать войну, и тогда ему предстояло серьезное сражение. А после, ему также придется принимать участие в уличных сражениях.

Вот почему Хурокан пытался сократить здесь время с помощью денег. Он взял много Костяных Бомб. У двух Скелетов Воинов были сумки, которые полностью заполняли Костяные Бомбы.

Хурокан не посчитал, сколько это все будет стоить. Если бы он узнал всю сумму, то его сердце не выдержало бы.

Однако это еще не конец.

- Ухх!

Хурокан застонал и щелкнул пальцем. Скелеты Воины были готовы, и тут же побежали к Троллю. У каждого Скелета Воина был молоток.

Он уже повредил броню с помощью Костяных Бомб, и поэтому молотки как раз подходили для полного уничтожения брони.

Хурокан купил эти предметы, чтобы выполнить свой метод. На это у него ушло немало денег.

Бух-бух, бух-бух!

Этот метод должен был быть выполнен точно. Как только начался бой, Скелеты Воины без перерыва колотили своими молотками по броне Тролля. В отличие от Скелетов Воинов, все попытки Тролля были безуспешными.

Броня Тролля была сильно повреждена. И в какой-то момент она начала по кускам падать на землю.

Однако Хурокан уже не следил за происходящим. Он опять начал догонять Армию Скверны, которая уже успела отойти от него. Когда он их догнал, то снова бросил Костяную Бомбу в новую цель.

Если он хотел быстро их поймать, то ему стоило убивать сразу нескольких монстров. Но ему приходилось убивать их по одному, для того, чтобы привлечь на себя их агро. И в связи с такой ситуацией Хурокану нужно было тратить больше денег.

Хурокан крепко сжал губы.

В это же время Хурокан сжал и кулак. И из его кулака на землю начала капать жидкость.

Когда жидкости стало много, земля начала собираться и появился огромный волк. Это был потрясающий волк с четырьмя собаками. Это был Волк Лезвие.

Этот монстр был среднего размера, у него был 140 уровень. Он читался самым сильным из всех Боссов с таким же размером и уровнем. В тоже время, он считался самым дорогим монстром. Он использовал драгоценный камень, который можно было найти у примерно такого же монстра – Глиняная Игра.

Однако тут же появился Голем Волк. Он даже не думал о Разрушении Брони. Он немедленно набросился на Орка из Армии Скверны. Орк пытался нанести контратаку, но повреждения, которые он наносил Голему Волку, Хурокан с помощью магии быстро восстанавливал.

Хурокан опять перестал обращать внимание на это сражение. Он снова бросил Костяную Бомбу в третью цель.

На этот раз вперед вышел Скелет Рыцарь. С первого взгляда можно было определить, что на этом Скелете Рыцаре была дорогостоящая броня. Когда он надел Костяную Броню, то тут же стал в несколько раз больше. Маска Безумия была последним штрихом.

После всех Баффов, Скелет Рыцарь начал с яростью двигаться.

Ему почти стало жалко Ящерицы Скверны, которая находилась перед Скелетом Рыцарем.

Но Хурокан опять не мог остаться и насладиться зрелищем.

Хурокан подошел к большой сумке, которая была возле него, и снова достал Костяную Бомбу. Он бросил ее в четвертую цель. В это время Скелеты Воины закончили свое сражение, и подошли к Хурокану. Они ждали приказа Хурокана для атаки следующей цели.

Молниеносная битва.

Хурокан быстро уменьшал количество монстров в Армии Скверны.

В это же время…

«Ох, ха ха! Ешь эти платные бомбы!»

Его здравое мышление медленно пропадало.

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 124.1. Сила богатства (часть 2)**

Высокие и могущественные стены замка Шезга попали в поле зрения Армии Скверны. Они уделяли особое внимание выполнению своей задачи.

Прошло 100 минут с тех пор, как Армия Скверны перешла в режим Осады. Если они сохранят свой темп, то через 20 минут они будут возле замка. Монстры из Армии Скверны с помощью своего оружия будут пытаться разрушить ворота и стены замка.

С одной стороны между Армией Скверны и замком оставалось еще много времени. Хотя они и двигались быстро, все же они не бежали. И они могли преодолеть эту дистанцию, которая была не слишком большой, всего за 20 минут.

Но Армия Скверны решила ускориться. Их скорость медленно увеличивалась. Они изначально делали 10 шагов за определенное время, но теперь, они успевали сделать уже 12-13 шагов за то же время.

Кууун, куун, куун, куун!

На пути не было никаких препятствий, которые могли бы им помешать, и это делало их сильней. Звук от сотрясения земли становился все громче, и их мощь возрастала. Они были похожи на живой бульдозер. Они сбивали все на своем пути. После того, как они все переворачивали на своем пути, они потом еще и растаптывали это, чтобы окончательно завершить свое дело.

Если смотреть на это все спереди, то выглядит это на самом деле ужасно. Например, это было похоже на то, как посередине железнодорожных путей стоит человек, и по бокам него высокие скалы. Поезд мчится прямо на человека, и это вызывает много шума.

Головокружение!

Более того, это было не совсем нормальное головокружение. Это было головокружение, которое было готово поглотить калейдоскоп мыслей, находящихся в голове. Это головокружение полностью заполняло разум.

Бывало такое, что трагедия рядом, могла бы издалека казаться комичной.

Армия Скверны была символом, который представлял трагедию.

Человек, который смотрел на эту армию издалека, сейчас сравнивал ее с таким описанием.

Она была похожа на безумное дикое животное, у которого горел хвост.

Как было сказано, у Армии Скверны на самом деле горел хвост, и это было не очень привлекательным зрелищем.

Самым привлекательным для глаз был вид разбросанных ужасных трупов монстров, которые оставались позади Армии Скверны. Трупы не были разобраны, и они еще не исчезли. Во весь экран можно было увидеть доказательства таких убийств.

Следующей привлекательной частью были группы монстров, одетые в броню. Они были разрушителями Армии Скверны. У этих монстров были совершенно одинаковые доспехи, и выглядело так, будто у них существовал дресс-код. Разница в силе между двумя группами была очевидной. И эта разница превратила зрелище из трагедии почти в комедию.

«Шесть Костяных Бомб и три Скелета Воина необходимы для победы над одним Орком из Армии Скверны».

Тот, кто руководил этой комедией бы Хурокан.

Мешок с его Костяными Бомбами быстро уменьшался. Он вытащил три Костяные Бомбы и бросил их в Орка из Армии Скверны. Взрыв от Костяных Бомб помял броню Орка. Орк повернулся, чтобы глянуть, что это сделал Хурокан: его выражение наполнилось яростью.

Хурокан подал сигнал трем Скелетам Воинам, которые недавно пришли после окончания очередной битвы. Скелеты Воины только недавно оправились от своих переломов колен, ребер и плеч. Но они тут же выполнили приказ своего хозяина и отправились к Орку.

Хурокан снова не стал смотреть эту битву.

Именно из-за этого он не мог вспомнить никаких деталей из этих битв в большом сражении. Единственное, что он хорошо помнил, это моменты, когда он бросал свои Костяные Бомбы. Он помнил эти множественные сцены, как будто камера сделала много снимков.

Вместо этого Хурокан вспомнил номер.

«118».

Прошло 10 минут от начала битвы, и он уже успел поймать 118 Оскверненных Монстров. Но их было более тысячи, даже можно сказать почти две тысячи. И число монстров, которых он уже убил, было похоже на маленькую занозу в Армии Скверны.

Хурокан перевел сражение в цифры. И почувствовал, что этот метод оставляет желать лучшего.

«Оскверненный Оборотень. Использовать 6 Костяных Бомб и отправить Скелета Рыцаря».

Он был похож на точно настроенную машину.

Он сосредотачивался на цели, и использовал точное количество Костяных Бомб для того, чтобы повредить броню. После того, как он обращал на себя агрессию и повреждал броню, он определял точно рассчитанное количество бойцов, которые должны были покончить с монстром.

Это сражение вызывало немного другие чувства по сравнению с остальными сражениями.

Умный.

«Возможность для создания Проклятий доступна. Мне стоит быть готовым».

Он точно просчитал время для всех своих навыков, и расставил правильное количество своих бойцов, и в точных местах. То, как он вел сражение, не было основано только на его опыте или интуиции.

Кроме того, когда командовал Хурокан, он не отступал.

Он вмешивался, когда появлялась чрезвычайная ситуация. Если он видел, что его бойца могут вот-вот убить, то он не стеснялся и сам становился на его место.

Сейчас была такая ситуация. Кобольд махнул своим молотком и раздробил колено Скелету Воину. Скелет Воин рухнул, и Кобольд собирался нанести удар своим молотком, это выглядело как гром среди ясного неба. Хурокан тут же оказался рядом с Кобольдом и применил, используя свой меч, Бросок. Он отбросил Кобольда.

Кван-джееек!

У него было мощное оружие Черный Меч Короля Кобольда. Именно для этого сражения он купил это оружие, несмотря на то, что оно было дороже, чем обычно. Оружие, за которое он выложил огромную сумму, тут же пронзило броню и кожу Кобольда.

Он нес Скелета Воина на спине, потому что тот еще не отошел от своего повреждения.

Магическая энергия, которая была необходима для исцеления Скелета Воина, была не проблемой. Но если бы Скелет Воин умер, то было бы необходимо ждать определенное время, прежде чем появилась бы возможность призвать его снова. Именно поэтому Хурокан и вышел вперед.

Было очень трудно одновременно сражаться и думать.

Кроме того, когда вступил Хурокан, ситуация на поле сражения сильно изменилась. Каждый шаг, который он делал, ему было необходимо очень быстро просчитать, и он справился с этой задачей. После осмотра поля сражения Хурокану удалось завершить свой расчет.

Это был невероятный подвиг.

Более того, это было что-то очень необычное.

Так что же именно так сильно отличало Хурокана от обычных игроков? И что именно дает такую силу Хурокану, что он сильнее остальных на 120%?

«Мне надо заработать денег. Несмотря ни на что…».

Конечно, ответ был очень простым.

………

В жизни, голос имел очень важное значение. В такой жестокой ситуации, как война, голос не мог так просто достигать других ушей, и поэтому он терял свою ценность. Вот почему люди использовали другие инструменты во время сражений. Они использовали инструменты, такие как рога или барабаны, выстукивая определенный ритм, для общения.

Однако в «Полководце» существовал инструмент, который был дороже, чем голос.

- Какое текущее состояние Команды 8 и Команды 9?

- Команда 9 находится в режиме ожидания.

- Команда 8 находится в режиме ожидания.

Прозвучал голос.

В «Полководце» предоставлялась возможность для использования этой довольно полезной программы. Голос этой программы звучал очень четко, несмотря на ужасные и громкие звуки сражения. Его ценность особенно ощущалась во время сражений.

- Все зависит от решения о вступлении в бой Команды 8 и Команды 9. Кроме команд 1-5, все остальные вступят в сражение после первых шагов Команд 8 и 9, - говорил Большой К, глядя вперед.

- Наконец они здесь.

Если сказать, что Армия Скверны еще находится далеко, то это было бы неправдой. Уже можно было легко увидеть наступающую Армию Скверны.

Большой К был участником группы, которая должна защищать регион на фронте.

Естественно, именно этот сектор был самым сложным для защиты. Здесь никто не хотел находиться, но этот регион требовал присутствия самых опытных игроков. И поскольку этот регион имел большое значение, то решили отправить сюда Большого К. Так же он будет видеть все то, что происходит.

- Хууу-оох.

На самом деле, Большой К не хотел нести ответственность за этот этап. Если бы не приказ «Красных Буйволов», то он бы использовал для сражения все те подсказки, о которых говорил Хахве Маска. Он бы использовал метод «Прогрызания».

Это была одна из причин, почему Большой К вздыхал, видя поле битвы.

«Здорово! Какая игра…».

«Красные Буйволы» не дали разрешение, чтобы их игроки участвовали в большом сражении под знаком их Гильдии. Им было разрешено участвовать только как частные лица.

Гильдии смотрели на сражение как на большую картину. Существовало несколько факторов, по которым они не могли принять полноценное участие в большом сражении. Однако ни одна из 30 великих Гильдий официально не сдалась. Естественно, они ожидали, когда придет время, и они всерьез вступят в сражение. Вот именно поэтому 30 великих Гильдий занимались работой по улучшению.

Существовало две задачи, которые им нужно было выполнить.

Доброжелатели. Члены Гильдии должны были выполнить всю грязную работу. И это должно было создать доверие игроков.

Опыт. Когда они выполняли тяжелую работу, то получали больше опыта по сравнению с теми игроками, которые занимались только легкой работой.

Кроме того, эти две задачи были показателями для Гильдии. Им приходилось отбирать тех людей, у которых был потенциал. Нужно было выделить их среди всех новых игроков. После того, как отбирались самые умелые, им все равно предстояло пройти тестирование на специальной стадии. Такая же задача была и у Большого К. Не было никаких причин, из-за чего ему могло быть плохо. Если его результаты будут хорошими, то он в конце сражения окажется в 1,5 команде. Именно там находился цветок Гильдии «Красных Буйволов». Ему дадут звание, которое придаст ему значимость.

Конечно, он ощущал давление. Все-таки тест оставался тестом. В настоящее время несколько десятков игроков, таких как Большой К были разбросаны по всему «Полководцу». Эти семена были разбросаны повсюду. Те, кто лучше прорастет, получит больше возможностей.

Если он не сможет себя показать в большом сражении, то он опять окажется в грязи. Даже если сможет там прорасти, то его все равно не выберут, потому что его ствол будет тонким, его корни не будут глубокими, а его листья будут сухими. Его не будут выбирать, и ему придется ждать следующей возможности.

Он должен был преуспеть.

Нет, он должен все сделать намного лучше остальных.

«Хахве Маска».

Вот почему Большой К не мог так легко забыть о Хахве Маске. Сколько бы он не думал, ему казалось, что именно Хахве Маска поможет ему преуспеть.

В тот момент пока Большой К над этим размышлял, началось сражение. К сожалению, битва не могла ждать.

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 124.2 . Сила богатства (часть 2)**

- Держитесь!

Танки сомкнули свои щиты, создавая вогнутую линию. Позади них находились Священники. Маги выстроились за Священниками. Лидер группы, который руководил битвой, находился за Магами, это был Центурион.

Они создали оборонительную линию в виде полумесяца, бронированные монстры, с черными, как смоль глазами, двигались на них.

Каанг-канг! Каанг-канг! Каанг-канг!

Монстры без отдыха ударяли по щитам, их оружие обладало невероятной силой. Тупое оружие просто раздавливало щиты, а острое - прорывалось сквозь них. Танки выставляли свои щиты, и они постепенно теряли свой блеск, и становились неприглядными.

Конечно, еще оставалось пару щитов, которые продолжали сохранять свой достойный вид, это были те, которые устояли против такого нападения.

Танки, держащие щиты, комментировали происходящее.

- Белый Щит Жука потрясающий.

- Уникальные предметы – это что-то.

Это говорили владельцы таких щитов, с гордой улыбкой на лице.

- Вот для чего люди используют столько денег - они получают такие уникальные предметы. Вместо того чтобы покупать три средних щита, лучше все-таки потратить деньги и купить один, но хороший.

- Когда ты купил этот щит, то сильно скулил. Ты говорил, что очень сожалеешь об этой покупке…

Эти три игрока доказывали, что могут шутить даже во время большого сражения.

- Кастинг завершен.

Во время того как это все происходило, Маги начали докладывать Центуриону, что они завершили свой кастинг.

Один, два, три… когда Центурион досчитал до десяти, то послышался его голос.

- Готовы к магической бомбардировке!

Эти слова увеличили нервозность, которую и так все ощущали.

Самыми нервными были Танки. Взрывы будут находиться прямо перед их щитами. Мощные магические заклинания будут убивать монстров, а эффекты, которые будут оставаться после этих заклинаний, будут распространяться на окружающих. Это было хуже, чем осколки от гранаты. Монстры, которые атакуют, будут отходить, падать, или переворачиваться. Сила, которая появится в результате происходящего, будет огромной. Любой живой организм будет показывать всю свою мощь, для того, чтобы выжить.

- Я никогда не смогу стать Танком.

- Я должен буду выполнять всю тяжелую работу. Все-таки, лучше я останусь Целителем.

Когда Танки немного успокоились, пришла очередь Священников.

- Магический огонь!

После того, как они услышали приказ Центуриона, десять Магов применили различные магические заклинания.

Первое заклинание, которое достигло цели, было – Магическое Электричество. Две огромные плиты свалились на головы монстров, и их поразило током.

Пах-ей-джиик, пах-ей-джиик!

Броня была абсолютно бесполезной против электрического заряда. Некоторые части брони действовали как молниеотводы.

Куу-ух-ух!

Монстры заревели, когда ощутили действие электричества.

После того, как произошла такая атака, на землю упали два монстра, они оба были в огне.

Хвах-руу-руу!

Каждая глыба мрамора создавала бушующее пламя размером в 330 метров. Урон от него был не слишком большим, но это постепенно убивало монстров. Это было самое сильное заклинание, потому что оно действовало постоянно. Это считалось самым полезным заклинанием, потому что оно удерживало противоборство лицо к лицу.

В «Полководце» Лед было похож на предыдущее заклинание, и его тут очень не хватало. Как раз в этот момент свалилась огромная глыба льда.

Рахх-джиик!

Он разбился об землю.

После того, как он разбился, мощный ледяной туман начал распространяться, окутывая большую область. Туман исчез так же быстро, как и появился. Однако когда туман испарился, то остались только замороженные монстры. Они были похожи на ледяные статуи.

Те, кто разбивал эти ледяные статуи, оказались другими монстрами. Они не стеснялись топтать своих товарищей. Замороженные монстры рассыпались как стекло, или раскалывались на куски. И когда оставшиеся монстры проходили по ним, то от них ничего не оставалось.

Наступил хаос, и вся эта толпа ринулась к Танкам. Танки быстро выставили свои щиты.

- Терпите!

- Оох-рат-ча-ча!!!

- Кто-то решил спеть песню?

Даже сейчас они продолжали шутить.

Однако сейчас была такая ситуация, где шутки были не совсем уместными.

………

- Команда 10 пала!

Это было одностороннее сообщение, в виде отчета для Большого К. Они не просили о помощи. Они просто сообщали другим, что они выполнили свою работу. Это было официальное обращение, которое выражало поддержку другим оставшимся командам.

Большой К не рассердился на эти слова. Было здорово, что они могли наслаждаться большим сражением, и продолжать шутить. И даже, если бы здесь были все войска всех 30 великих Гильдий, то обычные игроки все равно бы терпели поражение. Это приводило к тому, что на протяжении 48 часов они могли выпить алкоголь. Трагедия все равно бы произошла, не смотря на то, чтобы они ни делали.

Более того, в этой новости не ощущался гнев или облегчение.

- Хорошая работа.

- Вы молодцы, Команда 10.

- Пожалуйста, будьте готовы к следующему сражению.

Он решил, что ему стоит остаться, и продолжить защищать свой район. Это было правильное решение сохранять такое положение. Если бы они разделились, чтобы попытаться исправить положение, то многие Игроки потерпели бы поражение. У них будет целых 48 часов для размышлений. Это было доказано уже в других сражениях. Отчет по этой стратегии получался довольно мрачным. Было бы просто глупо повторять ее снова, и следовать по тому же пути.

В этот момент Большой К оценивал их шансы на победу.

«Прошло уже 10 минут от начала сражения, и Армия Скверны проломила только одно место».

Темп был не слишком большим. То, что они не смогли продержаться 10 минут, не имело большого значения. Единственным минусом в том, что они не смогли выстоять эти десять минут, было то, что они не смогли убить многих монстров.

В замке Шезга собралось 1000 человек, и их поражение было оговорено еще до начала сражения. Сейчас уже стало понятно, что очень скоро им придется участвовать в Уличных Сражениях.

В принципе, это было длительное сражение. За пределами замка, в воротах замка, и в самом замке. Это были три этапа, и каждый из них подразумевал под собой сражение. Естественно, каждый убитый монстр был большим плюсом в этом долгом сражении.

«Как мы и предполагали, мы не сможем этого сделать».

Они убили намного меньше, чем предполагали. И именно поэтому шансы на победу в голове Большого К сильно уменьшились.

Это случилось в тот момент...

- Это 11 Команда.

11 Команда вышла с ним на связь.

- Да?

У Команды 11 и 12 были немного другие задачи, по сравнению с остальными. Это были Игроки со стилем, которые были не особо полезными в сражении. Эта группа состояла из Нападающих. Эти команды не дрались напрямую, здесь были Игроки-знатоки, и их использовали для быстрых атак.

- Что, Команда 11?

Эти команды отвечали за проведение метода «Прогрызания».

Если бы они не проявляли осторожность, то сильно бы пострадали, и их постигла бы такая же участь, как и команду 10. Но так как они наносили удар и убегали, то у противника не было никаких шансов убить их. Конечно, они также использовали Голосовой Разговор, но делали это редко. И поэтому их слова насторожили.

Кроме того, содержание слов прибавляло вес к произносимым словам.

- Хахве Маска проводит активные действия в тылу Армии Скверны. Что нам делать?

Для Центуриона, сказанные слова были похожи на полный колодец квакающих лягушек.

- Оу! Хахве Маска на самом деле находится сзади?

- Я думал, он ушел, после того, как бросил пару Костяных Бомб. Получается, он все это время там находился?

- Вау. Хахве Маска просто сумасшедший. Но он просто так все это время находился позади? Или он сражался?

Хрип, хрип.

Голоса доносились со всех сторон, и Большой К чуть не потерял рассудок. Другие не обращали внимания на болтовню. Но именно перед Большим К стояла задача всех выслушивать. Ему надо было прислушиваться даже к бессмысленным словам. Не существовало ничего более раздражающего, чем слушать весь этот бред.

- Тихо!

Большой К наконец заговорил.

- Как много монстров убил Хахве Маска?.. Ох, простите.

Когда один человек попытался разобраться в ситуации, неразбериха тут же прекратилась.

Когда все успокоилось, Большой К снова заговорил.

- Так сколько же убил Хахве Маска?

Он говорил таким тоном, что был похож на инквизитора.

- Пффф.

Из голосового разговора послышался смех. Но так как Большой К не понимал причину смеха, то настроение у него было не очень хорошее. Остальным повезло, что они не могли увидеть выражение Большого К. Но он радовался тому, что это был не видео чат.

К счастью Центурион Команды 11 не был тупо болтающим человеком, и на него не повлияла сложившаяся атмосфера. Он ответил очень спокойно.

- Последнее, что я видел – 11 монстров. Ему требуется одна минута на одного монстра. Если учесть, что от начала сражения прошло 110 минут, то он должен был убить больше сотни.

После этих слов, лягушки перестали квакать.

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 125.1. Сила богатства (часть 3)**

- Экстренная новость! Хахве Маска принимает участие в большом сражении в замке Шезга.

Естественно, реакция на это сообщение пока была слабой.

- И что с этого?

- Даже этот странный человек сейчас там находится. Поэтому, что вы хотите, чтобы мы сделали?

- И какое отношение имеет к нам то, что Хахве Маска участвует в сражении в замке Шезга?

Незначительные слухи исчезали, так и не успев набрать обороты. Однако иногда, бывало, что незначительный слух превращался во что-то огромное.

- Хахве Маска делает Тяжелую Работу в большом сражении!

Это было последним случаем.

- Хахве Маска?

- Большое сражение?

- Тяжелую Работу!

Сочетание этих трех фраз очаровывало всех игроков «Полководца». Их внимание полностью было сосредоточено на замке Шезга.

В этот момент создалась основа, которая поможет процветать этой новости.

……..

[Ваш уровень увеличился]

Он слышал такие объявления системы более 160 раз, поэтому оно не смогло заставить трепетать его сердце. Хурокан был полностью сосредоточен на столпотворении, которое находилось перед ним.

В настоящее время, группы были распределены по отдельным секторам, для того чтобы контролировать Армию Скверны. Жестокое сражение продолжалось, и защитники замка Шезга продолжали отступать назад.

В целом, было видно, что у Армии Скверны было преимущество. Это сражение можно было сравнить с двумя бойцами, у которых были разные весовые категории, но они продолжали сражаться. Тем не менее, защитники замка Шезга не сразу пали. Они, все еще продолжали держаться. Естественно, Армия Скверны начала двигаться медленнее.

Видя это, Хурокан облизнул губы.

Когда он облизывал губы, он также представлял, что будет, когда он полностью закончит свой метод «Съедания Хвоста».

Кое-какие части происходили по плану, поэтому и в целом все происходило так, как он ожидал.

Он мог выполнять свой метод «Съедания Хвоста» только до тех пор, пока Армия Скверны не остановится. Если применить его метод «Съедания Хвоста», когда Армия Скверны будет стоять, то риск будет равен тому, если бы вы вели сражение с фронта. Но, все равно метод «Съедения Хвоста» был более рискованным, чем метод «Прогрызания».

«Съешь!»

В этот момент Хурокан снова начал облизывать губы. Они были и так уже довольно влажными, но он сильно нервничал. Значение этого действия было и так понятно.

Беспокойство.

В настоящее время Хурокан сильно переживал.

«Я уже и так много вам показал. Проглотите приманку!»

Его основная цель не заключалась в получении опыта. У него была совсем другая цель.

«И вы, ублюдки, называете себя великими геймерами? Вы собираетесь убежать как собака, с поджавшим хвостом».

Для чего люди играли в игры? Это не было сложным вопросом. Не было никакого философского смысла, из-за которого они начали играть в эту игру. Они играли, потому что им этого хотелось. Они играли в эту игру лучше остальных, и они хотели иметь свой стиль.

Хурокан был нацелен на такой менталитет.

Посмотрите на меня! Если вы будете со мной, то получите симпатии, вами будут восхищаться, всё, как вы хотите! Вы можете стать крутыми, пока будете сегодня играть в игру!

На самом деле Хурокану было нелегко переубедить Центурионов. Ведь Центурионы не получали зарплату за эту должность. Эти игроки были согласны выполнять всю грязную работу, а взамен, выполняя роль Центуриона, они могли получить какую-то прибыль. Центурионы охотно работали бы с Хуроканом, если бы их цели совпадали.

С другой стороны, Центурионы не обладали таким контролем над своими группами, как предполагали. Игроки, которые находились под их командованием, не были их подчиненными. Если Игроки не хотели что-то выполнять, то они просто покидали группу. А если уйдут все Игроки, то Центурионы станут просто бесполезными.

Вот почему, в самом начале, Хурокан пытался переманить обычных Игроков к себе.

Все его действия, которые он продолжал делать и до сих пор, были направлены только на то, чтобы разжечь огонь в сердцах обычных Игроков.

«Слухи должны начать распространяться именно сейчас».

Конечно, в данный момент обычные Игроки участвовали в сражении, и они не могли своими глазами видеть действия Хурокана. У них не было свободного времени, а даже если бы и было, то они все равно не сделали бы этого. Тем не менее, это не означало, что все Игроки были сосредоточенны на битве.

Даже если тесты были еще далеко, это не означало, что все ученики в школе сосредотачивались на протяжении всей учебы. Большинство учеников уклонялись от учебы в любой подходящий момент. И не стоит думать, что если это большое сражение, то Игроки не могут отвлекаться. У Танков было другое положение, потому что им надо было постоянно быть сосредоточенными. В то время как Священники и Маги могли спокойно отвлекаться.

И это привело к тому, что один из них стал свидетелем, как Хахве Маска применяет свою магию. А что происходило после того, как кто-то становился свидетелем подвигов Хахве Маски? Это было похоже на перешептывание в классе. Информация распространялась среди окружающих Игроков. Так как у них была программа Голосового Разговора, то им не стоило ничего писать. Им стоило только пару раз открыть рот.

По прошествии некоторого времени, они достигли той точки, когда атмосфера начала становиться беспорядочной.

Когда настал этот момент...

- Хахве Маска!

В конце концов, те, кто отвечал за Игроков, должны были прекратить их отвлекать. А чтобы это сделать, надо было понять источник, из-за которого они начали отвлекаться.

- Ок.

На губах, которые он жевал, появилась легкая улыбка.

...........

- Команды 5, 6, 11 и 12 выходите из области сражения. Команда 1 и 2 находитесь в режиме ожидания. Остальные, Танки и Священники, оставайтесь на своих местах. Маги взбирайтесь на стену замка!

Большой К начал командовать своими войсками.

Если бы это было другое время, то такие команды не стали бы выполнять. Если Игроки, которые пришли на территорию для сражения, для того чтобы убивать монстров, получили бы приказ, который был не связан с их прямой задачей, то большинство игроков просто покинули бы такую группу.

И такое происходило среди Игроков довольно часто.

- Почему он решил так действовать? Мы неплохо сражаемся.

- Сумасшедший. Почему он пытается так сделать, и сам принимает такие решения?

- Это сводит меня с ума. Почему я должен это выполнять? Я не буду отвечать за этих ублюдков. Я выхожу.

Однако так себя вели не много Игроков.

Жалоб стало значительно меньше, когда они услышали о действиях Хахве Маски.

- Я слышал, что Хахве Маска сражается в тылу.

- Кажется, он сам смог убить несколько сотен монстров.

- Несколько сотен? Не может быть. Даже если бы он убивал одного монстра в минуту, то ему понадобилось бы 5 часов, чтобы убить 300 монстров.

- Но ведь это Хахве Маска. Если он призвал 100 Скелетов, то он легко мог убить 300 монстров.

- Прекрати говорить такие глупости.

- Ну, давай дадим ему шанс. Я не думаю, что у нас еще появится возможность играть вместе с Хахве Маской. Кроме того, у Хахве Маски точно должен быть какой-то план. Если мы все-таки сможем остановить здесь Армию Скверны, разве это будет не здорово?

- Хахве Маска говорил, что, не смотря ни на что, разрешит нам сделать с ним скриншоты. Даже, несмотря на то, проиграем мы или выиграем. Давай сделаем это.

- Ах, подожди немного. Я хочу обновить новости и посмотреть, что происходит на Facebook.

Слух, который был связан с Хахве Маской, уже вышел из-под контроля. Слухи набирали обороты, и они быстро распространились среди всех защитников замка Шезга.

В некоторых слухах говорилось, что Хахве Маска призвал 100 Скелетов, так же появились Рыцарь Смерти, Огненный Голем, и он превратил поле сражения в настоящее море огня. Хахве Маске удалось сократить пространство, использую свою магию…

Любой человек, который это слышал, с легкостью мог сказать, что это полный абсурд. Но, правда это или нет, было не так важно для Игроков, которые собрались в замке Шезга.

Во-первых, это звучало довольно весело. Если они и на самом деле смогут защитить замок, то это будет выглядеть очень круто!

И эти все причины заставляли Игроков играть так, как от них требовали, соблюдая полный порядок действий.

Как говорил Большой К, Танки и Священники продолжали тянуть время, а Маги быстро взобрались на стену замка.

Когда почти все Маги достигли вершины стены, прозвучал следующий приказ.

- Линия Танков, начинайте сужаться и медленно отступайте. Вам больше не нужно блокировать каждого монстра! Если вы не уверены в своих силах, то просто отступите, и дайте монстру пройти. Мы хотим позволить монстрам нанести удар по стене замка!

Оставьте стену замка!

На самом деле, по этому приказу все еще велись дискуссии, но с другой стороны, такие действия дадут Танкам возможность восстановить силы. Если честно, то Танки остались довольны таким приказом и выполняли его, не жалуясь. Танки начали отступать с поля сражения, а Священники продолжали их поддерживать. В результате и Танки, и Священники перешли в режим ожидания.

- Маги, у вас готовы заклинания?

У Магов наступило время показать себя. Они медленно начали применять свою магию против монстров.

- Не используйте свою магию АОЕ. Выбирайте те заклинания, которые сопровождаются одним выстрелом.

В отличие от прошлых, они сейчас собирались использовать мясные и картофельные заклинания.

- Не думайте о том, что вы должны их убить своей магией. Перед вами стоит задача уничтожить только броню, в которую одета Армия Скверны.

Услышав приказ, Маги очень скептически отнеслись к нему.

- Уничтожить их броню?

- Разве это не означает, что мы повредим и самих монстров?

Обычно, магические заклинания Магов использовались для того, чтобы наносить урон. Они никогда не использовали свои заклинания только для того, чтобы повредить броню. Но было бы неправильно говорить, что это невозможно сделать. Они могли применить низкоуровневые заклинания, но они были бы совсем не эффективными, учитывая уровень самих Магов.

Поэтому, им нужны были объяснения.

- После того, как мы уничтожим их броню, у нас будет решающее сражение, которое пройдет уже в самом замке.

Но этого объяснения, все равно было недостаточно.

- Этот стиль охоты принадлежит Хахве Маске!

После его слов, Маги больше не нуждались в объяснениях.

- Если Хахве Маска хочет, чтобы мы уничтожили броню, то мы очистим их, как зубчики чеснока.

Маги приготовили свои заклинания. Они не стали использовать мощную магию, которой обучились после их первого Продвижения. Они использовали магические заклинания, которыми обладали очень давно.

- Прошло уже много времени, с тех пор, как я использовал Огненный Шар!

- Это было так давно, когда я использовал магию, связанную с Шаром!

- Я вообще никогда не использовал магию Шара, поэтому не очень умею это делать. Надеюсь, это не страшно?

- Откуда я могу знать? Спроси об этом интеллектуалов.

Но не все выполняли приказ, который получили. Были и такие Маги, которые решили подготовить мощные заклинания. В этом мире всегда существовали те, кто делал противоположные вещи.

Однако таких Игроков было немного, поэтому они не могли сильно изменить ход сражения. Но было и не нужно, чтобы каждый точно выполнил указания. Если большинство будет выполнять указания, этого будет достаточно.

- Начинаем бомбардировку!

Маги начали применять свои заклинания. Магическая атака была непрерывной.

Магия, с помощью которой бросали Шары, не требовала много времени для каста.

Один человек не мог непрерывно применять магию, но если учесть, что было много людей, то поле сражения все время было покрыто магией, учитывая то, что никто не сбавлял темп.

Постепенно от магии начали появляться трещины в броне, которая была на монстрах.

Сейчас как раз был тот момент, когда сражение переходило на новую фазу.

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 125.2. Сила богатства (часть 3)**

- Маги, которые находятся на стенах замка, должны разрушить броню, которая на монстрах. Тогда образуется столпотворение в том месте, где упадут ворота или стена. Элитная линия Танков будет заблокирована, когда начнут применять большие магические заклинания.

- А дальше?

- Игроки, которые останутся отрезанными снаружи, начнут «грызть» монстров, пока те будут заняты воротами замка.

- Не будет ли метод «Прогрызания» слишком долгим? И, в конце концов, не попадет ли слишком много монстров внутрь замка?

- Это будет как кусок пирога, это будет невооруженный Оскверненный монстр, которого будет не так сложно убить в Уличном Сражении.

- Во время Уличных Сражений, какая структура должна быть у команды? Мы ведь не сможем контролировать каждое небольшое сражение, которое будет вспыхивать.

- В этот момент, структура команды не имеет большого значения. Каждая группа будет сама принимать решение о структуре команды, и они будут ловить тех монстров, которых захотят.

- Если мы будем проводить Уличные Сражения, то ущерб, нанесенный замку…

- У вас есть какие-то инвестиции в замке Шезга?

У Большого К не было слов, чтобы ответить Хурокану. Поэтому он просто закрыл рот и улыбнулся.

«Невероятно».

Стратегия Хурокана не была слишком сложной. Даже можно сказать, она была довольно простой. И так как она была простой, то он очень быстро нарисовал план в голове. Учитывая такую простую тактику, результат, который он смог себе нарисовать, был довольно неожиданным. Стратегия Хурокана не дает им 100-процентную гарантию на победу, но они будут находиться в ситуации, которая очень легко может завершиться победой.

Если бы в замке Шезга было около 2000 защитников, то стратегия Хурокана могла бы гарантировать победу. Но, естественно, это было возможно, только если бы ходом сражения руководил очень компетентный командир, например, такой как Хурокан.

«…Если все 30 великих Гильдий будут действовать согласно этой стратегии… Мы будем выигрывать все время».

Именно поэтому Большой К был сильно удивлен, и задал Хурокану вопрос:
- Как ты придумал этот план?

Хурокан не мог сразу ответить на такой вопрос. Большой К решил, что фырканье, которое он услышал было адресовано ему. Ему показалось, что это могло означать:
- Неужели мне надо объяснять все детали? Большой К мог только так объяснить фырканье Хурокана. В некотором смысле, это можно было считать высокомерным жестом. Но он так не думал. Он рассматривал это как уверенность Хурокана.

«Он не просто ведет сражение. Значит ли это, что он также хорошо проработал и тактику? Так оно и есть? У него и правда все есть».

В этот момент Большой К понял, почему Чев так высоко ценил Хурокана.

Конечно, существовала причина, по которой Хурокан не мог ответить на его вопрос. И эта причина была довольно простой.

«Ваша Гильдия разработала эту тактику».

Тактика, которую он показал, была разработана под руководством Гильдии «Красных Буйволов».

Когда Армия Скверны перешла в режим Осады, то они применили метод «Съедания Хвоста» и метод «Прогрызания», для того, чтобы уничтожить Армию Скверны. Затем Маги применили много своих заклинаний, чтобы разрушить броню Оскверненных монстров. Когда произошло столпотворение, то большое количество монстров было убито. И в конце, проходили Уличные Сражения, во время которых можно было полностью убить Армию Скверны. А если какие-то монстры все еще оставались за пределами замка, то их тоже убивали с помощью магии. И этот метод получил название – метод «Похмелья».

Если пытались защитить замок, то всегда старались, чтобы он получил как можно меньше ущерба. Но так было только в реальной жизни. В «Полководце» Игрокам не стоило думать о том, чтобы замок был как можно меньше поврежден. Это также стало толчком, который привел к этому методу.

Этот метод был создан «Красными Буйволами». И он стал основой для большого сражения. Все 30 великих Гильдий действовали по методу «Красных Буйволов», и большое сражение, очень скоро, подошло к концу. Игроки смогли забраться на вершину. В процессе всего этого значение «Красных Буйволов» значительно увеличилось.

Теперь также возрастет и значимость Хурокана. Ему было немного жаль этого, но его сердце быстро поглотило эту обиду.

«Ну, кого это сильно волнует? Я делаю все это для того, чтобы откормить 30 великих Гильдий».

В конце концов, разве это не он дал 30 великим Гильдиям то, что принесло им пользу? От этой мысли Хурокану стало не по себе.

«Нет. Я делаю по-честному все это для 30 великих Гильдий. Но даже, если бы они заплатили мне деньги, то этого было бы недостаточно».

Это произошло в тот момент.

Большой К слушал его Голосовой Разговор, и вдруг задал Хурокану вопрос:

- Хахве Маска, есть просьба про интервью…

Большой К решил спросить, но тут же закрыл рот. Он вспомнил, что Хахве Маска очень редко давал интервью СМИ. Большой К понял, что сделал большую ошибку, заикнувшись про интервью. Он мог объяснить это только тем, что его мысли были очень запутаны сейчас. И он смог дать волю таким мыслям, потому что сейчас это было главной темой. Конечно, Большой К был полностью готов к тому, что Хурокан откажется от его предложения.

- Интервью? С «Красными Буйволами»?

Вместо того чтобы сразу отказаться, Хурокан ответил вопросом на вопрос. От услышанного, Большой К поднял одну бровь.

- Нет. С Фруит Пост.

Фруит Пост.

- Как ты познакомился с репортером?

- У меня есть личные связи…

- У тебя довольно хорошие личные связи… Ты можешь связаться с ним?

Когда была выпущена серия Peach Saga V-Gear, первый заказ был создан медиакомпанией, которая занималась улучшением содержимого виртуальной реальности. Этой компанией была - Peach, и в то время компания купила конкурирующую традиционную медиакомпанию, которая не смогла адаптироваться к эпохе смартфонов. Так появилась новая медиакомпания Фруит Пост.

В настоящее время они охватывают широкий спектр контента, который касается виртуальной реальности. Более того, они были самыми популярными по работе с «Полководцем». Что касается еженедельных работ, проводимых в «Полководце», то они были в числе 3 лучших медиакомпаний.

Большой К находился в хороших отношениях с некоторыми из Фруит Пост, которые занимались исключительно «Полководцем». И сейчас, один из этих людей попросил Большого К помочь получить интервью от Хахве Маски.

По мнению репортера, это было похоже на тыканье палкой в хурму, которая была недоступной.

- Хорошо. Я дам интервью.

Однако Хурокан согласился.

Только что хурма попала в открытый рот репортера.

- Правда?

Большой К был сильно удивлен, но он пытался справиться с этим удивлением. Он сделал глоток, потом еще одни, и, наконец, смог задать этот вопрос.

- Когда ты планируешь дать интервью?

- Я могу сделать это сейчас.

- Что?

- У меня есть время до начала Уличных Сражений. И мне сейчас нечего делать. Я дам интервью здесь. Просто соедини меня с ним.

……..

- Хахве Маска, готов к интервью?

- Это будет живое интервью? Дай мне координаты Фруйта.

- 37° 22′ 12″ С, 122° 2′ 24″ З

- Сумасшедший сукин сын. Ты дал мне координаты Силиконовой Долины.

- Их главный офис находится в Силиконовой Долине.

Фруит Пост проводил интервью с Хуроканом, это стало горячей сенсацией. Поклонники «Полководца», которые были и фанатами Хахве Маски, сразу обратили внимание на это интервью.

Когда все внимание сосредоточилось на нем, Хахве Маска показал стратегию, которая могла принести победу в большом сражении. Кроме этого, в своем интервью, он рассказал о каждой эффективной стратегии.

Конечно, не только поклонники «Полководца» обратили внимание на это интервью. Игроки «Полководца» также наблюдали за интервью Хахве Маски в реальном времени.

- Он все еще носит броню, которую я ему дал. Я поступил правильно. Она хорошо смотрится на нем.

Мастер Гильдии «Штормовых Охотников» смотрел на него.

- Я должен был заметить его раньше. Но я не мог подумать, что он будет так быстро развиваться. Как жаль.

За ним также наблюдал Мастер Гильдии «Красных Буйволов».

Также…

- Спасибо, что согласились провести с нами интервью. Уже начинаются Уличные Сражения. Вы хотите сказать что-то напоследок нашим зрителям? Кстати, наше живое интервью смотрят более 20 миллионов человек.

- Я могу сказать что угодно? Несмотря на то, что это прямая трансляция?

- Ну, если будет какая-то проблема, то нам придется писать отчет. Пожалуйста, ругайтесь как можно меньше.

- Если честно, то нет никакой причины, из-за которой я так активно начал участвовать в этом большом сражении. Я постараюсь сказать правду. Несмотря на то, что я ничего не получаю от этого сражения, я все равно сделаю все до конца. Причина этого довольно простая.

Гильдия «Руки» не была сильно известна в мире. Но Мастер этой Гильдии тоже смотрел интервью.

- В настоящий момент, Игроки, которые не участвуют в большом сражении, страдают от этого. Игроки с высокими уровнями, которые не принимают участия в большом сражении, сейчас находятся на территории рядом с низкоуровневыми игроками. И это очень мешает Игрокам с низким уровнем, которые пытаются выполнять свои квесты, потому что высокоуровневые игроки очень быстро убивают монстров, которые находятся возле них. И еще, из-за большого сражения низкоуровневым игрокам очень трудно найти территории, где можно убивать монстров.

- Да. Жалоб становится все больше.

- И глядя на это, я вижу, что Игроки не могут насладиться большим сражением.

- Поэтому…

- Я больше ничего не буду говорить. Я просто думаю, что ситуацию надо изменить. Я заканчиваю свое интервью.

Именно так закончилось интервью.

- Хахве Маска. Разместите его там же, где и Первая Глава, Штормовая Королева, и Матадор.

- Да, я с тобой свяжусь, как только сделаю ему классификацию.

В этот момент много вещей изменилось.

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 126.1. Рейд Аргардо (часть 1)**

У него была аппетитная колбаса, внутри которой были кусочки яйца. Также перед ним были тунец, овощи и бульон с большим количеством мяса и специй. На гарнир у него был рис. Ан Джэюн все это жевал, у него на лице не было какого-то особого выражения.

Удивительно, но Ан Джэюн был недоволен этим меню.

«Если бы не это событие, то я давно б уже подкрепился и сейчас играл бы уже в игру».

На самом деле, Ан Джэюн планировал подкрепиться во время того, как будет участвовать в большом сражении. Сейчас, как никогда раньше, ему требовалось как можно больше сил, но он чувствовал, что его физическое состояние ухудшается.

Именно так он старался копить деньги. Он тратил очень мало на еду.

«Дерьмо! Я никогда не мог подумать, что потрачу здесь так много денег».

Защита замка Шезга завершилась, и все его расчеты оправдались. Вот почему он не мог тратить много денег на еду. Он потратил даже больше, чем ожидал. Кроме этого, была еще одна большая проблема, он потратил много предметов, которые были у него в хранилище.

У Игроков «Полководца», особенно у Танков, было много места для хранения предметов. С многочисленными поисками, сражениями, рейдами, которые будут в ближайшем будущем, просто не хватит времени, чтобы восполнить все запасы.

Сейчас у Ан Джэюна осталась только одна большая гора запасов. У него в запасе обычно было две горы. Ан Джэюн был похож на муравья, который летом экономил еду, а зимой мог открыть свой магазин. Но сейчас ему надо было затянуть свой пояс потуже.

В настоящее время, еда, которую он ел, доказывала, что Ан Джэюн улучшил свое положение. Его еда и положение в «Полководце» подверглись большим изменениям. Так же это было видно и на странице Ан Джэюна в YouTube. Количество подписчиков, количество людей, которые платили за просмотр его видео, постепенно увеличивалось.

В основном, это касалось видеороликов, которые он публиковал во время сражения в замке Шезга. Именно он показал ноу-хау в большом сражении. Видео с методом «Съедания Хвоста» собрало уже около 30 миллионов просмотров. Думая об этом, его выражение немного смягчилось.

«Ну, я не смогу моментально восстановить все свои инвестиции, но постепенно, думаю, у меня это получится».

Когда он вспомнил о недавнем корпоративном предложении от спонсора, которое он получил, то ему показалось, что его колбаса была на вкус как стейк с Вагю (1). Еда была очень вкусной. Ан Джэюн начал быстро двигать ложкой и палочками для еды.

«Гм».

До того, как он кое-что узнал, Ан Джэюн уже опустил свою ложку.

«Это, наконец, случилось!»

Ан Джэюн перешагнул через 80% отметку при восхождении на гору, и прямо перед собой он видел 90% отметку.

….

После того, как закончилось интервью с Хахве Маской, все 30 великих Гильдий начали сражаться между собой, каждый хотел быть первым, и объявить о том, что они будут участвовать в большом сражении. Было похоже, что они специально ждали эту возможность.

- Мы будем участвовать в большом сражении, но только в тех эпизодах, где обычные Игроки терпят поражение. Все остальное мы оставим простым игрокам. Пожалуйста, считайте, что наши действия будут проводиться только для поддержания порядка.

Они пытались оправдываться, и говорили о том, что собираются просто поддерживать порядок.

Конечно, мнение обычных Игроков разделилось.

Если рассматривать то, была ли защита замка успешной или нет, то здесь было много Игроков, которые многое получили от участия в большом сражении. И они выступали против решения 30 великих Гильдий. Это был факт. Если будут участвовать 30 великих Гильдий, то пирог придется делить среди большого количества людей. Кроме того, Хахве Маска рассказал, как можно уничтожить Армию Скверны. И поэтому, они считали, что если обычные Игроки и низшие Гильдии соберутся вместе, то они смогут самостоятельно защищать замки.

С другой стороны, Игроки, которые были ниже 100 уровня, которые не принимали участие в большом сражении, были рады заявлению 30 великих Гильдий. Правда была в том, что игроки с высоким уровнем из 30 великих Гильдий очень сильно мешали на территориях, где играли обычные игроки, и поэтому у них не было причин, из-за которых они могли быть не согласны с заявлением 30 великих Гильдий.

Мнения разделились, но важной частью было то, что часть обычных Игроков была согласна с началом участия 30 великих Гильдий.

Во время всего этого, Гильдия «VandV» и восемь других Гильдий, которые ранее объявили о своем неучастии, оказались в неловком положении.

И сейчас проходило много онлайн разговоров об этом.

- А что с теми Гильдиями, которые выступали и говорили о том, что не собираются принимать участие в этом мероприятии?

- Если у этих ребят есть честь и гордость, то они и не станут этого делать.

Для этих 9 Гильдий произошел прорыв именно тогда, когда они приняли решение вернуть захваченные замки, а не защищать их. 9 Гильдий настойчиво выступили вперед для того, чтобы вернуть эти замки.

Некоторые Игроки считали этот жест несерьезным, но они не слишком расстроились из-за этого. Потому что отвоевать замок было намного тяжелее, чем защитить его. И это было доказано: не с первой попытки можно было это сделать.

В итоге, это привело к тому, что 30 великих Гильдий больше не конкурировали между собой, потому что каждый выполнял свою роль.

Некоторые участвовали в защите замка, а остальные пытались вернуть уже захваченные.

Армия Скверны постепенно начала отступать. Но Армии Скверны нужно было сделать переломный шаг в большом сражении, и они разыграли другую карту.

Это появилось в тот момент.

[Невероятный Босс Монстр появился в замке Хаванз]

…..

Замок Хаванз.

Раньше его называли Проклятым Замком, он располагался в том месте, где Армия Скверны показала свой козырь!

Замок Хаванз.

Тоскливая атмосфера из прошлого ушла. Это было место, которое посещали игроки высокого уровня, и использовали элегантные и дорогие предметы. По сравнению с прошлым, замок находился в ужасном состоянии. Стены замка превратились в руины, которые разрушили несколько тысяч лет назад. Кроме того, было трудно найти внутри замка неповрежденные здания.

- Начать магическую бомбардировку.

На этой, и так несчастной картине, началось бессердечное сражение.

Еще до того, как человек до конца прокричал приказ, несколько сотен Магов уже начали использовать свои магические заклинания.

Как минимум нужно было быть 130 уровня.

Как минимум нужно было иметь Редкий Разряд.

Это были Маги, которые использовали все свои очки на развитие Интеллекта. Они были широко известны как «Экстремальные Маги».

Они использовали свою магию очень гармонично. Магия Земли была первой, которую применили. Образовывались одинаковые земляные стены. Они были более 20 метров в высоту. Но это были не совсем обычные земляные стены. Это были защитные стены, которые могли остановить как физическую, так и магическую атаку.

Стены Щиты образовывали треугольник.

Мощные магические заклинания были направлены в треугольник. Огромные огненные шары сжигали лес, они сыпались повсюду, это было похоже на огненный душ. Летали огромные ледяные копья, они походили на молнию.

Куу куу куу!

Мощная магия сопровождалась криками на земле.

Ад!

Это было единственным подходящим словом, которое могло описать образовавшуюся картину.

Тот, кто наблюдал за этим зрелищем, был главным из Гильдии «Трубочисты», и руководитель Рейд группы. Копьеносец Ични сглотнул.

«Пожалуйста, трудитесь».

Гильдия «Трубочистов» среди 30 великих Гильдий была известна тем, что лучше всех использовала магию, но других аспектов это не касалось. Крупномасштабная магическая бомбардировка, которую сейчас показала Гильдия «Трубочистов», была тем, чем они очень гордились.

Вот почему Ични всегда улыбался, когда наблюдал за использованием мощной магии его товарищей.

Однако сейчас он почувствовал смесь страха, нервозности и беспокойства, он сглотнул слюну. Для него это было впервые.

«Я не жду, что они умрут, но, по крайней мере, я хочу, чтобы они получили хоть немного урона. Хотя бы немного. Если этого не будет, то повредите хотя бы их броню! Пожалуйста!».

Он даже начал молиться.

Однако Ични еще раз сглотнул после своей молитвы и почувствовал в желудке камень.

Кваа-ннг!

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

(1) (прим.пер. - общее название японской породы коров, отличающихся генетической предрасположенностью к интенсивной мраморности и высокому содержанию ненасыщенных жиров. Мясо таких коров отличается высоким качеством, и стоит очень дорого).

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 126.2. Рейд Аргардо (часть 1)**

Раздался грохот, сломалась одна из Защитных Стен. Вся мощь, созданная с помощью различной магии, просочилась в отверстие. Дым, огонь, искры… вдобавок ко всему этому шуму, можно было услышать звук шагов.

Эти шаги принадлежали рыцарю, который был весь в броне. Эта броня, которую он носил, не была обычной. Это была серебряная броня с черными рисунками. Правое плечо украшала голова орла, а левое – голова льва. На груди были переплетенные три змеи, которые кусали друг друга.

Вдобавок ко всему, эти черные рисунки постоянно двигались.

У рыцаря не было щита.

Вместо этого, он держал меч, от которого исходил какой-то плачущий звук.

Меч выглядел немного потертым и, казалось, что он был бесполезным.

Обычно Босс Монстр был большим для того, чтобы напугать игроков своим видом. Но этот рыцарь был небольшого размера, и его было трудно заметить среди всего этого хаоса.

Когда Ични увидел этого рыцаря, то отчаянно закричал. С тех пор как он начал играть в «Полководец», это был первый такой отчаянный крик.

- Отступаем!

- Что?

После приказа Ични, его подчиненный машинально задал этот вопрос. Если честно, то он не мог понять, почему им стоит отступать. Прошло менее 10 минут, как они начали сражаться с рыцарем. После нескольких единичных магических заклинаний, они начали серьезную магическую бомбардировку, так почему им надо отступать?

Однако Ични был настроен решительно.

- Как мы сможет сражаться с тем, на которого не влияют ни магические, ни физические, ни священные атаки? Всем начать отступать!

- Эх, хорошо.

Приказ лидера был непоколебим. Его подчиненные не стали оспаривать приказ Ични. Поскольку здесь собралось много Игроков, было нелегко быстро провести отступление. Они потеряли немного время, пока рассказывали, как должно проходить отступление.

На самом деле, это заняло не так уж и много времени.

Это заняло около 10 секунд, но…

Хун!

Пока Ични раздавал указания, рыцарь, который был далеко, появился перед ними.

Не было похоже на то, что рыцарь шел к нему. Казалось, что он просто исчез из своего места, и сразу возник перед его глазами.

У рыцаря был поднят меч, и он уже начал опускаться, и только тогда подчиненные Ични поняли, что это и был рыцарь.

Канг!

К счастью, Ични успел поднять свой щит, и заблокировать удар меча. Его подчиненные были испуганы.

- Не обращайте на меня внимание! Эвакуируйтесь!

Ични приказал подчиненным просто бежать. И они, безмолвно, быстро убежали оттуда.

Рыцарь находился прямо перед глазами Ични и он, наконец, смог хорошо его рассмотреть. Пока они находились друг перед другом, Ични смог увидеть его белые глаза, которые сверкали за шлемом.

«Разве он не был левой рукой Принца Дина? Это был сэр Аргардо».

За очень короткий промежуток времени, он смог оценить ситуацию.

Геее-еек, Гее-еек!

Древко копья Ични начало раскалываться из-за того, что он заблокировал удар меча Аргардо. Но рыцарь не делал никаких движений мечом для того чтобы разрубить древко копья. Это происходило только от того, что меч сильно прижимался к древку.

«Покрытие!»

Ични моментально использовал свой навык.

Навык, который он использовал, назывался «Покрытие». В течение определенного времени этот навык не позволял полностью уничтожить оружие или доспехи. Это был уникальный навык, и его было не так просто изучить.

И так как было нелегко ему научиться, то и эффективность от него была очень высокой.

Но, тем не менее, во время использования этого навыка Ични отвлекся, а Аргардо, воспользовавшись моментом, пнул его в живот.

Гванн-руун!

От этого удара появился звук, который был похож на гром. Ични отлетел, как камень, он перелетел через озеро. И грубо катился по земле.

«Чееееерт!»

В этот момент, весь мир перед ним вращался.

Находясь в такой ситуации, Ични, наконец, остановился и посмотрел перед собой.

«Где он?»

Он не видел Аргардо. Но у Ични появилась слабая догадка. Он слегка поднял голову и посмотрел вверх. И наконец, увидел Аргардо.

Пууух!

Меч Аргардо проткнул голову Ични.

- Ох-ах. Он стал похож на дорожный знак.

- Ични не смог продержаться даже минуту.

- Разве это не Рейд Команда из Гильдии «Трубочистов»? Если честно, то такого результата и следовало ожидать.

- Гильдия «Трубочистов», главным образом занималась убийством монстров. Их команда даже не смогла пробиться в Топ 10 по своей мощности. Но, тем не менее, это сражение было односторонним.

Рыцарь с белыми глазами, сэр Аргардо.

Его еще называли левой рукой Принца Дина. После того, как Гильдия «Трубочистов» получила разрешение на этот Рейд, они сразу запустили трансляцию сражения в прямом эфире.

Большое количество людей купило доступ на просмотр прямого эфира. И в комментариях можно было наблюдать большую оживленность, после того, что произошло.

Шир прочитала сообщения, и повернула голову. Хатч тоже наблюдал за этой трансляцией, и он начал говорить, когда почувствовал ее пристальный взгляд на себе.

- У тебя есть ко мне вопрос?

- Что ты думаешь о том, что только что произошло?

- Ты хочешь услышать мое мнение об Аргардо или Гильдии «Трубочистов»?

- Оба.

Ответил кто-то другой.

- Если Королева и я начнем с ним сражаться, то он будет избит до полусмерти в течение 10 минут. Наверно Гильдия «Трубочистов» была в неведении, если они думали, что смогут справиться с…

- Хэй, фильтруй свой разговор. И подбирай повнимательнее слова!

Штормовая Принцесса Хаху пыталась сказать о том, что Гильдия «Трубочистов» решила съесть то, что было им не под силу, но Хатч оборвал ее.

- Твой рот может говорить все, что ты захочешь?

- Что ты только что сказал?

Хаху посмотрела на Хатча, но тот решил проигнорировать ее. Хатч продолжил свой разговор с Шир.

- Мы проверяли, наши умения не работают на нем. Физические и магические атаки не вредят ему. Возможно это из-за его брони, но может быть, что он обладает каким-то навыком, которое ему передала Армия Скверны.

Рыцарь с белыми глазами, сэр Аргардо.

Информация об этом NPC была широко распространена. В «Полководце», среди всех рыцарей он входил в первую десятку. Конечно, когда Безнравственного принца объявили Принцем Дином, то сражение с Аргардо было неизбежным.

Вопрос был только в том, где и когда. Но это должно было произойти, в конце концов.

Теперь, все узнали ответ.

- Его можно сравнить с Графом Скверны?

- В RPG игре гоблин, который появляется позже, намного сильней дракона, который встречается в начале игры. Их даже не стоит сравнивать.

- Объясни мне более подробно.

- Боевые способности рыцаря на близкой дистанции находятся на совершенно другом уровне, чем у монстров, с которыми мы ранее сталкивались. Не возражаешь, если я скажу прямо?

- Говори.

- По моему мнению, рыцарь намного лучше Королевы.

- Ты хочешь умереть?

Хаху опять прервала их разговор.

Хатч вздохнул.

У него было такое выражение, которое могло означать только одно: «Что мне сделать, чтобы она заткнулась?»

- Какие у тебя есть доказательства?

Шир взглянула на Хаху. Хаху зажмурилась и надулась.

Увидев это, Хатч тут же открыл рот.

- Если ты столкнешься с таким врагом, то опыт в PVP будет намного важнее, чем опыт участия в Рейдах. А с этим у Королевы есть проблемы.

Шир кивнула головой.

Это была правда. Шир была сильной в PVP. И было не так много людей, которых она считала такими же сильными. Если устроить поединок, то их количество можно было посчитать на пальцах одной руки. Даже если бы она перерыла всю базу игроков «Полководца», то не смогла бы найти больше.

Однако это не означало, что у нее был большой опыт в таких поединках. Во-первых, сколько Игроков на это бы согласились? Даже если бы кто-то захотел убить ее, то он был бы уничтожен еще до того, как смог бы достать до нее.

Конечно, эта слабость была не только у Шир.

- Проблема заключалась в том, что такая слабость была у большинства Нападающих, которые входили в 30 великих Гильдий.

Главные рейд группы, в основном, состояли из Нападающих. Их назвали звездами «Полководца», и обычным игрокам было практически невозможно встретиться с ними. Другими словами, у этих игроков никогда не было такого мучительного опыта.

Был недостаток опыта PVP, а сражение с Аргардо требовало именно его. Даже если не брать во внимание несоответствие количества игроков, все равно было трудно предсказать результат сражения. Гильдия «Трубочистов» попыталась использовать магическую бомбардировку, но это вообще не сработало.

- Если мы сможем поймать этого ублюдка, то игра будет урегулирована.

Аргардо был прекрасным трофеем. Гильдия, которая сможет убить его, будет называться Лучшей.

Хатч кивал головой. У них был очень маленький шанс на успех, но они не могли избежать встречи с Аргардо.

- Я пойду подам запрос на Рейд. Мы будем находиться в конце всей очереди, но нам не стоит об этом волноваться.

Когда Аргардо убьют, останется только одна вещь.

- Тогда, мы будем готовы к Рейду на Безнравственного Принца.

Когда одна эра подходит к концу, нужно готовиться к новой эре.

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 127. 1. Рейд Аргардо (часть 2)**

Проклятый Замок, в своем ужасном состоянии, был запечатан благодаря жертве неизвестного мага. Замок восстановил свою роскошь благодаря четырем героям. Со временем, замок был заполнен магическими предметами. Цветок расцвел, и этот замок стал называться Замок Хаванз.

Тем не менее, сейчас, в замке находился Белоглазый Рыцарь. И внешне, Замок Хаванз стал выглядеть более устрашающим, чем тогда, когда его называли Проклятым Замком. Чувство отчаяния заполняло замок.

Теперь, чтобы уничтожить это отчаяние, начали собираться звезды, вместо необычных цветов.

Игроки, которых было больше тысячи, находились на расстоянии, откуда им хорошо было видно замок Хаванз. Но это не была деревня. Здесь не было построено никаких баррикад. Если кто-то настаивал на проведении сражения, то поле сражения напоминало просто большую площадку для кемпинга, или что-то похожее на нее. Если рассуждать логично, то в «Полководце» это было опасно. Потому что они оказывались практически беззащитными от атак монстров.

Однако никто из игроков не волновался по этому поводу. Монстры, которые появлялись возле Замка Хаванз, были похожи на карманные игрушки или на десерт из мороженого, который был очень вкусным.

В данный момент появились существа, которые заставили немного волноваться Игроков.

- Прошло много времени.

Появилась звезда среди звезд. На самом деле их было больше чем одна. Появились две звезды.

- Я с тобой разговариваю. Разве ты себя ведешь нормально, хоть кивни головой. Почему ты так холодно ко мне относишься?

- Какое у тебя со мной дело?

Это были Шир и Чев.

Перед замком Хаванз для выполнения Рейда Аргардо оказались Игроки, которые пользовались большой славой, и были мастерами. Они просто побледнели, увидев этих двоих. Они больше не могли выполнять главную или второстепенную роль. По сравнению с ними, они превратились в простых зрителей.
Все Игроки сосредоточились на встрече этих двух игроков. 
Эти двое были звездами среди звезд. Шир и Чев не обращали внимание на взгляды, которые были сосредоточены на них, они просто показали себя. Шир очень холодно относилась к Чеву. Не было необходимости показывать, что у них отличные отношения. Более того, существовала конкретная причина, из-за которой они не могли быть в хороших отношениях.

- Я здесь не для того, чтобы сделать что-то важное. Я просто проверил ваш номер, и вы, ребята, должны идти сразу за нами. Поэтому я решил просто поздороваться в вами.

Выражение Шир изменилось после слов Чева.

Именно поэтому их, и без того плохие отношения, еще сильнее ухудшились.

- Ты здесь для того, чтобы спровоцировать меня?

- Ни в коем случае.

Любой видел, что Рейд Аргардо считался восклицательным знаком для большого сражения.

Конечно, это сильно испортило настроение Шир.

- Если бы это была какая-то другая Гильдия, а не Гильдия «Красных Буйволов»...

Гильдия «Штормовых Охотников» находилась далеко в списке. Включая «Красных Буйволов», перед ней было четыре из 30 великих Гильдий.

Однако только Гильдия «Красных Буйволов» была занозой в ее глазах. Если какая то другая Гильдия сможет преуспеть в Рейде Аргардо, то это будет считаться настоящим чудом. Но у «Красных Буйволов» есть такой шанс. По крайней мере, так она думала.

Вдобавок, сам Чев пришел, чтобы проверить ситуацию, хотя его очередь еще не настала.

Но это было не для того, чтобы, воспользовавшись такой обстановкой, продать как можно больше билетов для просмотра. Его действия должны были быть похожи на то, что именно так все и должно быть.

Шир находилась здесь по тем же причинам, что и Чев.

Чев, подошел близко к Шир, пытаясь ее спровоцировать.

Они не были конкурентами, и не сражались друг против друга. У них, двоих, просто была одна и так же цель. В такой ситуации просто не могло быть душевных отношений. Между ними сверкали искры.

Увидев происходящее, все начали переговариваться.

- Думаю, одна из этих Гильдий точно преуспеет в Рейде.

- Разве вам не кажется, что у «Красных Буйволов» больше шансов на то, чтобы убить его?

- Я думаю наоборот. После того, как «Красные Буйволы» покажут свою стратегию в этом Рейде, у «Штормовых Охотников» значительно возрастет шанс на победу.

- Здесь стоит только один вопрос: или вы будете есть первыми, или вам придется есть с пола.

Был кто-то, кто наблюдал за этими двумя Игроками очень зоркими глазами.

«В конце концов, Хахве Маска сделал что-то очень неприятное, заставив этих двоих оказаться в такой ситуации».

Синклер был с Гильдии «VandV». Он находился здесь как участник Рейд группы. Через несколько часов они собирались попытаться сразиться с Аргардо. Он вздохнул с горечью, когда увидел здесь Штормовую Королеву и Матадора.

Однако и за Синклером кто-то пристально наблюдал.

«Что это здесь за ублюдок?».

На этом Игроке была стальная броня. Его шлем закрывал все его лицо, и на нем был плащ. Он выглядел как обычный Игрок с классом Мечник, которого можно было много где увидеть в «Полководце».

Когда Хурокан увидел Синклера, его сердце сжалось.

«Это может все изменить. Какого черта этот ублюдок здесь, и еще на его груди логотип Гильдии «VandV»?»

Хурокан не должен был сейчас участвовать в Рейде Аргардо.

Из Аргардо должны были упасть уникальные вещи. Набор Броня Аргардо был уникальным предметом, ранга Эпичная Хроника, 180 уровня. Меч Крика был 180 уровня, тоже с рангом Эпичной Хроники. Этими двумя предметами можно было спокойно пользоваться до середины 200 уровня.

Однако для Хурокана было довольно сложно получить это оружие.

«Черт. Будет нелегко присоединиться как третье колесо».

Рейд Аргардо было невозможно выполнять одному. Если бы было необходимо сражаться только с Аргардо, то Хурокан уже бы попытался выполнить Рейд. Но, конечно, у него не было большого шанса на победу.

Проблема заключалась в том, что Аргардо был не просто Рейд Боссом. Это был Рейд, который происходил в рамках большого сражения.

Во-первых, нужно было победить Армию Скверны, которая защищала замок Хаванз. Затем, нужно было забраться на стену. Нужно было вернуть захваченный замок, и только после этого появится пропуск для сражения с Аргардо. Однако Хурокан не мог это сделать в одиночку.

Вот почему Хурокан планировал заключить сделку. Он планировал присоединиться к одной из ведущих Низших Гильдий, которые потерпели поражение в этом Рейде. Он считал, что у них не будет никаких причин отказаться от сделки с ним.

По крайней мере, это бы не помешало другим 30 великим Гильдиям попытаться убить Аргардо. Его сделка была намного лучше, чем просто сосать палец, и смотреть, как другие убивают Аргардо.

Однако появился Синклер, и он был членом Гильдии «VandV». Это был Игрок, который уже как-то пытался убить Хурокана. Несмотря на то, что у него не было веских причин для этого. Ему просто этого захотелось.

«Если я снова расскажу ему о Стиле Сторожа, то готов поспорить, он найдет мой дом, и изобьет меня».

Если бы Хурокан был на месте Синклера, увидев его, он бы сильно разгневался.

«Черт. Похоже, мне надо менять свой план».

Хурокан снова был расстроен. В этот момент Синклер повернул голову к Хурокану. Синклер почувствовал, что Хурокан смотрит на него. Хурокан сильно волновался, но внешне этого не было видно. Если бы он отвернулся или отошел, то это бы вызвало у Синклера подозрение.

Синклер склонил голову, он был в замешательстве, когда увидел Хурокана.

«Кто это? Чего он на меня смотрит? Я споткнулся?»

Это были его мысли.

«Ах. Они начали двигаться».

«О чем они разговаривают?»

Шир и Чев закончили разговаривать. Они отвернулись друг от друга, и пошли в разных направлениях. И взгляды, которые были устремлены на них, тоже раздвоились. Они исчезли с поля зрения. Всех Игроков переполняло любопытство. Они начали общаться между собой, используя частное общение.

В такой беспокойной ситуации Хурокана и Синклера нигде не было видно.

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 127.2. Рейд Аргардо (часть2)**

- Отказались! Отказались от этого!

Когда раздался этот крик, форум о Рейде Аргардо очень оживился.

- Они признали поражение! Они даже не смогли преодолеть стену замка!

- Собрали средних Игроков, только для увеличения численности. Этого и следовало ожидать!

- Я получил 1.05 время. Спасибо за еду.

- Прежде чем уйду, я спровоцирую вас на нелегальные ставки.

Собрались Игроки, чья команда называлась «Убийцы Рыцаря», они должны были участвовать в Рейде Аргардо. Однако эта команда только что отказалась от Рейда.

Команда «Убийцы Рыцаря» насчитывала 1200 игроков. Эта команда даже не смогла подняться на стену замка, хотя ее смогли развалить Рейд Команды, которые находились перед ними. Конечно, Цементные Черви усиленно пытались исправить падшую стену, но пока не смогли полностью ее восстановить. Команда «Убийцы Рыцаря» хотела воспользоваться этим, но она проводила свое сражение очень небрежно.

Когда стена замка упала, наступил критический момент. Игроки устремились вперед для того, чтобы войти в замок, и этим создали столпотворение. Это позволило врагам эффективно использовать свои атаки, и в результате многие Игроки увидели на своих экранах табличку «Game Over».

Вот почему освобождение замка считалось довольно сложным процессом. Все происходило так, как Хахве Маска показал в своем ноу-хау. Нападение на такие столпотворения давало возможность одержать победу. Однако теперь, в столпотворении участвовали Игроки, а не монстры. Этот метод атаки обеспечивал победу, и было довольно не просто придумать какой-либо метод для борьбы с ним.

Если честно, то никто и не ожидал, что команда «Убийцы Рыцаря» сможет преуспеть. Им требовались невероятные мощные магические атаки для того, чтобы победить монстров, например, такие как использовали Гильдия «Трубочистов». Или им нужен был кто-то, кто смог бы за секунду принимать решения для дальнейшего ведения сражения. То, что у них было большое количество игроков, было просто бессмысленно.

- Очень плохо для Гильдии «VandV». Они смогли добраться до сражения с Аргардо, но все же, им пришлось отступить.

- Так как мы говорим о Гильдии «VandV», то у них был превосходный Игрок, который мог убивать монстров. Почему этот игрок не играл вместе с ними?

- Мне тоже очень любопытно. Он сражался намного лучше, чем те Игроки, которые только что пытались убить Аргардо. Однако он куда-то пропал.

Фанаты «Полководца» были в восторге от трех команд, которые должны были попытаться сразиться с Аргардо, они следовали за командой «Убийцы Рыцаря».

- Так или иначе, последующие три сражения должны все разрешить.

- Это правда.

Список был так сформирован, что 3 Гильдии из 30 великих Гильдий, следовали друг за другом для того, чтобы выполнить Рейд Аргардо.

- Получается порядок такой: «Большие Улыбки», «Красные Буйволы» и «Штормовые Охотники»?

С точки зрения проведения Рейдов, две из них считались лучшими в «Полководце». Поэтому все возлагали на них большие надежды. Все были переполнены ожиданием. Можно с уверенностью сказать, что если эти две Гильдии потерпят неудачу, то маловероятно, что какая-то другая Гильдия сможет одержать победу в этом Рейде.

Конечно, была и Гильдия, о которой говорили шутя.

- Даже если Гильдия «Больших Улыбок» не дойдет до конца, то Гильдии «Красных Буйволов» и «Штормовых Охотников» должны закончить это.

- Почему к Гильдии «Большие Улыбки» не стоит относиться серьезно? Она считается сильнейшей Гильдией в Китае. Если сравнивать Гильдию «Большие Улыбки» с двумя другими Гильдиями, то нет веских причин, чтобы ставить их на низший уровень.

- Самые сильные в Китае, но самые слабые в мире.

- Они только знают, как собирать большое количество Игроков. Но в чем еще они хороши?

- Они двигаются толпой, и многих убивают. Вот в этом они тоже хороши.

- Я дам вам 1 большой палец.

«Большие Улыбки» находились в одном чате с двумя другими Гильдиями, и над ними безжалостно издевались.

Результат этих мнений можно было оценить по количеству проданных билетов для просмотра сражения «Больших Улыбок» в Рейде Аргардо. «Большим Улыбкам» удалось продать только 290,000 билетов. Несмотря на то, что для этого, у них был только один день, у них было самое большое количество поклонников из Китая. С точки зрения «Больших Улыбок», это очень оскорбляло их гордость.

«Дерьмо. Они хотят, чтобы я оставался позади в виде поддержки, и выполнял бесполезные задачи. Они относятся ко мне, как к настоящему мусору. Как они смеют так поступать!»

На самом деле, он не сильно переживал об этом Рейде, но все же его отправили назад, несмотря на то, что он был офицером. Если описать ситуацию, используя корейское выражение, то он участвовал в этом Рейде в виде гарнира. Это было большим ударом по гордости Аполлона.

Чироро находился рядом с Аполлоном, и пытался успокоить его. Его гордость тоже сильно пострадала, и это перевернуло все то, что он чувствовал.

«Ты мусор».

У Аполлона не было должной квалификации для того, чтобы участвовать в этом Рейде. У него не хватало некоторых предметов и уровней, а также и его навыков. Если бы для этого Рейда было установлено определенное количество Игроков, то его имя не попало бы даже в запасной список. Но сейчас была другая ситуация, ограничений на количество Игроков, которое могла отправить Гильдия, не было. И именно по этой причине Аполлон смог принять участие в этом Рейде.

Конечно, это была не единственная причина.

«Если бы ты не заплатил Брукс, то никто бы не выбрал такой мусор, как ты».

Брукс был офицером в Гильдии «Большие Улыбки», и именно он помог Аполлону попасть в список для участия в Рейде Аргардо. Проще говоря, Брукса подкупили.

«Интересно, сколько он получил?»

Похоже, Аполлон дал много денег Бруксу, чтобы он такое сделал.

Чироро вообще не нравилась сложившаяся ситуация. Ему не нравилось сопровождать Аполлона. Вдобавок ко всему, у него было мало надежд на Рейд Аргардо.

«Наша Гильдия висит на волоске. Зачем мы решили участвовать в Рейде Аргардо? Но, не стоит думать, что для этого Гильдия отправила самых сильных своих игроков».

Гильдия «Большие Улыбки» решила принять участие в Рейде Аргардо потому что, на данный момент, это была самая горячая тема. Похоже, они просто думали о том, чтобы продать как можно больше билетов. Это можно было считать настоящей причиной. Гильдия «Большие Улыбки» была одной из тех 9 Гильдий, которые заявили о том, что отказываются принимать участие в большом сражении. Скорее всего, они бы это не делали, если бы ранее не объявили о своем неучастии.

Это был факт. У них не было шансов на победу.

Еще не было детального плана, но Чироро мог уже сказать, что произойдет. Они смогут преодолеть стены замка, и смогут увидеть Аргардо. Потом немного поблуждают и уйдут, когда наступит необходимое время. Так как они продали билеты, то им стоило продержаться в течение часа. Именно столько времени требовалось для проведения нормального Рейда.

Когда мысли Чироро добрались до этого момента, то его лицо сильно исказилось, показывая его истинные чувства. Он просто потерял контроль надо своим выражением.

Это случилось в этот момент…

- Разве ты не Чироро?

Кто-то назвал его имя и приближался к нему. Когда он увидел его, то выражение Чироро сразу изменилось.

- Синклер?

Этот Игрок был Синклером, который участвовал в Рейде Аргардо как член Гильдии «VandV». Он уже закончил участвовать в Рейде Арградо, и через довольно короткое время снова вернулся.

Конечно, он пришел не для того, чтобы встретиться с Чироро. Он хотел посмотреть на сражение «Штормовых Охотников» и «Красных Буйволов». Но ему было скучно одному, его Гильдия уже покинула это место. Синклер решил поздороваться с Чироро, который был практически офицером Гильдии «Большие Улыбки».

- Что ты здесь делаешь?

- Я хотел пройти мимо, после того как оценил ситуацию, но я увидел Чироро. И я пришел сюда, чтобы поздороваться с тобой.

- Я не на том уровне, когда меня должны просто так приветствовать. Но я горжусь.

Они были довольно близки. Синклер пару раз помогал Гильдии «Больших Улыбок», и Чироро присутствовал во время этих событий.

С другой стороны, Аполлона ничего не связывало с Синклером. Поэтому он себя начал чувствовать неловко.

Аполлон был слишком нетерпелив, и он открыл свой рот.

- Кто это?

По выражению Чироро было видно, что он немного посмеивается над ним. Но, Аполлон был офицером, поэтому он не мог просто проигнорировать его. Чироро представил Аполлону Синклера. После этого, они обменялись рукопожатием.

В этот момент, два Игрока, которые находились не слишком далеко от них, также обменивались рукопожатием. Они находились в уединенном месте, где их никто не видел.

…..

Рейд был похож на игру Go.

Противник всегда двигался по образцу. Нужно было проанализировать эти движения, и придумать способ как с ними справиться. Нужно было предугадать ход противника, и противник будет соответственно реагировать. Рейд всего немного отличался от Go.

Было очень не просто придумать план для Рейд-атаки. Что касается придумывания плана, то был один стратег, который неплохо работал с «Красными Буйволами», и он придумал план Рейда Аргардо.

Однако план, который был разработан стратегом Нунумом, был отменен.

- Мы действительно собираемся это сделать?

Это был вопрос от Чева.

Он внезапно попросил, чтобы план изменили.

- Это возможно?

- Я могу это сделать, но ты, правда, этого хочешь?

Причина такого решения была очень удивительной. Вот почему Нунум решил переспросить. Однако Чев ответил на вопрос улыбкой. Но его улыбка ничего не объясняла, поэтому он продолжал стоять с глупым выражением на лице. Наконец, Чев объяснил свое решение.

- В любом случае, наш шанс на победу не очень большой. А раз это так, то я бы хотел сделать наше участие более увлекательным. Нам стоит обратить внимание на наших зрителей. По крайней мере, наши зрители не останутся разочарованными, если мы будем использовать этот метод.

Услышав эти слова, и немного подумав, Нунум улыбнулся.

- Они не будут разочарованы. Это будет настоящий джек-пот, несмотря на результат.

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 128.1. Рейд Аргардо (часть 3)**

- Отступаем!

Приказ об отступлении пришел с линии фронта, Чироро услышал его через Голосовой Чат. Чироро нахмурился и посмотрел в сторону. Возле него стоял Аполлон. С самого начала Рейда казалось, что он все время что-то ест. И сейчас был первый раз, когда он не жевал. На самом деле, Аполлон только что выбросил свою еду, и закричал.

- Я знал, что это произойдет. И это все потому, что вы отправили плохих людей на фронт. Вот и получили такой результат. Хун!

Чироро не мог ничем помочь, но, посмотрев на Аполлона, громко рассмеялся. У него были схожие с Аполлоном чувства. Но кроме это, казалось, что Чироро еще о чем-то думал.

«Почему Синклер интересовался таким ублюдком, как Аполлон?»

Мысль о Гильдии «Больших Улыбок», которая участвовала в Рейде Аргардо, уже его не так волновала.

Это происходило не только с Чироро.

Большинство фанатов «Полководца», даже не помнили поражение Гильдии «Больших Улыбок». В их сердце и голове просто не осталось места, чтобы переживать за эту Гильдию.

......

После того, как появился Аргардо, в замке Хаванз все время находилось от тысячи до двух тысяч Игроков. Половина из них были просто зрителями, потому что снаружи было очень трудно увидеть все происходящее. То, что можно было увидеть, находясь за замком Хаванз, было намного хуже по сравнению с тем зрелищем, которое открывалось Игрокам, у которых были билеты.

Но, не смотря на это, вокруг замка Хаванз собралось много людей. Это было похоже на то, как наблюдают за игрой в бейсбол с самых дальних трибун, откуда почти ничего не видно. Игрокам просто хотелось там находиться. Если честно, то они хотели стать частью истории.

Если кому-то хотелось поговорить об этом более открыто, то можно было увидеть прямую трансляциею «Полководца». Игроки наблюдали за игрой, расположившись возле замка Хаванз.

Другими словами, количество людей, которые собрались возле замка Хаванз, было показателем: насколько интересная игра, насколько популярная, чего ожидают от способностей команд, которые пытаются выполнить Рейд.

В настоящее время, возле замка Хаванз находилось примерно 6 тысяч Игроков, и из них 5 тысяч были только зрителями. Здесь находилось много Игроков, которые даже не достигли 100 уровня. Они рисковали своей жизнью для того чтобы добраться до этого замка. Этот рейд стоил того.

- Ты ознакомился с планом?

У команды были шлемы с рогами, которые напоминали рога быка. Они были довольно мощные.

Было продано миллион семьдесят девять тысяч билетов.

В Рейде принимало участие семьсот двенадцать Игроков.

Средний уровень среди Игроков, которые принимали участие, был 161.

«Красные Буйволы» были хорошо подготовлены к Рейду Аргардо, и у них было много методов, которые могли их выделить среди остальных.

- Я хорошо с ним ознакомился!

Его подчиненный больше ничего не сказал. После слов своего лидера, он не пытался как-то оправдаться. И он не попросил больше времени, чтобы детальней ознакомиться с планом.

Они были достаточно уверенными в себе.

Чев улыбнулся, когда услышал ответ.

- Вперед, сражаться! - Чев сказал низким голосом, показывая свои зубы.

- Начали!

.......

Это было масштабное сражение, когда огромная сила выступала против такой же огромной силы. Самой важной боевой силой в группе считались Маги. Победа или поражение в крупномасштабном сражении зависела от того, имела ли группа эффективную магическую систему.

Итак, что значит иметь эффективную магическую систему?

Во-первых, магию нужно было применять в определенном месте. Требовалось, чтобы сильные магические заклинания были равномерными. Это потребляло большое количество магии, и время отката было не маленьким. Поэтому было бы очень затратным использовать сильную магию для мелких целей.

Однако самым важным аспектом была точность. Магия не отличала врагов и союзников. Если не точно использовать свою магию рядом со своим товарищем, то это можно было считать предательством.

Конечно, требовалась огромная практика для точности использования магии. Хатч из «Штормовых Охотников» мог очень точно использовать магию, даже в движении, и это считалось большим мастерством. Большинство людей не могли сделать то, что мог Хатч.

Когда увеличивалось расстояние, то и действия Мага должны были быть немного другими, при этом уменьшалась точность попадания.

Метод, разработанный для решения этой проблемы, был направлен на определение мишени.

- Монстры входят в район F11. Огонь!

- Огонь!

Территория сражения была разбита на районы. Маги заранее практиковали свои навыки по попаданию в мишень. После нескольких часов практики можно было достичь хороших результатов в попадании.

Теперь Танки должны были заманить монстров к Магам.

В то же время Маги должны были хорошо управлять своими магическими атаками. Потому что если допустить ошибку, то можно повредить своих Танков.

F означает Огонь. Танки, которые заманивали монстров, имели защиту от огня.

- Монстры в районе F11 находятся в критической ситуации! Нападающие!

Вдобавок, Нападающие постоянно бегали по территории, и этим помогали экономить магию.

Монстры, у которых оставалось немного здоровья, находились в состоянии красной крови. И чтобы убить таких монстров требовалось нанести небольшой урон, поэтому магическая атака не требовалась. За таких монстров отвечали Нападающие. Но это не считалось незначительной ролью.

Более того Нападающие из «Красных Буйволов» были намного быстрее и лучше, чем Нападающие с других групп. Они были похожи на призраков, они находили самое уязвимое место ослабленных монстров. И подобрав нужные навыки, убивали их с одного удара. Они и, правда, походили на Быков. Нападающие убивали своими рогами.

Они двигались, используя просто неописуемые движения.

Усовершенствованные беспрерывные движения «Красных Буйволов» выполнялись красиво. Именно поэтому у «Красных Буйволов» было множество фанатов. Если бы кто-то заглянул под «капот» Гильдии «Красный Буйволов», то не смог бы найти более тонко настроенную машину. Результат, который скрывался за этой изысканностью, был невероятно грубым и суровым.

- Стена замка рухнула!

Прошло 18 минут от начала сражения, и «Красные Буйволы» смогли ее разрушить, не смотря на то, что ее возобновляли Цементные Черви.

Когда стена замка разрушилась, появились элитные войска.

Это была основная Рейд команда, которая состояла из Чева и лучших игроков «Красных Буйволов». Они переступили через упавшую стену.

Эта элитная группа считалась самой важной силой среди них.

Они должны были почувствовать некое бремя на своих плечах, поскольку они оказались перед лицом Аргардо. Но никто из них ничего такого не чувствовал, потому что у них не было для этого каких-либо причин.

- Это пока только разогрев! Не переусердствуйте!

- Хорошо!

Это была только разминка. Но никто в мире не мог себя почувствовать разбитым после разминки.

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 128.2. рейд Аргардо (часть 3)**

Хатч, возле замка Хаванз, находился в режиме готовности. Если Гильдия «Красных Буйволов» проиграет, то настанет время Гильдии «Штормовых Охотников». Хатч вместе с другими офицерами находились поблизости, они оценивали сложившуюся ситуацию.

С другой стороны, если бы Хатч сейчас был недоволен предстоящим заданием, то он бы уже ворчал. Но сейчас Хатчу нравилась ситуация. Наконец, он был один. Его всегда доставала Хаху, и он был благодарен за любое задание, которое гарантировало, что он будет отделен от нее.

«Я чувствую себя немного одиноким без этой постоянно болтающей девушки».

Хатч немного грустил, но эта печаль моментально исчезла, как только «Красные Буйволы» начали свое сражение. Хатч наблюдал за сражением, и слышал звуки, которые доносились от него. Звук был фоновым, который исходил от Голограммы на мониторе. Он купил прямую трансляцию.

Под живыми кадрами постоянно всплывали новые сообщения, которыми обменивались в чате.

- Происходит то, что и ожидали от «Красных Буйволов»! Они невероятно быстрые.

«Если бы они не смогли показать хоть что-то такого уровня, то им бы пришлось просто уйти».

- «Большие Улыбки» даже не смогли помочь им.

«Они заслуживают того, чтобы их закрыли. Как они могут еще держаться? Я думаю, что «Бойцовская» Гильдия намного лучше них».

- Это и правда реально, чтобы так быстро двигалась Основная Рейд команда? Что если они получат урон?

«Им не стоит бояться, что их элитная группа может получить урон. Если так, то тогда вообще нет никакого смысла иметь элитную группу. В Рейде на Графа Скверны парни поняли, что когда Гильдия «Гидры» сдержала Сохэнка, то весь их Рейд превратился в дерьмо?»

- Как вы думаете, они смогут поймать Аргардо? Правда и остальные Гильдии смогли добраться до этого момента.

«Этот парень знает, как стоит смотреть на игру. Аргардо очень неприятный противник. Его маленький рост - самая неприятная его часть. Поэтому только четыре игрока могут одновременно его атаковать. Но в ближнем бою только два игрока могут сражаться с ним. В то время, пока другие атакуют, нужно попытаться применить Разрушение Брони. Это будет лучший способ, потому что никто не может получить магическую поддержку».

- Я думаю, что они смогут использовать Разрушение Брони. Но смогут ли они потом продолжить атаку? Это должно нанести хоть какой-то урон. Возможно, мы не сможем его поймать. Может быть, есть какой-то другой метод, чтобы убить его?

«Да. Непобедимый монстр иногда может что-то скрывать. Такая сюжетная линия часто встречается в играх. Этот парень, похоже, немного разбирается в играх».

- Гильдия «Больших Улыбок» смогла добраться до этого момента. Если честно, я не понимаю, что такого особенного в этих «Красных Буйволах». По моему мнению, «Красные Буйволы» не сильно отличаются от Гильдии «Больших Улыбок».

«Эта с\*ка, ничего не знает об этой игре».

Хатч активно критиковал новые сообщения. Таким образом, он веселился, наблюдая за Рейдом.

«Большой К даже лучше, чем я думал. Он однозначно заслуживает внимания».

В какой-то момент Хатч начал есть закуски.

Однако когда вот-вот должно было начаться сражение с Аргардо, выражение Хатча быстро изменилось.

«Хах».

Хатч поднялся со своего места. Очень удивительно, но большинство Игроков поступили также.

....

После того, как Основная Рейд Команда зашла в замок, Танки создали определенное пространство, они выстроились в линию, имитируя стену замка. Когда создали такое пространство, также вошли и другие команды. Если с неба посмотреть на замок Хаванз, то казалось, что красное чернильное пятно расплылось на черном листе бумаги.

Наконец полная мощь «Красных Буйволов» начала подавлять Армию Скверны.

[Аргардо появился]

Белоглазый Рыцарь появился.

Черные пятна постоянно перемещались по его серебряной броне, и его Меч по-прежнему издавал плачущий звук. Аргардо выглядел впечатляюще. Несмотря на то, что он не был большим, от него исходила пугающая энергия, которая была хуже, чем у Дракона.

Все наблюдали за происходящим в прямом эфире. Окно чата постоянно сдвигалось, потому что появлялось много сообщений.

Но, в этот момент все замолчали, и их руки тоже зависли.

В этой тишине Чев открыл рот:

- Сначала, я хочу извиниться перед всеми, кто смотрит прямую трансляцию.

Ничего не понимая, все склонили голову. В окне их чата появилось множество вопросительных знаков.

- Гильдия «Красных Буйволов» использовала легкий путь в Рейде Аргардо.

Начали задавать много вопросов.

- Гильдия «Красных Буйволов» предоставит возможность сразиться кому-то еще.

Количество вопросов достигло кульминации. И теперь вопросительные знаки начали заменяться восклицательными.

- Хахве Маска будет сражаться с Аргардо один на один.

Когда он увидел Синклера, то у Хурокана возникли противоречивые чувства. Сможет ли он, на самом деле, участвовать в Рейде Аргардо без вмешательства Синклера?

Если честно, то он не особо ломал себе голову над этим вопросом. У него было только одно решение. Там находились Гильдии, в которые не мог вмешаться Синклер, потому что эти Гильдии были очень сильными. В то же время, эти Гильдии относились к Рейду Аргардо как к вопросу жизни и смерти. Поэтому он должен был договориться с такими Гильдиями, всего их было две. Хурокан не задумываясь, пошел искать Чева. Поскольку никто в мире не должен был узнать об их встрече, они встретились тайно.

Хурокан сделал предложение.

- Я хочу участвовать в Рейде Аргардо, при определенных условиях.

- Какова цена?

- Я не прошу деньги, которые получены за продажу билетов, и за просмотр платного видео.

Он просто хотел сразиться с Аргардо.

Если бы такое заявил обычный Игрок, то Чев не обратил бы на него внимание.

Однако тот, кто такое попросил, был Хахве Маска.

- Я приму решение только после того, как услышу условия.

Не было никаких оснований, чтобы немедленно отказать.

- Вы должны предоставить мне возможность сразиться один на один с Аргардо.

- Получается, ты хочешь, чтобы мы позаботились обо всей Армии Скверны?

- За это я расскажу, как можно убить Аргардо. Это, конечно, не стопроцентный метод, но я позволю вам одолжить инструмент, с помощью которого вы сможете выполнить этот метод.

Предложение Хурокана было очень заманчивым. Если честно, что Чев уже был готов принять предложение Хурокана.

- Это выбор между тем, какую прибыль мы получим: большую или маленькую.

Это было, своего рода, счастливой дилеммой для Чева.

Если Хурокан потерпит неудачу в Рейде Аргардо, то следующими выйдут на сражение «Красные Буйволы». Если Хурокан доведет Аргардо до красного состояния, то Аргардо станет похожим на рыбу в неспокойной воде. Даже если так не будет, то, все равно, неудача Хурокана может стать учебной. И тогда, воспользовавшись этим «Красные Буйволы» получат максимальную прибыль.

Даже если Хурокану удастся победить Аргардо, они все равно кое-что потеряют. Все, что выпадет с Аргардо, достанется Хурокану. Но титул, который появится после прохождения Рейда Аргардо, достанется всем игрокам «Красных Буйволов». Более того, вся прибыль, которую получат от видео сражения с Аргардо, так же достанется «Красным Буйволам». Хурокан будет в кадре... Это будет огромная прибыль.

Кроме того, у Гильдии «Красных Буйволов» был долг перед Хуроканом. По правде говоря, «Красные Буйволы», «Штормовые Охотники» и Гильдия «Гидры» объединились для того, чтобы подготовить Хурокану большой подарок. Они хотели подкупить его. Но сейчас, было похоже, что подарок совсем не нужен.

Если бы это предложение относилось только к Чеву, то он бы согласился на все.

Но это предложение касалось всех «Красных Буйволов».

- Я не думаю, что этого будет достаточно.

- Какое твое встречное предложение? Я готов выслушать.

- Я хочу получить все права на прямую трансляцию. Я хочу, чтобы ты дал мне право показать твое сражение на нашем канале. Тогда я обеспечу тебе отличную встречу один на один.

Вместо ответа Хурокан протянул руку Чеву. Чев пожал руку Хурокану.

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 129.1. Рейд Аргардо (часть 4)**

Хурокан с нетерпением смотрел в щелки сквозь Хахве Маску.

Аргардо.

До того, как он вернулся в прошлое, он видел Аргардо только на видео.

Белоглазый Рыцарь внушал страх, когда смотрел на Хурокана. Но и Хурокан выглядел довольно впечатляюще, глядя на Белоглазого Рыцаря.

Он всегда мечтал оказаться в такой ситуации.

Хурокан хотел быть единственным, кто сражался бы с Аргардо. Он мечтал получить всю славу, и все выгоды от этого сражения.

Однако...

«Дерьмо».

Он добился того, чего всегда хотел, но теперь Хурокан ощущал себя не очень хорошо.

Он ощущал давление от этой встречи с неописуемо мощным врагом? Конечно, нет.

Если бы он был тем, кто сдался бы от такого давления, то он бы не встречался с "Красными Буйволами», и не просил их организовать сражение один на один.

Ему очень нравилась сложившаяся сцена. И не имело значение, победит он или проиграет. Это была сцена, по которой он очень тосковал.

Но, ему не нравилось все то, что он сделал, чтобы оказаться в этой ситуации.

Чев сделал предложение Хурокану, когда они обменивались рукопожатием. Вместо сражения «один на один», Чев хотел, чтобы Хурокан действовал вместе с Гильдией при прохождении Рейда Аргардо. Это было очень разумное и логичное предложение.

Однако когда он услышал это предложение, его гордость, которую он так хотел защитить, разрушилась.

«Моя гордость, на самом деле, ничего не стоит, но я не могу заставить себя сделать это».

Это можно назвать моральной победой. Возможно, это своеобразная жалость по отношению к себе. Если кто-то говорил, что его рассуждения ошибочны, он не мог с этим спорить.

Однако Хурокан хотел один сражаться с Аргардо. Он не хотел никакой помощи во время сражения, ни от одной, ни от всех 30 великих Гильдий.

«Если меня убьют, значит, так должно быть. Такая судьба!»

Смерть была его возмездием, но все же, если бы он умер, то чувствовал бы себя парализованным. Раз уж он добрался до этого момента, то ему нужно победить. Ему пришлось заключить жалостную сделку, чтобы оказаться в этой ситуации, но если он ничего сейчас не сможет сделать, то смущение, которое он почувствует, не позволит ему снова одеть Хахве Маску.

«Хуу-уух!»

В мгновение ока Хурокан разогнал все эмоции, которые нахлынули на него.

Настало время сосредоточиться на сражении.

Противник, который сейчас находился перед ним, был вторым из сильнейших по NPC, и с ним ему предстоит сражаться. На первом месте был Кузнец Олф.

Находясь рядом с таким врагом, он не мог себе позволить, чтобы его пустые мысли и раскаяние сковали его ноги.

Хурокан вытащил меч. Если вы вытаскиваете свой меч, находясь перед Рыцарем, то этим показываете свою враждебность к нему.

Аргардо не стал доставать свой меч, он мгновенно преодолел между ними расстояние.

Каа-нг!

Раздался ужасный звук от удара металла. Это было первое приветствие между ними.

После этого, приветствие продолжилось.

Раздавался звук стали и тел, которые ударялись друг об друга. В какое-то время послышался свистящий звук, который рассекал воздух. Но, это Аргардо специально так сделал. По большей части Хурокан не уклонялся от атак. Он встречал их головой. Хурокан ощущал огромную силу каждый раз, когда они сталкивались. Однако он так поступал не без причины.

«Между нами существует большая разница в Статистике!»

Он прощупывал своего врага.

Если сражаться с большим монстром, то никакой Игрок не будет просто так меряться с ним силой. Однако сейчас была совсем другая ситуация. Даже, если Игрок не показывал всю свою силу, ему было необходимо узнать, на что способен его противник.

Нужно было узнать, какой у него уровень скорости, мощности и защиты. Кроме этого, еще надо было узнать его уровень.

Если вы хорошо будете знать как врага, так и себя, то вы сможете победить в любом сражении. Это не было какой-то глубокой истиной, но это нельзя было игнорировать.

Более того, такой опытный Игрок, как Хурокан, мог все разузнать о противнике на протяжении одной минуты.

Он был сильным.

Он находился примерно на том уровне, когда Хурокан не смог бы бороться с ним, используя только свою силу.

Вот почему Хурокан был очень довольный своим оружием, которое он выбрал.

«Как я и ожидал, Меч Ивана был лучше, чем Черный Меч Короля Кобольда».

На данный момент Хурокан использовал меч Ивана в качестве своего оружия.

Иван был членом Тайного Общества. Однако он был пойман Безнравственным Принцем. Он умер, испытывая неописуемую боль. И теперь Хурокан использовал меч, который был дан ему перед смертью Ивана. С ним он сражался с врагом Ивана. Это было очень драматично.

Конечно, это была не единственна причина, по которой он выбрал Меч Ивана. Естественно, Меч Ивана наносил меньше урона, и у него была меньше атакующая возможность по сравнению с Черным Мечом Короля Кобольда. Однако этот меч нельзя было уничтожить.

«Если бы у меня был Черный Меч Короля Кобольда, он бы был разбит еще на этапе тестирования противника. Как я и ожидал, Меч Аргардо был ужасным».

Для встречи с Аргардо главное условие заключалось в том, чтобы иметь оружие, у которого есть характеристика: «Не уничтожается». У Меча Аргардо была специальная возможность - ломать. Это ускоряло уничтожение оружия и брони.

В тоже время у Меча Ивана была еще одна полезная Опция.

«Быстрота».

У этого предмета был Навык Быстроты Ранга С, которую можно было выбрать в Опциях.

В этот момент Хурокан решил использовать эту возможность. Естественно, битва начала набирать скорость. Время между стальными звуками уменьшилось. Поскольку уменьшился разрыв, то и предел погрешности также уменьшился. У Хурокана и Аргардо не было возможности для такой роскоши, чтобы уделять внимание окружающим.

«Давайте сделаем это правильно!»

У Хурокана появился момент, когда он смог вызвать Скелета Рыцаря. Он был полностью экипирован Костяной Броней и Безумным Шлемом.

......

Пока члены Гильдии «Красные Буйволы» добивали остатки Армии Скверны, Чев внимательно наблюдал за сражением между Хуроканом и Аргардо. Он должен был руководить всем сражением, однако он пренебрегал своими обязанностями. Но никто не бросал на него осуждающих взглядов.

«Все, как и ожидалось от Хахве Маски».

Стоило понаблюдать за сражением между Хахве Маской и Аргардо.

Взаимодействие между Хахве Маской и Скелетом Рыцарем было удивительным. Скелет Рыцарь был восхитительным сам по себе, но синхронное взаимодействие между ними просто поражало. Боевой смысл сражения Хахве Маски был изумительным.

«Метод, который использовал Хахве Маска для развития своих Скелетов подчиненных, был практически вычислен, но...»

Тайна выдающихся Скелетов Воинов, которыми обладал Хахве Маска, был почти раскрыт. Скелеты Хахвы Маски не использовали обычный метод: сначала - Защита, а потом - Атака. Скелеты изучили другой метод: сначала - Уклонение, а потом - Атака. Они научились уклоняться. Если взглянуть на стиль роста персонажа Хурокана, то можно сделать некоторые выводы.

«Однако все равно никто не может сражаться так, как это делает Хахве Маска».

Даже если бы кто-то смог так же, как Хахве Маска обучить Скелетов подчиненных сражаться, так, как Хахве Маска никто не смог бы.

Это сражение было доказательством этого.

С другой стороны, подход, который сейчас использовал для сражения Хахве Маска и Скелет Рыцарь не давал никакого результата.

Именно по этой причине у Чева сузились глаза, пока он наблюдал за их сражением.

«Было бесполезно призывать дополнительных Скелетов».

В настоящее время, Хахве Маска пока призвал только Скелета Рыцаря.

Если он призывал более 20 Скелетов Воинов и Голема, то Хахве Маска обладал огромной силой.

Однако в этой битве, даже если бы он призвал остальных, это было бы просто бесполезным. Это было понятно не только Хахве Маске. Даже если бы другие Игроки решили сразиться с Аргардо, то все равно наносить удары смогло бы только два или может, три человека. Было невозможно сражаться большему количеству, даже если бы очень хотелось.

Даже если бы другие игроки смогли зацепить Аргардо, все равно это не принесло бы никакого результата. Аргардо не получал никакого урона от физических и магических атак. Между Аргардо, Хуроканом и Скелетом Рыцарем были слышны звуки атак, но на Аргардо не оставалось и следа от них.

Но с другой стороны, Меч Аргардо постепенно оставлял следы на Хахве Маске и Скелете Рыцаре.

Если так и дальше будет продолжаться, то результат уже можно было предугадать.

«Теперь Хахве Маска должен использовать свой козырный ход».

Если Хахве Маска что-то запланировал, то ему было необходимо осуществить это именно сейчас. Вот почему Чев сузил глаза, наблюдая за их битвой.

В этот момент Меч Аргардо пронзил живот Хахве Маски, и вышел сквозь спину.

Когда все увидели эту картину, они вздохнули.

С другой стороны глаза Чева еще сильней сузились.

.......

Первым, кто опустился на колени, в этой бесконечной битве, был Скелет Рыцарь. Меч Аргардо одновременно разрубил два колена Скелета Рыцаря. Независимо от того, насколько сильный Скелет Рыцарь, он не может сражаться без ног.

Скелет Рыцарь упал.

Аргардо и Хурокан снова смотрели друг на друга.

В этот момент Хурокан неожиданно переместил по воздуху свою левую руку. Этим он сотворил брешь в своей защите.

Свеек!

Аргардо не упустил эту возможность. Он быстро преодолел расстояние, и нацелил свой меч в живот Хурокана.

Хурокан использовал Костяную Броню, Предметы и Пассивный навык Защиты Кожи. Его защита была невероятной, но возможности Меча Аргардо с его дополнительной опцией, полностью проигнорировали это.

Паа-джек!

Он пронзил его броню.

Пууух-хуук!

Живот Хурокана пронзил меч.

Паах-джек!

Аргардо вытащил меч и снова пронзил Костяную Броню в другом месте.

Рука, в которой находился меч, была настолько близко к животу Хурокана, что между ними не было никакого расстояния. Это была очень глубокая атака.

В этот момент на лице Хурокана появилась улыбка. Он улыбнулся еще сильней и обнял Аргардо.

Хурокан воспользовался этим мигом, и моментально призвал Скелетов Воинов.

После того как они появились, было видно, что у них нет никакого оружия.

У них были пустые руки.

Конечно, это не означало, что они не могут атаковать.

Хурокан все еще был пронзен мечом, и продолжал обнимать Аргардо, в этот момент он щелкнул пальцами. И Скелеты Воины тут же бросились к Аргардо, с голыми руками.

На протяжении всего этого времени Аргардо не пытался убежать от Хурокана. Вместо этого, он продолжал шевелить мечом, который находился в животе Хурокана.

Непобедимый.

Аргардо было невозможно ничем победить, поэтому он не обращал внимания на появившихся существ, которые проявляли к нему враждебность. В конце концов, именно Хурокан контролировал всех Скелетов Воинов, поэтому ему нужно было убить только его.

Однако у Хурокан было трудно вызвать признаки слабости.

На это была причина.

«Наконец я извлеку выгоду от Жизненного Сосуда».

Жизненный Сосуд, это навык Модификации Тела, который резко увеличивает его здоровье.

Конечно, Жизненный Сосуд не был средством для исцеления. Если такая ситуация будет и дальше продолжаться, то Хурокан скоро умрет.

Пришло время закончить это.

За одно мгновение четыре Скелета Воина приблизились к Аргардо. У них в руках ничего не было, это были просто руки-кости, они начали тарабанить по доспехам Аргардо. Затем они схватились за доспехи, как будто собирались разобрать его на кусочки.

Пууух!

Аргардо по-прежнему продолжал игнорировать Скелетов Воинов, но вложил еще больше силы в меч, который был воткнут в живот Хурокана.

Чууу-рууун, чууу-рууун!

Меч Арградо издал крик, который был похож на крик от счастья.

В этот момент...

Кваа-ахх-ахн!

Хурокан и все вокруг него услышали грозный рев. Он охватил Хурокана, Аргардо и даже Скелетов Воинов, которые были рядом.

После этого начала распространяться черная жидкость, которая покрывала Хурокана и Аргардо.

[Против Аргардо был использован эффект «Черный Сок»]

[Это незащищенный Черный Сок. Здоровье вашего противника уменьшается]

Эти два сообщения защекотали барабанные перепонки Хурокана.

Вдобавок ко всему, Аргардо, наконец, понял, что что-то не так. Аргардо пнул его и отдалился от Хурокана.

Пуух-ваух!

В результате, Аргардо вытащил меч из Хурокана, и на его месте можно было увидеть рану.

Если бы это было реально, то было бы довольно странно, что Хурокан может кричать.

Однако Хурокан не стал кричать, а тихо сказал:

- Слот активирован.

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 129.2. Рейд Аргардо (часть 4)**

У него была только одна цель.

Черный Сок.

Теперь не имело значение, насколько большая у него была физическая или магическая защита. Это было совершенно бесполезно для эффекта от Черного Сока, который на протяжении определенного времени наносил урон.

Хурокан был не единственным, кто придумал такой способ сражения. У «Красный Буйволов» и «Штормовых Охотников» также были предметы, против которых защита противника не была помехой. Они предполагали, что именно они смогут победить Аргардо. Однако все эти предметы начинали действовать только тогда, когда появлялось пространство между броней и противником. Но, Черный Сок отличался от них. Ему не нужно было ждать, пока броня отсоединится. Броню Аргардо невозможно было уничтожить, но она не могла защитить его от жидкости.

Именно поэтому Хурокан снабдил своих Скелетов Воинов набором Черного Дерева. Затем Скелеты Воины были взорваны с помощью Костяных Бомб. Был специально разработан такой сценарий, чтобы достичь нужного результата.

Конечно, если бы удалось полностью выполнить его план, то Хурокан тоже бы попал под влияние Черного Сока.

«Активировать Слот».

Именно поэтому он подготовил Диадему Очищения и Скелетон Панду.

[Диадема Очищения защищает вас от Черного Сока]

Черный Сок, который попадал на Хурокана, начинал неприятно пахнуть, а затем испарялся.

С другой стороны, на теле Аргардо не было видно испарения. Это означало, что Черный Сок все еще на нем. А так как он не испарялся, то он постепенно снижал здоровье Аргардо.

«Черный Сок может наносить только определенный урон, а если учесть, что у Аргардо здоровье равно... Получается, мне нужно 20 минут».

У Аргардо было очень много здоровья. И нельзя было надеяться, что Черный Сок убьет его за пару минут.

Если он все правильно рассчитал, то ему понадобится не менее 20 минут.

Он сможет увидеть, что здоровье Аргардо заканчивается только спустя время.

Вдобавок ко всему, у Аргардо, как и других монстров в «Полководце», была одна особенность. Когда они сражались, их здоровье постепенно восстанавливалось, а эффекты от предметов постепенно исчезали.

Хурокану придется сражаться с Аргардо на протяжении неопределенного количества минут. Кроме того, когда здоровье Аргардо уменьшается, он переходит на новую фазу, и начинает использовать свои навыки и способности еще с большей ожесточенностью. Хурокану предстояло в одиночку с ним бороться.

Это был на самом деле очень длинный путь.

Даже если он попросит о помощи, то никто не станет его обвинять или унижать из-за этого.

Однако Хурокан не собирался никого просить. Он даже не собирался проводить это время, просто защищаясь.

Атака - это лучшая форма защиты.

Более того, у Хурокана была разработана стратегия, которая очень подходила для этого сражения.

Пока Арградо отвлекся, Хурокан разбросал Скелетные Фрагменты. Он это сделал не для того, чтобы призвать Скелетов Воинов или Скелета Рыцаря.

Это было для Скелетных Магов.

«Я сделаю это и буду плясать».

Товарищ Ивана из Армии Скверны.

Настало время, чтобы Хурокан станцевал вальс для него.

....

Вальс.

Это сделало Хахве Маску суперзвездой.

Хахве Маска начал демонстрировать свои мастерские навыки, пока Аргардо продолжал нападать на него. Он заманивал Аргардо в те места, где Скелеты Маги могли применить свою магию.

Естественно, магия не наносила никакого урона Аргардо, но ее было достаточно, чтобы отвлечь его. Это была борьба со временем, и все, что могло отвлечь Аргардо, стоило как золото. Нет, это имело намного большую ценность.

Все зрители, которые смотрели видео, увидев происходящее, находились в лихорадочном состоянии. Они просто сходили с ума. Кроме этого, билеты продолжали продаваться на протяжении всей этой битвы. И количество людей, купивших билеты, превысило 2 миллиона.

Вообще, люди довольно редко покупали билеты на прямую трансляцию. Более того, это был впервые, когда смогли продать тысячи билетов во время трансляции.

Это было историческим событием, которое навечно останется в «Полководце».

Однако пока вальс продолжал набирать обороты, самые внимательные зрители начали хмурить брови. Зрители, которым не нравился Хахве Маска - улыбались, а те, кому нравился - грустили.

- Хахве Маска постепенно проигрывает.

Если говорить о Шир, то у нее не было никакого выражения. Она одновременно испытывала два чувства.

Хурокан отказался полюбовно решить с ней проблему, но он продолжал общаться с «Красными Буйволами». Она испытывала к нему ненависть. С другой стороны, он был похож на дорогой драгоценный камень, которого у нее не было, и поэтому она испытывала огромную привязанность к нему. Шир просто не могла одновременно отобразить эти две эмоции на своем лице.

В любом случае, прошло только 7 минут с того момента, как он начал танцевать. И по ее мнению, у него появились сомнения.

Была причина, из-за которой это происходило.

Аргардо вошел в свою вторую фазу, и его атаки изменились. Скорость атак оставалась прежней, и вместо нее изменился стиль атаки.

До этого момента Аргардо хорошо контролировал свои атаки, и теперь они стали намного грубее.

Хурокан пытался танцевать вальс, но его противник решил танцевать танго. Естественно, из этого не мог получиться один красивый танец.

Наконец, Хурокан достиг отметки 18 минут с момента начала своего вальса. Именно в этот момент Аргардо перешел в свою третью фазу. Он использовал Энергию Меча, и рука Хурокана разорвалась. У него не было времени, чтобы вылечить ее. Ему нужна была небольшая передышка, поэтому он призвал своих Скелетов Воинов, чтобы они создали защитную стену перед ним. Однако эта оборонительная линия не смогла продержаться и 10 секунд перед мечом Аргардо.

- «Красные Буйволы» не двигаются вперед?

Наступил критический момент.

Если бы «Красные Буйволы» вышли вперед, то можно было бы быстро исправить этот критический момент.

- Хатч.

- Да.

- Что на счет «Красных Буйволов»?

- Они не двигаются. Все просто наблюдают.

Однако «Красные Буйволы» не двигались. Шир не думала, что это было желание самих «Красных Буйволов».

Так хотел Хахве Маска.

Он оставил на ковре «Красных Буйволов». Но на главной сцене, он хотел сражаться сам. Он решил сразиться один на один, и ради этого был готов умереть.

Шир считала, что решение Хахве Маски было великолепным.

Он продолжал сражаться сам по себе, и поэтому он ни от кого не зависел. Она была довольна.

«Тем не менее, он находится в большой опасности».

Вот почему Шир так внимательно следила за критической ситуацией, в которой он оказался.

Кроме нее, Чев также за всем наблюдал, и ничего не говорил.

- Разве мы не должны помочь ему? Если мы поможем, то Аргардо...

Чев говорил с подчиненными, не отводя глаз от сражения.

- Он не хочет этого, и было бы абсурдно, если бы мы начали помогать ему. Кроме того, разве для нас не лучше просто подождать, пока Хахве Маска умрет?

Это был очень холодный ответ.

Подчиненный, который задал вопрос, начал что-то подозревать. Чев рассматривал Хахве Маску на очень высоком уровне. В то же время, он знал, что Чев был очень вспыльчивым парнем. Он был тем, кто всегда заботился о прибыли Гильдии. Такой человек, как он, не мог так холодно отвечать.

«Разве ему не нравилось что-то в Хахве Маске?»

Это могло означать, что чувства Чева изменились.

И это изменение было связано с Хахве Маской.

«Я действительно хочу его заполучить, но теперь, когда я вижу, как он сражается... я испытываю зависть».

Чев хотел владеть Хахве Маской. Он был похож на известный меч, застрявший в камне. Если бы можно было вытащить меч и овладеть им, то это принесло бы победу его владельцу.

Однако Чев испытывал огромную ревность, глядя на Хахве Маску.

Чев хотел сражаться, как он. Нет, в прошлом, он мог сражаться как Хурокан. Это было тогда, когда Гильдия «Красных Буйволов» была еще очень маленькой, и ее прибыль не зависела от Чева. Чев сражался как Хурокан. Он часто проводил опрометчивые и безрассудные поединки, точно как Хурокан.

Однако он не мог и дальше такое делать.

Именно поэтому он испытывал зависть.

Пока Чев размышлял о своей зависти, прошло время, и эта битва подходила к концу.

.....

«Одно действие шло за другим!»

После того, как Аргардо перешел в 3 фазу, он начал вперемешку использовать Энергию Меча и свои другие атаки. Теперь расстояние не имело значение. Хурокану приходилось уклоняться, даже когда Аргардо использовал свой меч, находясь на большом расстоянии.

В то же время, показатели Аргардо увеличились после того, как он вошел в 3 фазу. Статистика, которая у него была сейчас, не допускала прямой конфронтации.

«Дерьмо».

В итоге, Хахве Маска отбросил свой Меч Ивана. Он полностью сосредоточился на уклонении от атак Аргардо.

Теперь, в движениях Хурокана уже нельзя было увидеть вальс. Он просто пытался остаться в живых.

«Моя реакция начинает замедляться».

Существовала еще одна проблема, которая очень его волновала. Во время всего этого, у него начала ухудшаться концентрация.

На протяжении этих 20 минут он был максимально сконцентрирован. И то, что он достиг своего предела, было просто неизбежно. Даже перед началом, он не был в отличном состоянии. Когда ухудшалось его физическое состояние, то это сильно сказывалось на его игре. Хурокан чувствовал, что его тело стало вялым.

«Может, я был слишком оптимистичным, рассматривая эту ситуацию?»

Сообщения о смерти и поражении начали появляться в голове Хурокана.

В то же время, Хурокан представлял всех игроков «Красных Буйволов», которые были возле него.

Если они сейчас помогут Хурокану, то все может закончиться хорошо. По крайней мере, ему не придется целых 48 часов смотреть в потолок своей однокомнатной квартиры.

Баах-дууух!

Эта мысль заставила Хурокана снова заскрипеть зубами.

В этот момент ему не нравилось то, что он раньше думал об этом.

«Хорошо».

Гнев добавил решимости Хурокану.

«Я умирал много раз из-за своей гордости. Сейчас нет причин, из-за которых я должен начать бояться».

В этот момент, Хурокан призвал свою последнюю защиту.

Призыв Голема!

Он не стал использовать навык Глиняной Лепки, потому что у него не было на это времени. Он просто призвал своего Голема.

Хурокан сразу же скрылся за своим Големом. Вместо того чтобы охотиться на Хурокана, Аргардо, тут же, переключился на Голема. Аргардо поднял руку, и в этот момент Хурокан использовал свой навык.

«Укрепление».

За миг тело Голема превратилось в камень.

В то же время, белые глаза Аргардо вспыхнули, он нацелил свой меч на Голема.

Хурокан стоял позади Голема.

Как уже говорилось, Голем был его последней защитой. Если Голем падет, то ему больше не будет, кем прикрываться.

Более того, у Хурокана уже не было энергии, чтобы сражаться с Аргардо.

Если Аргардо не умрет, то Хурокану придет конец.

Если так должно случиться, то у Хурокана был выбор, как именно он умрет.

- Иди ко мне!

Хурокан использовал всю свою оставшуюся энергию и силу, чтобы закричать.

Его крик заставил содрогнуться зрителей. В чате было столько сообщений, что невозможно было успеть всё прочитать. Но в этот момент, там тоже воцарилась тишина.

В то же время, его крик был как пусковой механизм, который заставил двигаться Аргардо.

Швееек!

Аргардо изо всех сил устремился к Голему, а огромная сила Энергии Меча обрушилась на Голема.

Квах-квах-квах!

Энергия Меча разрезала Голема, и даже зацепила руку Хурокана. Если бы Хурокан находился на пару футов ближе, то с ним было бы тоже, что и с Големом.

Голем подарил Хурокану несколько секунд.

Коо-гоо-гоон!

Когда Голем упал, раздался грохот, и появилось облако пыли - это дало еще пару секунд.

Однако это было все.

Последняя защита не оказалась настоящей защитой. Однако Хурокан не разочаровался. Когда Голем упал, Хурокан остановился, и, подождав пока рассеется пыль, взглянул на Аргардо.

- Иди ко мне!

Хурокан крепко сжимал свою последнюю Костяную Бомбу в руке. Он не собирался так легко умереть, и он не собирался сдаваться. Если Аргардо использует удар Энергии Меча, Хурокан был готов уклониться, а затем бросить в него Костяную Бомбу. Костяная Бомба не могла нанести никакого урона. Однако ее взрыв, и пыль после него, даст ему еще немного времени.

«Атака - лучшая форма защиты».

Это должно было дать Хурокану время, чтобы он смог преодолеть дистанцию между ними. Он собирался ударить по телу Аргардо.

С самого начала, Хурокан придерживался этого высказывания, и не было причины, почему ему следовало от него отказаться. Если он собирается выиграть, то ему стоит сделать свои атаки более агрессивными.

Конечно, если он допустит малейшую ошибку, то Хурокана за мгновение убьют.

- Иди ко мне!

Хурокан использовал всю оставшуюся силу, и сконцентрировался, находясь на грани.

В этот момент...

[Вы получили титул «Победитель Аргардо»]

[Вы получили титул «Герой Большого Сражения»]

Когда Хурокан услышал уведомления о получении титулов, он весь побледнел.

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 130. Накануне (часть 1)**

Иногда такое бывает.
Каждый видел что-то удивительное, и каждый хотел что-то сказать. Но было нелегко так быстро подобрать нужные слова.
Было несколько тысяч людей, которые наблюдали за замком Хаванз... Нет, миллионы людей смотрели на данную ситуацию. Они не могли показать все свои чувства, которые они испытывали, наблюдая за этим местом. Они могли показать только свое восхищение и одобрение. 
Хурокан также был частью этой группы.
"Ух! Я убил его?"
Он был готов к смерти. Нет, по правде говоря, он был готов, что его убьют. Он думал, что будет проигравшим. Он считал, что не сможет продержаться до тех пор, пока эффект Черного Сока полностью уничтожит здоровье Аргардо. Он считал, что он заслужил смерть.
Он немного сожалел. Возможно, он должен был просто закрыть глаза, и попросить "Красных Буйволов" о помощи? Кто бы позаботился о его времени? Может Гильдия "Красных Буйволов" уничтожила бы его, а потом начала все отрицать? Что ему делать на протяжении следующих 48 часов? Может ему попробовать поиграть в игру Х...
Сожаления начали наполнять его голову. 
Если бы Хурокан был тем, кто был не в состоянии различить игру и реальность, он, вероятнее всего, продолжал бы думать об этом.
В настоящий момент Аргардо был мертв, но он не упал. Он слышал объявление системы, это было достаточным доказательством того, что сражение завершилось. Тем не менее Аргардо продолжал ровно стоять, целясь своим мечом в Хурокана. Он задумался, правда ли он слышал те уведомления?
Он не знал почему, но ему казалось, что если он сдвинется с места, меч Аргардо пронзит его. Его подозрение не давало ему проглотить даже слюну. 
Тот, кто должен был больше всего радоваться этой победе, застыл в ожидании. Даже зрители, наблюдая за этой сценой, не могли пошевелиться. Напряженность создала ощущение опустошенности, и всем было нелегко справиться с этим чувством. Это чувство можно было сравнить с туманом, который опускался ранним утром. 
Самым первым, кто смог избавиться от этого чувства, был Чев.
"Он действительно это сделал".
Чева переполняли спутанные мысли.
Было очевидно, что Хурокан сильно уступает Аргардо. С другой стороны, мысль о столкновении с атаками Аргардо, заставляла все тело дрожать. Это было очень страшно.
Издалека казалось, что Аргардо стоит совершенно невредимый. 
Однако он был уверен, что все закончилось. Единственное, что оставалось - это опустить занавес. 
"Хахве Маска самостоятельно победил Белоглазого Принца".
Другими словами, кто-то должен был закрыть занавес. Чев, использовав Голосовой Разговор, связался с продюсером, который отвечал за прямую трансляцию. 
- Режим микрофона.
- Что? О, да!
Похоже, продюсер тоже находился в оцепенении. Однако он быстро опомнился. Если продюсер терял контроль над своими мыслями во время трансляции, то могли возникнуть проблемы, за которые потом пришлось бы писать отчет. 
- Режим микрофона, 3,2,1 начали.
Продюсер немедленно отправил команду звукорежиссерам. Они внесли коррективы в систему, и подключили Чева к прямой трансляции.
Как только закончился отсчет, Чев открыл рот.
- Охота на Аргардо завершилась успехом. Такой результат стал возможным благодаря "Красным Буйволам". Участниками были Гильдия "Красных Буйволов" и Хахве Маска. Спасибо, что смотрели нашу трансляцию. Мы скоро с вами увидимся.
Перед картиной опустился занавес.
Теперь зрители не могли видеть то, что происходит по ту сторону занавеса.
.....
Хурокан убил Аргардо и получит Титулы. После системного уведомления, он тут же проверил свои Титулы.
[Герой Большого Сражения]
- Эффект от Титула: все ваши показатели увеличились на 5%.
[Победитель Аргардо]
- Эффект от Титула: все ваши показатели увеличились на 5%.
Эти два Титула, были доказательством победы.
"Я действительно убил его".
Хурокан убил Аргардо. Титул был доказательством этого.
Смерть Аргардо положила конец большому сражению.
Наконец, Хурокану удалось стереть свое удивление с лица.
Хурокан начал ходить туда-сюда. На какое-то мгновение, он потерял равновесие. Он не ощущал своих рук.
Он взглянул на свою левую руку. Нет, его левую руку не было видно. Его рука просто отсутствовала. Вероятно, она находилась где-то поблизости, или может ее полностью раздавили.
На самом деле, ему не стоило беспокоиться. Все что ему было нужно, это найти Священника, чтобы он применил на него магию восстановления. И рука вырастет спустя 3 минуты.
"Ах. Жизненный Сосуд".
 В этот момент, Хурокан понял, что на него не подействует магия Регенерации. Как только он активировал Жизненный Сосуд, Священник больше не мог применить магию восстанавливающего типа. Это было своеобразным наказанием. Регенерация  относилась к восстанавливающему типу магии.
Хурокан посмотрел на состояние своего здоровья. Не говоря ни слова, он положил в рот регенерирующую конфету. Когда его умение "Жизненный Сосуд" будет деактивировано,  он окажется на грани смерти. Он мог потерять жизнь, которая висела на волоске. Он оказался в очень плохом положении.
"Я почти, по-настоящему, умер".
Хурокан засунул конфету, и от нее начал исходить запах. Он подошел к Аргардо. Аргардо все так же стоял на месте. 
Хурокан почувствовал как в его голове и сердце промелькнули несколько эмоций, пока он смотрел на Аргардо.
Во-первых, он хотел ударить свей рукой Аргардо по голове. До этого ему не удалось нанести ни одного удачного удара. Он победил только благодаря Черному Соку. Но он не получил удовольствия от такой победы.
С одной стороны, он все же гордился своей победой над Аргардо. А с другой стороны, он считал, что должен проявить уважение к могущественному рыцарю, с которым он сражался. 
Конечно, это был просто игровой НИП. И этот НИП не был добрым к нему. Кроме того, в прошлом, он совершал ужасные поступки. И было бы просто абсурдно проявить в нему уважение. 
Более того, Хурокан не был похож на Игроков, которые романтизировали игру.
"Интересно, что бы сделал Койот или Свист, если бы они были на моем месте?"
Вот почему Хурокан ничего не стал делать Аргардо. Он просто смотрел на него, а в его сердце бушевали эмоции.
Однако мертвый Аргардо не мог ощущать его взгляд.
Чууу-рун, чууу-руун!
Казалось, что меч Аргардо почувствовал его взгляд. И он начал издавать непонятные звуки. Услышав их, Хурокан невольно передернул плечами.
"Это напугало меня".
В это же время тело Аргардо содрогнулось. Когда от меча послышался звук, он начал трястись, находясь в руке Аргардо. Вибрация не была сильной, но она начала распространяться, как импульс. В конце концов, тело Аргардо рухнуло.
Кууун!
Аргардо сначала опустился на колени, а затем упал на землю.
Хурокан смотрел за происходящим. Меч Аргардо, наконец, тоже упал.
Хурокан, воспользовавшись своей оставшейся рукой, взял принадлежащий Аргардо предмет. Он поднял Плачущий Меч Аргардо.
[Вы пока не можете использовать этот меч]
Системное уведомление защекотало его уши. Оно сообщало, что он не может использовать меч.
Хурокан проигнорировал сообщение.
"Проверка характеристики предмета".
Он сделал то, что мог сделать с этим мечом.
Перед глазами Хурокана тут же появилось окно с голограммой.
[Плачущий Меч]
\*Основные свойства.
- Предмет Эпического Ранга.
- Вся Статистика +222.
- Требуемый уровень: 180.
\*Дополнительные свойства.
- Оружие и доспехи, по которым попадет меч, быстро утратят свою прочность. Урон резко увеличится.
- При использовании, он уменьшает защиту монстров на 20%.  
- При использовании, он уменьшает полученный урон на 20%.
- При использовании, весь наносимый им урон увеличивается на 20%.
- Этот предмет связан с тем, кто его приобрел.
\*Разное.
- Кузнец Олф реконструировал древний меч, и создал Плачущий Меч. Он будет издавать крик, если враг будет близко к хозяину. Он будет защищать своего хозяина.
Это была не просто счастливая улыбка. От такой характеристики Хурокан испытывал острые ощущения, и начал дрожать. Это было намного лучше того оружия, которое он использовал, пока не вернулся в прошлое. В некоторой степени это показывало, что он уже превысил свои достижения, которые были у него в прошлом.
Конечно, сейчас Хурокан не думал об этом. На данный момент, самая важная часть - это военные трофеи.
Только у победителей было преимущество на использование военных трофеев. 
Наконец, непонятные слова, которые крутились у него в голове, смогли приобрести смысл.
"Я этот предмет буду использовать очень хорошо!"
Самое подходящее слово - победа!
....
Сдержанные эмоции иногда прорывались.
Зрители не могли ничего сказать, когда сражение Хахве Маски и Аргардо завершилось. Все это время у них формировались и объединялись эмоции. И настал момент, когда они вырвались наружу.
- Хахве Маска правда победил? Как?
- Когда "Красные Буйволы" покажут свою стратегию? Черт возьми, они это сделали? Разве такие повреждения нанесли Костяные Бомбы?
- Черный Сок. Я полагаю это он нанес смертельный урон.
- Черный Сок нанес смертельный урон? Мне кажется, я про него уже где-то слышал.
- Он не из набора Черного Дерева?
- Черное Дерево? Что это такое?
- Это было в платном видео с Хахве Маской. Оно было веселым.
- Хахве Маска - лучший. Самый Первый, может и первый в рейтинге, но Хахве Маска первый в плане боевых способностей.
Они были не единственными, кто так бурно обсуждал происшедшее.   
- Попросите интервью с "Красными Буйволами". Мы должны получить это интервью первыми! Быстрей! Немедленно организуйте мне это интервью!
- Если вы добьетесь интервью с Хахве Маской, то получите месяц оплачиваемого отпуска. Получите его любой ценой! Мы не может проиграть этим ублюдкам из Фрута.
Появление Хахве Маски позволило написать беспрецедентную историю.
Это было не единственное историческое событие, которое произошло в тот день.
- Что?
- Мы продали 2,710,000 билетов.
- Я уверен, что вы ошиблись. Число билетов, которое было продано до начала Рейда составляло...
- Количество проданных нами билетов резко увеличилось, когда к Рейду Аргардо присоединился Хахве Маска. Мы только что получили официальное количество. Если честно, то я тоже с трудом в это верю. В любом случае, это наш рекорд. Но к сожалению, мы не достигли отметки в 3 миллиона.
Они смогли продать 2,710,000 билетов.
Они побили рекорд в "Полководце" по количеству проданных билетов. Чеву принадлежал новый рекорд, и он засмеялся. 
"Я испытываю ревность к Хахве Маске. И есть пару факторов, которые заставляют меня немного сожалеть о моем решении..."
Во время этой битвы он завидовал Хахве Маске, и сожалел о том, что невероятные награды получит победитель. Чев солгал бы, если бы сказал, что эти факторы не засели у него в голове.
Однако в этот момент, он забыл о сожалении, которое он испытывал.
"Продажа платных видео будет очень значительной".
Еще не конец. Хахве Маска отказался от своих прав на видео во время их сделки.
Более того...
"Если мы объединим эти билеты с теми, которые будут проданы во время Рейда на Безнравственного Принца, то..."
Когда Чев подумал о прибыли, которую они смогут получить в будущем, то перестал улыбаться, и у него появилось довольно сосредоточенное выражение.
 "Как я и думал, мне стоит нанять Хахве Маску".
В этот момент у кого-то возникли те же мысли, что и у Чева.
- Извини. Что нам делать? Мы просто отступим, или может, отправим поздравления "Красным Буйволам"? Ах. А что на счет Хахве Маски...
Шир была настолько погружена в свои мысли, что не воспринимала слова Хатча.
"Все так, он не обратился за помощью к "Красным Буйволам".
Конечно, именно Хахве Маска был причиной ее беспокойных мыслей. 
Она ощутила боль из-за того, что Хахве Маска сотрудничал с "Красными Буйволами". Она хотела уничтожить их обоих. Все ее внутренности взбунтовались.
Однако Хахве Маска не получил никакой помощи от "Красных Буйволов", даже, когда оказался в критической ситуации. 
Именно поэтому Шир пока не взорвалась. Она все еще была погружена в свои мысли. 
"Почему?"
По крайней мере, теперь она знала точно. Это не сами "Красный Буйволы" решили не помогать Хахве Маске. Не имело значение, получат ли что-то "Красные Буйволы", или отдадут ему долг. Другого подтекста не могло быть в помощи Хахве Маски.
Однако Хахве Маска хотел сражаться сам, даже когда оказался в сложной ситуации. Он принял такое решение по своей воле. Он действительно получал помощь от "Красный Буйволов", но у него было одно желание - сразиться с Аргардо один на один.
"Почему он так настаивал на самостоятельном сражении?"
Эй было очень трудно это понять. Лучше было взаимодействовать с другими, чтобы получить желаемый результат. Это был вполне логичный и здравый подход в таком вопросе.
Хахве Маска был очень уникальным человеком, но он не был тем, кто действует нелогично и необоснованно.
Хотя то, что он настаивал но одиночном сражении, было нелогично и иррационально. 
Конечно, за его действиями скрывалась какая-то причина. Другими словами, ей стоило выяснить и решить эту причину. Это единственный способ, чтобы заполучить Хахве Маску.
"Я лучше умру, чем позволю кому-то другому завладеть им".
Шир продолжала размышлять над своими проблемами.
- Прости, королева. Королева, ты меня слышишь?
Хатч снова попытался заговорить с Шир. Выражение Шир изменилось.
- Ты слишком шумный.
Не было ничего более раздражающего, как Голосовой Разговор, который она слышала во время своих размышлений.
Кроме того, побеспокоить Шир было страшней, чем беспокоить льва.
- Нет, это не...
Конечно, Хатч знал об этом, но он снова побеспокоил Шир. На лице Шир исчезло какое-либо выражение. Ее лицо так выглядело, когда досада достигала своего пика.
Конечно, Хатч не мог видеть ее выражение, но он догадался о нем. Он даже не мог услышать ее дыхание.
Тем не менее, Хатч снова заговорил с ней.
- Браслет! Браслет! Посмотри на Браслет!
Вместо того, чтобы рассердиться, Шир взглянула на свой браслет.

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

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

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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

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

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

**Глава 131.1. Накануне (часть 2)**

Он наполнил простую пластмассовую тарелку горячей рисовой кашей. Начал подниматься пар. Из-за него было немного трудно отыскать кусочки мяса.

Ан Джэюн взял ложку и помешал кашу. Из-за помешивания, пар понемногу начал распространяться. Он добрался и до очков Ан Джэюна. У него появилось угрюмое выражение, и, бросив ложку, он отвернулся.

Когда он повернул голову, то, сквозь мутные очки, увидел свой планшетный ПК, он дважды стукнул по жидкокристаллическому экрану - он засветился.

[Большое сражение. В конце концов, оно превратилось в фестиваль]

[Обычные Игроки не могут принять участие в главном Квесте. Это нормально?]

[Будет ли что-то для новых Игроков? Или это невозможно сделать?]

Заголовки статей привели его в чувство, как настоящий душ. Это были мнения игровых экспертов о большом сражении. Не нужно было даже проверять контекст статей. Только прочитав заголовок, можно было понять, что статьи очень ходовые. Ан Джэюн провел пальцем по экрану.

[«Красные Буйволы». Они открыли новую эру по прямым трансляциям]

[«Красные Буйволы». Всего за один день тридцать тысяч человек купили видеозапись Рейда Аргардо]

[«Красные Буйволы». Будут ли они сотрудничать с Хахве Маской в Рейде на Безнравственного Принца?]

[«Красные Буйволы». Главные места для просмотра Рейда на Безнравственного Принца уже распроданы!]

Он перелистнул страницу, но заголовки все появлялись.

«Охх, охх...»

В этот момент послышался стон из уст Ан Джэюна. Этот звук походил на тот, который издают при покупке дома. В большом сражении Ан Джэюн заработал много денег.

Во-первых, он получил Меч Плача. Это был предмет Эпической Хроники, 30-го уровня. В настоящее время, это было лучшее оружие, которое можно было найти в «Полководце». Если говорить об его успехах, то не стоит забывать о Черном Соке, который он применил на Аргардо.

Он получил два титула, каждый из которых увеличивает его показатели на 5%. Скоро он получит основные ингредиенты для Оружия Героя Большого Сражения. Кроме того, Оружие Героя Большого Сражения будет изготовлено, а ингредиенты можно будет продать. Характеристика оружия пока была неизвестной, но ингредиенты уже были оценены в сто тысяч золотых. Рыночная цена была невероятной.

В будущем, он получит еще много чего. Он сможет получить Титул Оскверненного Арбитра, и Титул Оскверненных аксессуаров за то, что он будет просто участвовать в Рейде на Безнравственного Принца. Если ему удастся получить набор Безнравственного Принца, то это будет все, что вообще можно получить во Втором Сценарии Квеста.

«Я сделал свою работу, но деньги были сделаны коровами».

Тем не менее, прибыль Ан Джэюна не могла сравниться с прибылью, которые получили «Красные Буйволы» от большого сражения.

В этот момент, он думал о своем разговоре с Чевом. Чев подошел к нему, когда у него не было руки, на самом деле было не так сложно вспомнить этот разговор. Чев отдал левую руку Хахве Маске, и произнес только два предложения.

«Спасибо» - это было первое предложение.

«В следующий раз, я буду с тобой работать» - это второе.

Чев сказал только это.

Сначала Хурокан не понял, почему он сказал эти слова. Для Гильдии «Красных Буйволов» было бы гораздо лучше, если бы Хахве Маска умер в конце Рейда Арградо. Более того, предметы, которые можно получить за Рейд Аргардо, не были простыми. Этот предмет был лучшим среди всех остальных предметов, которые можно было найти в игре.

Когда Ан Джэюн узнал, сколько билетов продали «Красные Буйволы», он почувствовал неописуемую боль.

«Десять процентов... Нет, я должен был попросить 5%».

Билет на Рейд Арградо, «Красные Буйволы» оценили в 5 долларов. Они продали около 3 миллионов билетов. Было согласие, что Хахве Маска был ответственный за продажу 1 миллиона билетов. Кроме того, люди считали, что «Красные Буйволы» поставили нормальную цену на платное видео.

Если бы он получил 10% от всех билетов и платного видео... Нет, даже если бы было всего 5%, то Ан Джэюн получил...

«Похоже, я сошел с ума».

Ан Джэюн обвинял себя в том, что не смог понять, какие деньги может принести Рейд Аргардо.

Но это еще не все. Ан Джэюн также передал все права «Красным Буйволам» на трансляцию Рейда на Безнравственного Принца.

Поэтому, сейчас вместо вкусной еды, он вынужден есть эту похлебку. У него не было денег.

У него сильно заболел живот, поэтому он решил нагреть свою рисовую кашу, про которую он давно забыл.

Конечно, не только прибыль «Красных Буйволов» заставила все его тело болеть. Сам Рейд Аргардо очень сильно его поразил. Он потратил очень много денег на него. Разные стрессы очень долго накапливались, и, в итоге, все это подтолкнуло его к большому сражению. После того, как он смог победить, он бессознательно отпустил все напряжение, которое мучило его.

Ему повезло, съев свою еду, у него перестал болеть живот. Раз он смог это съесть, значит, у него в желудочно-кишечном тракте нет дырки.

«Черт».

Но, это не принесло много утешения Ан Джэюну.

Ан Джэюн наконец, доел свою рисовую кашу, когда та немного остыла. Не существовало много разновидностей этой рисовой каши. У нее не было никакого вкуса. Он купил ее в прошлом году, по скидке. А так как она была дешевой, то и не стоило ожидать ничего хорошего.

Кроме этого, он не мог насладиться даже такой едой. Его голова была занята другим.

«Похоже, я не могу отказаться от соглашения».

Когда он заключал контракт с «Красными Буйволами», ему пришлось поставить электронную подпись на настоящем контракте. Он не мог отказаться от него. Даже, если бы Ан Джэюн захотел это сделать, то он бы просто не смог. У него не было выбора.

Если предположить, что он все-таки сможет разорвать контракт с «Красными Буйволами», то останутся еще две Гильдии: «Гидра» и «Штормовые Охотники». Но, в итоге, ему все равно придется согласиться на аналогичные условия, которые были у него с «Красными Буйволами».

В конечно итоге, ему придется снова принять такое жалкое решение.

«И все это моя проклятая гордость».

Ан Джэюн не вспоминал о своем прошлом. Сейчас ему было очень горько, и не было больше причин, которые могли еще сильней расстроить его.

Ан Джэюн заставил себя думать о чем-то другом.

«Раз уж так вышло, то я смогу получить все преимущества от Безнравственного Принца».

Он уже смог добраться до этого момента, поэтому ему нужно было получить все, что было возможно от Безнравственного Принца.

Ключевой момент Рейда на Безнравственного Принца состоял в том, что Набор Безнравственного Принца давался 10 наилучшим Игрокам. Если он сможет получить этот предмет, то это будет значить, что он заработал все предметы, которые только мог.

Если посмотреть на текущую ситуацию, то есть все шансы, что он сможет получить Набор Безнравственного Принца.

Ан Джэюн продемонстрировал свои боевые способности во время Рейда Аргардо. Он был лучше, даже если взять для сравнения кого-то из топ Нападающих.

Более того, «Красны Буйволы» с самого начала выставили Ан Джэюна на передний план. «Красные Буйволы» официально не раскрыли их соглашение, но они распространили слухи.

Об этом свидетельствовали рекламные ролики «Красных Буйволов» о предстоящей прямой трансляции Рейда на Безнравственного Принца.

Другими словами, «Красные Буйволы» предоставили возможность Ан Джэюну быть на первом плане. У них не было выбора, кроме как подготовить разные ситуации, в которых Ан Джэюн сможет продемонстрировать свои навыки.

Проблема была в том, что сам Безнравственный Принц являлся большой проблемой.

«Убийство с первого раза будет невозможным».

Пять раз.

Прежде чем он вернулся в прошлое, Рейд на Безнравственного Принца заканчивался провалом 5 раз.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 131.2. Накануне (часть 2)**

Причины такой неудачи были довольно сложные. Первая проблема заключалась в самих Игроках, принимавших участие в Рейде на Безнравственного Принца. Девяносто процентов игроков, обладающих Боевыми Токенами, были из 30 великих Гильдий. Естественно, эти 30 великих Гильдий не сотрудничали друг с другом. Взаимодействие можно было увидеть максимум между двумя Гильдиями.

Кроме того, тогда 30 великих Гильдий беспрепятственно пронеслись через большое сражение. Они были уверены, что удача на их стороне, потому что Рейд Аргардо они смогли завершить без каких-либо проблем.

Именно поэтому 30 великих Гильдий не рассматривали Безнравственного Принца как вершину горы. Они смотрели на него, как на вишню, располагавшуюся наверху мороженого.

30 великих Гильдий ничего не могли с этим поделать, но они сильно недооценили Безнравственного Принца. Кроме того, глаза Гильдий просто горели от вида этой вишни. И в конце, их уверенность превратилась в тщеславие, и везде возник беспорядок.

«Неудавшийся Рейд - означал уничтожение».

Вдобавок ко всему, если хоть кто-то терпел поражение во время Рейда на Безнравственного Принца, вся группа уничтожалась. Сражение с Безнравственным Принцем проходило в подземелье, поэтому для отступления не было возможности.

Итак, что же будет в этот раз?

«Сейчас ситуация немного лучше, но...»

Ситуация, которая была до того, как он вернулся в прошлое, и ситуация сейчас, сильно отличались. Сегодня никто не мог недооценивать Безнравственного Принца. Однако это не означало, что даже 3 великих Гильдии, имея большое количество Боевых Токенов, будут работать друг с другом. Ан Джэюн не знал о внутренней работе этих 3 Гильдий.

Фактически, даже если бы все Гильдии решили сотрудничать друг с другом, боевые навыки Ан Джэюна все равно имели очень важное значение.

Если бы Ан Джэюн не преуспел в сольном сражении с Аргардо, то он бы сейчас просто сражался. И тогда не было бы никаких оснований для его переживаний.

«В конце концов, мне стоит следить за своей жизнью».

Тем не менее, он смог самостоятельно победить Аргардо, поэтому его ситуация изменилась. Ан Джэюн получил новую карточку.

«Сейчас у меня 173 уровень».

Как только он достигнет 180 уровня, он сможет использовать Меч Плача и Темный Точечный набор. Но, несмотря на то, что это не поможет ему в Рейде на Безнравственного Принца, он сможет получить навык Голема Огня, когда достигнет 180 уровня.

«Хммм».

В тот момент выражение Ан Джэюна изменилось. Рисовая каша ему не помогла, но другая мысль способствовала смягчению его выражения.

«Если «Красные Буйволы» прорвутся, вероятность того, что другие Гильдии будут взаимодействовать, сильно уменьшится. В настоящее время Гильдия «Красных Буйволов» сильно рекламирует свою предстоящую прямую трансляцию. Очень маловероятно, что они смогут завершить предстоящий Рейд, если я не сделаю шаг. Мм?»

В этот момент, он что-то вспомнил. Ан Джэюн быстро схватил свой планшетный ПК, чтобы найти свой контракт с «Красными Буйволами». Содержание контракта было не сложным. В нем были изложены только важные моменты.

«Вы смотрели на это?»

Он не указал, когда именно он будет участвовать в Рейде на Безнравственного Принца. Об этом ничего не было сказано.

В этот момент на губах Ан Джэюна появилась улыбка.

«Я сяду на экспресс-автобус».

В то же время Ан Джэюна нахмурил брови.

«Почему эта рисовая каша такая безвкусная? Она должна быть с говядиной, но почему я ее не вижу?»

Ан Джэюн, наконец, распробовал свою рисовую кашу.

.......

Пабы были очень популярны в «Полководце», потому что там можно было наслаждаться уникальным вкусом очень дешевой еды и алкоголем. Алкоголь можно было пить в неограниченном количестве, потому что никогда не бывало похмелья. И конечно, нельзя было напиться.

Сейчас была причина, о которой говорили Игроки, когда пили Дынное Пиво.

- Как ты думаешь, что будет происходить дальше?

- О чем ты именно говоришь?

Никого не интересовал их разговор. Он не был каким-то особенным. И эти лица не принадлежали знаменитым игрокам. И вообще, сложившаяся ситуация не была необычной.

Но, если бы у них над головами светились их уровни, они бы не смогли так просто разговаривать в пабе, потому что на них бы обрушилась лавина взглядов. Они даже не смогли бы просто войти в этот паб.

Синклер и Хорус были из Гильдии «Руки». Если объединить их уровни, то он был бы выше 400 уровня.

Естественно, это не могло значить, что у Игроков с высокими уровнями нет проблем.

- Я думаю, мы были не правы, когда купили больше времени. Ситуация отдалилась от наших планов.

Синклер нахмурился. Это не было необоснованным беспокойством. Он говорил о настоящих проблемах.

Именно поэтому Хорус серьезно слушал Синклера.

- Я бы не сказал, что наш план провалился. Просто ситуация достигла предела.

- Предела?

Хорус не сразу ответил, он глубоко вздохнул и сделал глоток Дынного пива. Он допил свою порцию.

- Это предел для нашего метода.

- Разве не слишком рано говорить о пределе для нашего метода? По правде говоря, если бы не появился Хахве Маска...

- Даже если бы Хахве Маска не появился, результат не сильно бы отличался от данного. Победа в Рейде Аргардо была бы распределена между «Красными Буйволами» и «Штормовыми Охотниками».

- Разве не из-за Хахве Маски, 30 великих Гильдий начали участвовать в Рейде Аргардо?

- Это отдельный вопрос. Рейд Аргардо не являлся просто оборонительным. Он был для того, чтобы захватить замок.

Синклер замолчал, когда услышал эти слова. Кажется, Синклер решил держать язык за зубами по этому вопросу. Он начал пить свое Дынное Пиво.

Хорус не смотрел на Синклера. Их никто не мог узнать, но все равно следовало быть настороже.

Кууун!

В конце концов, Синклер стукнул своей пивной кружкой по столу. Хорус воспринял это как сигнал, и открыл рот.

- Все же мы потеряли Гильдию «Гидры», которая предоставляла нам информацию. В нашем плане этого не было. Кроме того, разве мы уверены в том, что Гильдия «Гидры» не перешла на сторону «Красных Буйволов» или «Штормовых Охотников»?

- Пока этому нет подтверждений.

- Неважно есть этому подтверждение или нет, это показывает, что мы на пределе. Если предположить, что Гильдия «Гидры» начала работать с «Красными Буйволами» или «Штормовыми Охотниками», тогда разве она будет нуждаться в Гильдии «Руки»?

Синклер покачал головой.

- Тогда, с этого времени...

- Хэй, Синклер, - Хорус быстро перебил Синклера. - Не смей никому говорить то, что я сейчас скажу. На первом месте - ты мой друг, а на втором - коллега по игре.

Синклер тут же кивнул головой. Они наклонились поближе друг к другу. Расстояние между ними стало небольшим.

- В нашей Гильдии скоро будет реорганизация.

- Реорганизация?

- Наша схема работы больше не действует. Поэтому, почему мы должны продолжать так и дальше?

- Какая будет реорганизация?

- Мы должны быть как конкурирующая лошадь. Мы должны стать конкурентами, которые смогут потянуть лидеров за хвост.

- Конкурирующая лошадь?

- Я говорю о том, что наше время подходит к концу. Я уверен, что некоторые скоро покинут нас. Нет, я с уверенностью могу сказать, что так и будет. Если ты посмотришь на наши последние действия, то увидишь, что мы стали больше находиться на солнечном свете, чем в тени.

Куун!

В этот момент, Хорус легонько стукнул кулаком по столу. Синклер пожал плечами.

Хорус обратился тихим голосом к слегка удивленному Синклеру.

- Наконец, настал наш шанс. Если честно, то некоторые Игроки, у которых меньше навыков и меньше уровни, уже стали знаменитостями. Мы вполне можем улучшиться, пока игра не закончилась. Несмотря ни на что, я собираюсь полностью выбраться на солнечный свет. Вот почему... Есть несколько человек, которые разделяют мои рассуждения.

Во время этих слов Синклер коснулся своих губ.

- Можешь мне сказать, кто эти люди?

Он пытался сдержать улыбку на своих губах.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 132.1. Накануне (часть 3)**

[Ваш уровень увеличен]

Когда он получил уровень, Хурокан потянулся к маленькой сумке, свисающей у него на поясе. Он достал 5 Фрагментов Скелета и бросил их через спину. Они покатились как желуди, и тут же превратились в Скелетов Магов в серых мантиях.

После того, как появились все Скелеты Маги, они взялись за руки. Между их руками начало появляться небольшое пламя. Скелеты Маги шевелили руками, и казалось, что они гладили это пламя. Казалось, что пламя пытается отблагодарить их, и оно начало формироваться в огненные шары. Огненные шары, которые были размером с кулачок ребенка, внезапно увеличились, и стали примерно как голова мужчины. В этот момент Скелеты Маги медленно начали бросать свои огненные шары.

Хвак-руу-руух!

Огненные шары полетели, образовывая дугу, и в конце взорвались.

Гвах-аах! Гвах-аах!

Звук от взрывов длился бесконечно. Было очень легко увидеть различия между группами, которые вели сражение. Контраст был очевидным.

На одной стороне были Скелеты Воины, у которых на головах виднелись шлемы с рогами. На них была броня, которая была сделана из черной коры. С другой стороны можно было четко увидеть человекоподобных ящериц в броне, у которых виднелись черные перья на шкурах. Это были Ухоженные Черные Ящерицы Воины.

Сражение между Скелетами Воинами и Ухоженными Ящерицами было очень жестоким. Две группы находились настолько близко друг к другу, что можно было расслышать бормотание между ними.

На поле сражения приземлилось пять огненных шаров. Естественно, эти шары не различали, где враги, а где союзники.

Пух-ухн, пух-ухн!

Пять последовательных звуков от взрывов прокатились по полю сражения. Черные перья Ухоженных Ящериц начали гореть, и Скелеты Воины начали испускать черную жидкость.

[Ухоженных Черных Ящериц Воинов затронул Черный Сок]

Эффект из набора Черное Дерево был активирован.

В то же время, Скелеты Воины приобрели свой первоначальный вид. Они восстановили свою устрашающую внешность, и никто не мог увидеть на них каких-либо повреждений.

С другой стороны Ухоженные Черные Ящерицы Воины выглядели не очень привлекательно, после такой атаки. Их перья горели, и Черный Сок, который покрывал их, быстро уменьшал их здоровье.

Шаа-ах! Шаа-ах!

Крик с кровью вырывался из пасти Ухоженной Ящерицы. Это явно был не угрожающий крик, он был наполнен болью. Но это длилось недолго. Перед ней появился Скелет Рыцарь с Черным Мечом Короля Кобальта, и он быстро закрыл пасть Ухоженной Ящерицы. Ухоженные Ящерицы были так напряжены, что даже не пытались избавиться от пламени, которое распространялось по их шкуре.

Скелет Рыцарь не издавал ни звука. Он просто открыл свой рот и направил меч на Ухоженную Ящерицу Воина. Он испустил тихий рев.

Взрывы, которые были вызваны магией, создали тишину на поле сражения, а Скелет Рыцарь превратил все в столпотворение.

В этот момент Хурокан не наблюдал за этой сценой. Его взгляд был направлен влево. На большой дистанции находился Игрок, который пристально наблюдал за Хуроканом.

- Где будет следующая локация?

Игрок моментально ответил на вопрос Хурокана.

- Мы уже ее подготовили!

Это было гнездо Ухоженной Черной Ящерицы. Это была территория для охоты исключительно Гильдии «Красных Буйволов».

В «Полководце» были команды поддержки.

Это было довольно абсурдно. Однако 30 великих Гильдий, низшие Гильдии, и любые просто большие Гильдии могли всегда воспользоваться группой поддержки. У некоторых людей даже были личные команды поддержки. Главным примером был Сильва, который находился на первом месте в рейтинге по уровням.

Конечно, команды поддержки, должны были помогать игрокам увеличивать их уровень.

Основной вид помощи - это материальная поддержка. Если честно, то в этом участвовали крупные Гильдии. Назначался фиксированный регион, где определенная Гильдия могла охотиться, и участникам Гильдии предоставлялись необходимые предметы во время их охоты. К тому же были команды Бафф, которые использовали только Бафф или магию Излечения. Так же были Собирающие команды, которые окружали монстров.

- Я знал, что он монстр, но никогда не знал, каким именно он был монстром.

Бауэр был лидером команды поддержки для Гильдии «Красных Буйволов». Он был очень опытным, поэтому считался тайными тренером Красных Буйволов. В реальной жизни он был близок с Чевом.

Он был Игроком, который тесто связан с «Красными Буйволами». Но еще на ранних этапах, он понял, что у него нет таланта к этой игре. Именно поэтому он помогал «Красным Буйволам» с внешними вопросами, и таким образом смог подняться до такого положения.

В настоящее время, он помогал Хахве Маске с прокачкой уровня.

- Его скорость охоты удивительна. Для трех человек понадобилось бы 5 минут, чтобы это сделать, а он смог справиться сам всего за 3 минуты. Если рассматривать его эффективность, то можно сказать, что она в 5 раз выше, чем у остальных.

Конечно, Бауэр был не единственным, кто помогал Хахве Маске.

Голос, который отвечал Бауэру принадлежал Рикки. Это был молодой 20-летний игрок, который очень любил «Полководец». Прошло всего два месяца с того момента, как они начали работать вместе, поэтому он считался новичком.

- На самом деле он не в 5 раз быстрее, но его можно сравнить с Номером Один.

Рикки был младшим братом одного из офицеров из «Красных Буйволов». Его работа в команде поддержки была временной, он хотел только заработать денег. И он, также был большим фанатом «Полководца».

- Его действительно можно сравнить с Номером Один?

- По-моему, он быстрее Номера Один.

- Что? Ни за что!

Такое иногда происходило. Рикки быстро продвигался вверх в команде поддержки, поэтому он не стеснялся не соглашаться со своим начальником.

- Вчера Номер Один достиг 220 уровня. Теперь в топ 100 он оторвался на 15 уровней. Ты оскорбишь Номер Один, если будешь сравнивать его с Хахве Маской.

Бауэр ничего не мог поделать, поэтому просто рассмеялся над реакцией Рикки.

«Если бы это кто-то увидел, то подумал бы, что он мой начальник».

Конечно, ему не нравилась реакция Рикки.

Но с другой стороны, он прекрасно понимал реакцию Рикки. Если посмотреть на слова Рикки, с точки зрения обычного Игрока, то он был прав.

Номер Один считался демоном по скорости прокачки уровней. Нет, он был даже кем-то большим. Доказательство - его рейтинг.

Каждый Игрок в топ 100 пытался прокачать свой уровень, как будто это был вопрос жизни или смерти. Разница в 1 уровень была похожа на разницу в 1 секунду в забеге на 100 метров. Это была действительно очень большая разница.

Тем не менее, Номер Один создавал неплохую дистанцию по уровням среди топ 100.

Конечно, Бауэр знал об этом.

С самого начала Бауэр возглавил команду поддержки «Красных Буйволов». Главной его задачей было найти какой-то новый способ, чтобы можно было очень быстро прокачивать уровень. Поэтому он все время искал ноу-хау. Благодаря этому, Бауэр много чего знал о Номер Один, по сравнению с Рикки.

- Ладно. Я допустил ошибку.

Конечно, он совсем не собирался спорить с Рикки. Он хотел потом поговорить с Чевом, и откровенно сказать ему, что Рикки - мудак. Чев должен был сам разобраться с этой ситуацией.

- Номер Один - лучший.

Рикки понятия не имел, что он собирался сделать, поэтому опять высказал свое мнение. Однако это не достигло ушей Бауэра. Бауэр еще раз запустил запись сражения Хахве Маски.

Если честно, то ему было совсем не обязательно помогать Хахве Маске с прокачкой. Бауэр не был обычным тренером. Он был похож на «Папу Длинных Ног» основных игроков рейд команды Гильдии «Красных Буйволов».

Несмотря на его статус, ему поручили эту задачу. Но главная его цель заключалась в том, чтобы украсть методы сражения Хахве Маски. Ему дали задачу украсть методы охоты, методы сражения и любую другую информацию, из-за которой Хахве Маска был таким особенным.

«Он точно быстрее, чем Номер Один».

Вот почему он был уверен в своем утверждении. Скорость сражения Хахвы Маски была намного быстрее, чем у Номер Один, когда тот был на таком же уровне.

«Однако поединки слишком сложные, но он не ослабевает».

В тоже время, он мог рассмотреть и слабости Хахве Маски. Хахве Маска вел сражение стремительно. Он пытался быть сосредоточенным, обращая внимание абсолютно на всех, он хотел как можно быстрее завершить сражение. И этим он сильно отличался от Номера Один.

Номер Один мог изменить темп сражения даже во время его ведения. Если он хотел сделать все быстро, то он мог справиться и за 5 минут. Но он не стремился так делать. Вместо этого он вел сражение медленно, и у него уходило на это примерно 10 минут. Он делал это для того, чтобы быстро не утомиться и не потерять концентрацию, что довольно часто происходило во время сражения. Номер Один так себя вел, чтобы получилась нормальная видеозапись его сражения.

Его философия заключалась в том, чтобы как можно дольше тянуть время. И он неплохо с этим справлялся.

По сути, Хахве Маска был мутантом.

«Он опасный».

Вот почему он считал его опасным. Хахве Маска не использовал традиционные методы. Он использовал свой метод, для того чтобы быстро сократить разницу с Номером Один.

Неважно, были ли эти изменения существенными или нет. Но если Хахве Маска сможет подняться по рейтингу, произойдут значимые изменения. В данный момент «Красные Буйволы» находились на вершине, поэтому такое изменение может начать действовать против них.

Бауэр глубоко погрузился в свои мысли, и его выражение становилось более жестоким.

- Хахве Маска сделал запрос, он хочет узнать локацию, где будет сильный монстр...

Когда Бауэр услышал слова помощника, который находился рядом с Хахве Маской, его выражение смягчилось.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 132.2. Накануне (часть 3)**

[Хурокан]

Уровень: 179

Класс: Некромант

Титулы: 144

Статистика: Сила (2192), Выносливость (1132), Интеллект (1327), Магическая сила (1601).

Ан Джэюн проверил характеристику Хахве Маски. У его рта был наполовину полный пакетик с желеобразным напитком. У этого напитка было сложное название. Он назывался Смарт Поуч.

Хлебок!

Ан Джэюн быстро высосал желе, и пакетик сморщился. Он съел все до последней капли. Ан Джэюн нахмурил брови.

«Я сделал только пару глотков, а оно уже закончилось?»

Ан Джэюн вытащил пакетик изо рта, и небрежно бросил его на стол. На столе уже было три таких пустых пакетика. Если взглянуть немного в сторону, то можно увидеть, что там находилась черная сумка с бесчисленным количеством таких пакетиков.

Это желе было заменителем обычной еды. Его назначали пациентам, которые не могли нормально переваривать пищу. И это была основная еда Ан Джэюна.

«Это на самом деле очень дорого за такое небольшое количество, вдобавок оно еще и безвкусное... Дерьмо. Что, черт возьми, я делаю?»

После Рейда Аргардо, внутренние органы Ан Джэюна никак не могли прийти в норму, и он был в плохом состоянии.

Он отправился в больницу, где ему назначили гастроскопию. Врач сказал, что серьезных проблем нет, но все же у него нарушено пищеварение. Ему посоветовали быть осторожным, и пока избегать продуктов, которые могут негативно влиять. Ему приказали снимать стресс, и заниматься физическими упражнениями по определенному графику.

Конечно, единственное, что выполнял Ан Джэюн, это убрал из еды вредные продукты. Больше ничего он не делал.

Вместо всего остального, Ан Джэюн начал еще больше играть. У него просто не было другого выбора.

«Мне нужно прокачать еще один уровень, и тогда я получу 180 уровень».

Он вел переговоры с «Красными Буйволами». А если быть точным, то он их начал шантажировать.

Он отправил сообщение, что не будет участвовать в Рейде на Безнравственного Принца, пока не достигнет 180 уровня. Но «Красные Буйволы» уже воспользовались именем Хахвы Маски для продажи билетов на прямой эфир предстоящего рейда, поэтому они не могли просто проигнорировать его сообщение.

В конце концов, «Красным Буйволам» пришлось раскрыть свое тайное место, о котором никто не знал. Они позволили Ан Джэюну использовать Гнездо Ухоженной Черной Ящерицы, чтобы он мог качаться. Они даже дали ему команду поддержки. Все было предусмотрено «Красными Буйволами», кроме самой охоты на монстров. Они без стеснения давали ему необходимые предметы.

Это был шанс, который больше никогда не повторится. У него были проблемы со здоровьем, но он не мог упустить эту возможность.

«После того, как я прокачаю еще один уровень, я немедленно отправлюсь в Рейд на Безнравственного Принца. До того, как это произойдет, мне стоит максимально поднять свои условия».

Так как у него появилась такая возможность, Ан Джэюн должен был быть на самой вершине во время Рейда на Безнравственного Принца, но это будет после того, как он достигнет 180 уровня. Поэтому ему, скорее всего, не стоило ожидать, что его состояние улучшится, потому что впереди его ожидало сильное напряжение.

«Тем не менее, пока все идет хорошо».

К счастью, пока еще не было никакого хаоса вокруг Рейда на Безнравственного Принца. Это не значит, что никто еще не пытался победить его. Обычные Игроки, у которых были Боевые Токены, соединились между собой. Они соединили все свои подсказки, чтобы найти секретное место, где скрывался Безнравственный Принц. Было сделано уже две попытки.

Результат этих двух попыток оказался очень мрачным.

[Безнравственный Принц неприступен! Если группа не сможет победить, вся группа будет уничтожена]

[За всю историю игры появился самый сильный босс-монстр. Что сделать, чтобы победить его?]

Уничтожить!

Тот, кто смог заработать Боевой Токен, был довольно опытным игроком в «Полководце». Однако эти Игроки не смогли сыграть главную роль в Рейде на Безнравственного Принца. Никто из них даже не смог достойно сразиться с Безнравственным Принцем.

Безнравственный Принц был очень сильным. Уже были доступны кадры сражения с Безнравственным Принцем. Даже такие Гильдии как «Гидра», «Штормовые Охотники», «Красные Буйволы», не решались поучаствовать в Рейде на Безнравственного Принца.

Какие были нужны еще объяснения?

Это стало своеобразной причиной, из-за которой «Красные Буйволы» помогали Хахве Маске, и ни на что не смели жаловаться. Никто не рассматривал, что Хахве Маска был просто дополнительным Игроком в Рейде на Безнравственного Принца. Он был необходимым.

Но, это не значило, что Ан Джэюн находился в восторге от такой ситуации.

«Это будет нелегко».

До того, как он вернулся в прошлое, ему не приходилось сталкиваться с Безнравственным Принцем. Он просто не решился сразиться с ним. Сейчас, он впервые просматривал видео и думал о предстоящем сражении с Безнравственным Принцем. Из-за того, что это будет первый его опыт в таком сражении, у него по спине пробежался холодок.

По правде говоря, был четкий метод, и он был простым.

Безнравственный Принц был сильным благодаря Силе Скверны. Это была древняя сила, которая досталась от Падшего Королевства. Кроме того, вокруг Безнравственного Принца были спрятаны реликвии, которые излучали эту древнюю силу. Безнравственный Принц терял свою силу каждый раз, когда уничтожалась одна реликвия.

В конце концов, Рейд на Безнравственного Принца заключался в том, чтобы заблокировать самого Безнравственного Принца, и тогда он не сможет помешать команде, которая будет уничтожать реликвии.

Звучало все очень просто. Но, было сложно все это выполнить.

«Он намного быстрее, чем я ожидал».

Самой большой проблемой была его скорость.

До сих пор в «Полководце» скорость считалась оружием Игрока. Но скорость, которую показал Безнравственный Принц, была намного выше, чем у любого игрока.

Кроме того, навыки, которые использовал Безнравственный Принц, были довольно трудными. Его треугольный символ означал Мудрость, Силу и Миссию. Поскольку у него был такой символ, Безнравственный Принц мог использовать навыки, которые были похожи на основные навыки таких классов, как Мечники и Маги.

Но на самом деле, навыки Безнравственного Принца были значительно сильней, чем навыки, используемые Игроками.

«Навыки были усилены из-за силы Падшего Королевства. Поэтому обычные навыки не могут помочь».

Навыки, которые использовал Безнравственный Принц, были из новой части, в которую игроки попадут, когда достигнут третьей части Основной Сюжетной Линии. Этот эпизод - Павшее Королевство.

В любом случае Безнравственный Принц - это монстр, который обладает всеми преимуществами, присущими простым Игрокам. Его не стоило рассматривать как рейд врага. Нужно было думать о сражении PVP. Поэтому для Рейда на Безнравственного Принца обязательно были нужны опытные Игроки. Нужны были эксперты, которые смогли бы продержаться в сражении с Безнравственным Принцем хотя бы минуту.

«В конце концов, мы должны воспользоваться нашим численным превосходством».

Там были Сохэнк из Гильдии «Гидры», Шир из «Штормовых Охотников», Чев из «Красных Буйволов» и Хурокан с Хахве Маской.

От этих четырех человек зависело, будет ли Рейд удачным или нет.

Хуу-уух!

Когда Ан Джэюн подумал об этом, он тяжело вздохнул. Вместе с ним, было четыре человека, которых он считал опытными игроками. С другой стороны, смогут ли эти четыре человека, которых переполняют личные мотивы, вместе работать?

«Надеюсь, эта сумасшедшая не будет сражаться с сумасшедшими ублюдками».

Даже от одной только мысли у него все сжималось внутри. Ан Джэюн достал следующий пакетик с желеобразным напитком, чтобы хоть немного утолить голод.

«Хах?»

В этот момент Ан Джэюн увидел на своем планшетном ПК значок, который означал, что ему пришло новое письмо. Ан Джэюн легонько дотронулся до него пальцем.

Оно было от Чева.

«Что там может быть?»

Содержание было...

«В конце концов, эта сумасшедшая с\*ка вытворила что-то безрассудное!»

Гильдия «Штормовых Охотников» стала изгоем.

....

«Неважно почему, но я считаю это сумасшедшим».

Хатч собирал все необходимое в свои карманы, которые были везде на его одежде. Он ненадолго остановился и покачал головой.

«Она хочет пройти Рейд на Безнравственного Принца сама...»

После того, как Рейд на Безнравственного Принца был дважды провален, Безнравственный Принц переместился в другое место.

Подсказки, которые указывали на новое местоположение Безнравственного Принца были переданы через Боевые Токены. Гильдия «Штормовых Охотников» воспользовалась своими связями, и они уже определили это место. Это все было обычным делом.

Однако когда Безнравственный Принц сменил свое местоположение, командам, которые готовились к Рейду, также пришлось перестраиваться.

Ей захотелось перехватить Безнравственного Принца только со своей Гильдией «Штормовых Охотников».

«Королева лишилась рассудка».

Это решение не было рациональным и логичным.

Если говорить другими словами, то, возможно, Шир была просто неописуемо сердитой.

- Ну, к ней сейчас относились как к третьему колесу. Зная Королеву, это просто чудо, что она так долго держалась.

Шир всегда была лучшей. Она находилась на высоте, но в последнее время, на нее никто не обращал внимание. Отсутствие интереса к ней было для нее настоящим унижением, которое она не могла долго терпеть.

Более того, слава Хахве Маски распространилась повсюду, и, благодаря этому, «Красные Буйволы» стали самыми лучшими из всех 30 великих Гильдий. Это было большой проблемой, она не могла этого вынести.

Если кто-то злил Шир, то это было похоже на нажатие кнопки, от которой взрывалась огромная бомба.

- Это неправильное действие.

В этот момент, Хатч наконец, набрался смелости.

Гильдия «Штормовых Охотников» была его рабочим местом. «Полководец» был частью его жизни. Потери от неудавшегося Рейда будут огромными. Он хорошо знал об этом. Если этого не избежать, то он понесет значительные убытки. Если лидер решает сделать что-то безрассудное, подчиненному необходимо «прекратить кровотечение».

«В конце концов, Королева не станет меня слушать... У меня нет другого выбора, кроме как сообщить обо всем «Гидре» и «Красным Буйволам».

Хатч был решительно на это настроен.

«Уухх. Мне стоит быстро покинуть эту Гильдию. Если я здесь останусь, то думаю, я не смогу больше полноценно жить. В больнице сказали, что видели небольшое кровотечение в желудочно-кишечном тракте, поэтому они посоветовали избегать вредных продуктов, и избегать стрессов...».

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 133. Безнравственный Принц (часть 1)**

[Синяя Змея смотрит на Белую Крышу. Найдите Красное Зеркало под крышей. После этого вы увидите ориентир. Ориентир, который будет простираться в небо. До бесконечности]

Когда великая битва закончилась, все обратили внимание на Безнравственного Принца. Игроки без Боевых Токенов не могли участвовать в рейде на Безнравственного Принца. Поэтому единственное, что они могли сделать, это расшифровать слова, которые появились на Боевых жетонах. Они пытались интерпретировать этот загадочный код, который выдавал месторасположение Безнравственного Принца.

Неожиданно, многие Игроки начали участвовать в этом начинании, и им было весело это делать.

- Где появляется монстр типа Синяя Змея?

- Может здесь имеется в виду Синий Дракон?

- Драконы - не змеи. Я почти уверен, что речь идёт о Синей Гигантской Змее. Я точно должен быть прав!

- Не думаю, что Безнравственный Принц спрятался бы в охотничьих угодьях, где появляются монстры 6-го уровня. Было бы разумнее сказать, что медведь спрячется в кроличьей норе.

На самом деле им это не сильно нравилось, но это был единственный способ, по которому они могли участвовать в сюжетном сценарии. Кроме того, был предусмотрен дополнительный стимул для решения загадки. Три Гильдии, участвовавшие в рейде на Безнравственного Принца, предложили награду за правильное толкование загадочных слов. Можно было бы заработать около 5 тысяч долларов за выяснение этого. А это было больше, чем просто мелочь.

В любом случае, в «Полководце» существовало множество охотничьих угодий. Можно было сказать, что это было больше раздражающим, чем трудным - найти местоположение, используя такие неоднозначные намеки. Более того, описанные намеки можно было найти во многих местах «Полководца». Гора была горой, а озеро - озером.

Когда рейд на Безнравственного Принца дважды потерпел неудачу на Боевых Токенах появились новые намеки. Чтобы расшифровать их требовалось от 3 до 4 дней. Несмотря на все это, команды предпринимали попытки рейда. Но ни одна из команд не смогла продержаться даже часа в рейде. Когда рейд проваливался, Безнравственный Принц немедленно покидал место. А проигравшие группы получали ужасные избиения различными способами.

«Им сильно не повезло».

Если смотреть в этих условиях, то «Штормовым Охотникам» сильно повезло. После того, как второй рейд на Безнравственного Принца потерпел неудачу, «Штормовые Охотники» смогли расшифровать загадочные намеки в тот же день, когда получили их.

«Я никогда не ожидал, что Безнравственный Принц появится в месте, которое мы только что нашли. Говорят, что хлеб с маслом всегда падает масляной стороной вниз...»

Синяя Змея символизировала Синюю реку, а Белая крыша была заснеженной горой. Все достигли согласия в отношении этой интерпретации. Однако было около 50 мест с синей рекой и заснеженной горой.

Поэтому решающей частью было Красное Зеркало, и ориентир, уходящий в небо. Удивительно, но «Штормовые Охотники» быстро обнаружили регион, который подходил под два оставшихся требования.

Гора Патагония.

Это был регион, недавно обнаруженный «Штормовыми Охотниками». Несколько дней назад на этом этапе у него всё ещё было блок-поле.

Гора Патагония имела Красное озеро, и дерево, поражённое молнией. Дерево было сожжено до основания, и это был угловой ориентир. Конечно, это место было очень трудно найти.

Если бы гора Патагония не была найдена и не была исследована профессионалами из «Штормовых Охотников», никто бы не смог найти Красное Зеркало и угловую линию так быстро. Более того, на горе Патагония в изобилии появлялись монстры 190 уровня, и для изучения этой горы требовалось много времени.

Вот почему события оказались такими.

«Тот факт, что мы нашли это место первыми, стало причиной нашей теперешней проблемы. Почему так должно быть?»

Именно по этой причине Штормовая Королева Шир решила монополизировать 3-ю безмолвную победу в Рейде.

Если бы это было место, о котором все знали, то все неизбежно стали бы наблюдать за каждым их шагом. Две другие Гильдии попытались бы вмешаться в их планы. Тем не менее, «Штормовым Охотникам» не пришлось об этом беспокоиться. Если в их Гильдии не было Иуды, то другие Гильдии никак не могли узнать об их действиях.

С другой стороны, Хатч очень пессимистично относился к этому рейду, поэтому всё это было признаком неудачи для него.

Когда он увидел густые деревья с листвой вокруг Красного озера и присутствие сгоревшего дерева, он не мог не почувствовать себя подавленным.

- Эй. Что ты делаешь!

Вдобавок ко всему, Штормовая Принцесса Хаху необоснованно пыталась спровоцировать его. Она обладала неудачным именем, и у неё были глаза огненного дракона.

- А ты как думаешь, что я делаю? Я вздыхаю.

- Вздыхаешь? Зачем?

Когда Хаху ответила, Хатч посмотрел на неё, как на самого жалкого человека в этом мире.

\*Свист!\*

Вдруг кулак Хаху полетел в сторону лица Хатча.

- Хах!

Конечно, тот испугался, и в следующий момент кулак поцеловал его левую щеку.

- Эй! Какого черта ты меня бьёшь! Черт!

- У тебя были странные мысли, когда ты смотрел на меня, ведь так? Хочешь умереть?

- Давай. Попробуй убить меня прямо сейчас! Попробуй убить меня!

Атмосфера между ними накалилась, пока они смотрели друг на друга. Но худшего не произошло.

- Остановитесь.

От одного слова Шир, Хатч и Хаху отвели свои взгляды в разные стороны.

Это была харизма, которой обладала Шир. Её темперамент был намного хуже, чем у этих двух, поэтому она могла контролировать их, даже используя всего одно слово.

- Через 6 часов мы начнём. Рейд на Безнравственного Принца.

Не было никого, кто захотел бы возразить, услышав гнев, смешанный с её словами.

Хатч сглотнул.

«Умру ли я от побоев или от удара ножом, но в любом случае я умру. Кажется, я не смогу этого избежать».

…

- Гора Патагония?

- Это место недавно обнаружила Гильдия «Штормовых Охотников». Всё это по слова Баллиста.

- Недавно найденный регион... Во многих отношениях им повезло.

После объяснения Первой главы, Чев вздохнул, наморщив лоб.

Только что произошло нелепое развитие событий. Это был не какой-то низкоуровневый руководитель, действующий себе во благо. Гильдия «Штормовых Охотников» была одной из 30 Топ Гильдий, и они нарушили соглашение, которое ранее подписали с «Красными Буйволами» и Гильдией «Гидры». Они приняли самостоятельное решение пойти в рейд. Более того, было бы лучше, если бы они сделали всё это ради прибыли. Но это произошло из-за упрямства Шир. Она действовала вопреки здравому смыслу.

Чев был сильно раздражён текущей ситуацией, но в то же время, он быстро принял её.

«Как и ожидалось от этой сумасшедшей суки».

Если бы кто-то другой сделал подобное, его бы стали подозревать, а не удивляться. Тем не менее, Штормовая Королева Шир была вполне способна на это.

В любом случае, «Штормовые Охотники» приняли решение, и они собирались выполнить свою миссию. А им нужно было отреагировать соответствующим образом.

- Что вы планируете делать?

- А что насчёт вашей стороны?

- В любом случае, у нас есть только два варианта.

Они могли либо остаться зрителями, либо присоединиться к действиям.

Если подумать об этом рационально, можно уже предположить, что вероятность успеха была очень низкой для «Штормовых Охотников» если бы они попытались идти в рейд на Безнравственного Принца в одиночку. «Штормовые Охотники» согрешили, оскорбив их, так что они могли просто наблюдать, как те провалятся. Они не были обязаны присоединяться и помогать «Штормовым Охотникам».

Но проблема заключалась в том, что решение «Штормовых Охотников» не было связано логикой.

- Если «Штормовые Охотники» провалят этот рейд, они никогда не будут участвовать в нём снова.

- Это вызывает большую головную боль.

Если Гильдия «Штормовых Охотников» провалит этот рейд, был нулевой шанс, что они покажут раскаяние за свои действия. В то же время их Гильдия сразу же откажется от рейда на Безнравственного Принца. Гордость Штормовой Королевы не допустит ещё одной попытки. Она, вероятно, хорошо знает о последствиях, но всё равно решила сделать это.

- Если «Штормовые Охотники» выпадут, рейд на Безнравственного Принца станет ещё тяжелее.

Отсутствие «Штормовых Охотников» не могло быть легко заменено.

Двое из них смотрели кадры рейда на Безнравственного Принца, пока вели беседу. В мире «Полководца», эти два человека были вырезаны, в основном, из одной ткани, и оба имели соответствующий страх к Безнравственному Принцу.

Вдобавок ко всему, только те, у кого были Боевые Жетоны, могли участвовать в рейде на Безнравственного Принца. Если «Штормовые Охотники» выпадут, их будет трудно заменить.

Если это может случиться, то не лучше ли им сейчас мобилизоваться и помочь «Штормовым Охотникам»?

Но оба мужчины испытывали трудности, рассматривая это как правильный ответ.

- Вы возможно уже вычислили возможные затраты и выгоды от помощи «Штормовым Охотникам»?

Рейд на Безнравственного Принца был бизнес-решением. И их решение изменится на основе расчета прибыли и убытков. Если помощь «Штормовым Охотникам» была выгоднее, чем наблюдение со стороны, - они предпримут соответствующие действия.

- Сколько билетов на прямой эфир было продано?

- Мы продали больше, чем рассчитывали, благодаря предварительной продаже. Сколько рекламных роликов вы продали?

- Все. Но даже так, мы не смогли продать их так же быстро, как вы, ребята.

Даже если бы две Гильдии помогли «Штормовым Охотникам» в этом рейде, они не ожидали, что потеряют много денег. Они уже продали билеты в реальном времени через предварительную продажу, и контракты на рекламные ролики уже были готовы.

- Мы ничего не потеряем от помощи им.

- Конечно, могут быть небольшие потери, но мы можем запросить компенсацию у «Штормовых Охотников».

Даже если бы они понесли убытки, они могли потребовать компенсацию у «Штормовых Охотников». Конечно, для этого им нужно было добиться успеха в рейде на Безнравственного Принца.

- Вы готовы к рейду?

Следующая проблема заключалась в подготовке к рейду.

- Мы можем закончить всю подготовку за 10 минут.

Подготовка была закончена давно. Обе стороны собрали команду профессионалов, которые были достаточно квалифицированы для участия в рейде на Безнравственного Принца. Они проводили время, тренируясь и повышая свои уровни в охотничьих угодьях.

Вся экипировка и расходные материалы, которые будут использоваться в рейде, также были подготовлены. Две Гильдии даже синхронизировали свои часы работы. Все входили в систему и выходили в одно и то же время. Все спали одинаковое количество времени. Также все участники прошли медицинское обследование.

Если кто-то беспокоился о готовности Гильдии «Гидры» и Гильдии «Красных Буйволов», то это можно было рассмотреть как оскорбление для них.

К тому же, было бы неплохо присоединиться к Рейду на Безнравственного Принца в секрете со «Штормовыми Охотниками».

Однако они не могли быть удовлетворены только от участия в рейде. Им нужно было найти способ максимизировать свою прибыль.

- Если придумывать план, то я предлагаю пропустить «Штормовых Охотников» вперёд. Потом войдём мы, и каждая группа найдет и уничтожит реликвии. Думаю, так будет к лучшему.

- Должны ли мы использовать «Штормовых Охотников» в качестве приманки?

- Если мы используем «Штормовых Охотников» в качестве приманки, мы сможем уничтожить 2 реликвии... нет. «Штормовые Охотники» тоже должны сформировать группу, которая уничтожит реликвию, пока другие будут удерживать Безнравственного Принца. Если нам повезёт, мы сможем использовать «Штормовых Охотников» в качестве приманки, и уничтожим, по крайней мере, 3 реликвии.

Они собирались использовать «Штормовых Охотников как приманку. К тому же, будет рейд успешен или нет, приманка понесёт наибольший урон. Вот почему приманку также называли жертвенной пешкой.

Если бы три Гильдии работали в рамках соглашения, никто бы не использовался в качестве приманки. Потому что никто не хотел быть жертвенной пешкой.

Однако «Штормовые Охотники» были первыми, кто разорвал их соглашение. Даже если Гильдию «Штормовых Охотников» использовали в качестве приманки, они не могли официально выразить своё недовольство.

Конечно они, вероятно, выразят свой гнев по неофициальным каналам, но Гильдия «Красных Буйволов» и Гильдия «Гидры» были на равных со «Штормовыми Охотниками». У этих двух Гильдий не было причин бояться «Штормовых Охотников».

- Хотелось бы прочитать более подробное описание плана.

- Я вскоре отправлю его вам. Но я хочу, чтобы вы сначала рассказали мне о Хахве Маске. Я не смогу составить полный план, если информация о нём отсутствует.

- Я свяжусь с вами снова через 10 минут.

Спустя ровно 10 минут, Чев отправил Первому главе сообщение. Это было очень короткое текстовое сообщение.

- Хахве Маска присоединится позже.

Чев, который посылал сообщения, не имел счастливого выражения на лице.

…

Шир шла впереди, и 25 членов из Гильдии «Штормовых Охотников» шли за ней прямой линией. Сгоревшее дерево было слева от них, и каждый член группы находился на расстоянии 2-х метров друг от друга.

Прошло 10 минут с начала их движения.

Шир была первой, кто исчез из поля зрения. Каждый последовал её примеру и, следуя за ней, исчезал из виду.

Хатч был в конце линии, и в какой-то момент он потерял из виду всех своих товарищей. Тем не менее, Хатч не был в замешательстве.

- Отлично.

Отдельное подземелье.

Битва с Безнравственным Принцем была контентом, в котором могли участвовать только избранные пользователи. Более того, поражение означало уничтожение всей группы рейда.

Игроки, которые только что пропали из виду, вошли в отдельное подземелье один за другим. Кроме того, вошедшие игроки информировали других о происходящем внутри через голосовой чат.

В тот момент Хатч знал, что появилась возможность, которую он всё время ждал. Он повернул голову, оглядываясь назад.

Хатч остановил взгляд на определённом месте, почувствовав что-то, и послал сигнал к тому месту.

- Эй! Хатч! Где ты? Если ты не хочешь быть избитым, поторопись и войди!

В следующую секунду в ушах Хатча раздался резкий голос Хаху. У Хатча появилось кислое выражение, и он подошёл к другой стороне барьера, где все исчезли.

[Сила барьера была нейтрализована благодаря Боевому Жетону]

Хатч услышал объявление в ушах, и сразу шагнул вперёд, исчезая, как и другие.

Ранее Хатч почувствовал два присутствия. Одним из них был восьмой глава Гильдии «Гидры» Натал. А вторым был эксперт по имени Коррида Ким, который представлял «Красных Буйволов». Посмотрев друг на друга, один из них шепотом сказал:

- «Штормовые Охотники» вошли в место рейда.

Это был заключительный этап второго сюжетного сценария. Последняя битва с Безнравственным Принцем только началась.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 134.1. Безнравственный Принц (часть 2)**

Люди узнали о поражении.

Несмотря на то, что две попытки участия в Рейде на Безнравственного Принца закончились сокрушительным поражением, благодаря этому появилась возможность узнать, как можно победить Безнравственного Принца.

Нужно было выполнить две роли, чтобы победить Безнравственного Принца.

Была команда Разрушителей Реликвий, которая должна была уничтожить тех, кто охранял реликвии. Вторая команда должна была препятствовать действиям Принца. Они должны были постоянно двигаться, чтобы отвлекать Принца.

Разрушить реликвии не составляло большого труда. Стражи Реликвий были монстры, которые имели высокую защиту и большое здоровье. Их сила атаки, характер атаки и навыки находились выше среднего уровня. Они были не совсем слабыми монстрами, но все же сражаться с ними было намного легче, чем с Белоглазым Рыцарем Аргардо.

Для того чтобы больше времени отвлекать Безнравственного Принца, нужно было иметь хорошую команду Разрушителей Реликвий. И тогда, завершить Рейд на Безнравственного Принца можно было с помощью небольшой группы.

В принципе, если бы Шир могла самостоятельно справиться с Безнравственным Принцем, то «Штормовые Охотники» могли бы справиться с остальными задачами, даже если бы их было всего 25 Игроков.

Шир считала этот план отличным. Она была уверена, что она самая сильная во всем «Полководце». Единственным, кто мог повлиять на ее мнение, был Хахве Маска. Однако он мог повлиять только на мнение. Шир высоко ценила Хахве Маску, но она никогда не считала, что она хуже него.

Более того, были веские причины, по которым она очень сильно верила в себя.

Безнравственный Принц.

Кузнец Олф обнаружил таинственный и чудесный металл, который был найден древним царством. О том, что он существует, не было зафиксировано в истории. Олф создал очень мощную броню золотистого цвета. Принц Дин уже был великим человеком, но броня придавала ему еще более величественный вид. Кроме того, шлем, который был в комплекте с этой броней, выглядел необычно. Он был похож на корону, и у шлема было Т-образное отверстие, сквозь которое можно было увидеть глаза Безнравственного Принца. Однако было видно только черный свет, там, где должны были быть его глаза. Также был плащ, который окутывал его огромное бронированное тело. На нем был виден треугольный символ - три змеи кусали друг друга за хвосты.

Она затаила дыхание, когда ощутила достоинство, которое исходило от Безнравственного Принца. Даже мысль о встрече с ним была ужасной, но Штормовая Королева оправдала свою репутацию... Нет, она соответствовала своей репутации.

- Мой Бог. Она продержалась 5 минут.

- Если честно, то я думал, что эта миссия была самоубийственной. Тем не менее, в таком темпе... Может быть, нам удастся добиться успеха в этом рейде.

Пять минут.

Это время, на протяжении которого Шир могла отвлекать Безнравственного Принца.

Соотношение было неравномерным, сражение находилось в опасном положении.

Если бы она была средним игроком, то ее тело уже было бы давно отброшено от его атак. Но она всего лишь немного покачнулась и заблокировала его атаку. Еще одна мощная атака, которая уничтожила бы ее защитное снаряжение и тело, была направлена к ней. Она смогла уклониться от нее, хотя потеряла равновесие. Существовала огромная разница в их боевых возможностях, но она отказалась находиться в обороне. Она продолжала наступление против Безнравственного Принца. Она делала это так, чтобы Безнравственный Принц не мог правильно размахнуться своим мечом. Она была, как щит, пытаясь защититься от его атак.

Это был ожесточенный бой.

- Хаху!

- Да! Я продержусь!

Это был очень тяжелый бой, с дополнительной звездочкой.

После крика Шир, Хаху бросилась к Безнравственному Принцу.

- Как ты можешь так поступить с Королевой? Ты труп!

Она наблюдала за сражением Шир. Все тело Хаху испытывало нетерпение, ей очень хотелось исполнить свою роль. Обвинение Хаху было жестоким.

В то время как Хаху начала привлекать Безнравственного Принца, Шир отступила. Ее обступили три Священника и начали посылать на нее свои молитвы. Они начали бросать свои баффы.

Именно они позволили ей так долго держаться. У нее был Полный Бафф. И именно он действовал пять минут.

Разумеется, даже с ним, нельзя было пренебрегать своими навыками. Безнравственный Принц был сильным. Это стало очень заметно, когда он начал сражаться с Хаху. У нее были такие же характеристики, как у Шир, и на нее также наложили Бафф. Однако спустя минуту, Хаху получила критическое повреждение.

Она не смогла увернуться от меча Безнравственного Принца. Левая рука Хаху отлетела назад.

Швиик!

В мгновение ока Безнравственный Принц перерубил ее локоть.

В то время как Хаху была растеряна, трое Нападающих, которые находились в запасе, тут же бросились к Безнравственному Принцу. Двое начали атаковать Безнравственного Принца, а третий подхватил Хаху и вынес ее с поля боя.

- Я смогу это сделать! Я смогу продержаться!

Хаху пыталась вырваться, но ее рука была оторвана. Поэтому ее движения были сильно ослаблены.

Когда прошло определенное время, Шир снова получила Полный Бафф. Она выкрикнула:

 - Я готова!

Священники и Мечники, которые сражались с Принцем, отступили, а Шир стрелой помчалась к Безнравственному Принцу.

Все снова стали молча наблюдать за ужасной битвой.

…

Железный Голем не был слишком маленьким. Он был ростом примерно 3 метра. На короне, которая находилась на голове, был закреплен алмаз размером с человеческий кулак. Он был настолько глубоко закреплен, что достать его можно было, только разбив голову Голема.

Он был Хранителем Реликвий.

Перед ним находилось два Танка, которые постоянно навлекали на себя его агро.

Во время этого, сильная магия витала вокруг Голема.

- Позиция! Стань на позицию! Я буду действовать вокруг тебя.

Баллиста Хатча.

Он прославился своими постоянными противоречиями с Хаху. Он был тем, кто всегда жаловался. Но, не смотря на его смешное поведение, он входил в пятерку лучших Магов во всем «Полководце». Он был очень опытным.

Он использовал свой специальный навык Перемещения. Он мог постоянно двигаться во время сражения, но его удары оставались точными.

Конечно, он не двигался просто так. Каждое его движение имело цель. Он мог уклоняться от атак врагов, чем снижал нагрузку на Танков. Он мог в движении атаковать монстров, которые сражались с Танками. А это значило, что Танкам не нужно было подводить монстров в определенное место, или отправлять их в определенном направлении. Хатч находил время и место для атаки самостоятельно.

- Не прекращайте это делать! Я возьму на себя его агро, и потяну немного времени, а вы пока продолжайте атаковать.

Пока Танки колебались, Баллиста призвал агро на себя. Его преследовали, а он продолжал использовать свою магию. Он тянул время, а его товарищи сражались на линии фронта. Хатч считался первым, и с ним хотел играть любой Танк.

У него было много знаний о монстрах, и он легко приспосабливался к любым ситуациям. Он анализировал ситуацию во время сражения, и принимал правильные решения. Ему одновременно удавалось командовать другими. Именно поэтому Хатч был лучшим вариантом для того чтобы вести сражения против Хранителей Реликвий.

В данный момент план шел плавно и стабильно, и все благодаря четкому руководству Хатча.

- Полный Бафф завершен!

- Следующий Танк возьмет на себя агро!

Прошло 7 минут с тех пор как они начали сражаться с Хранителем Реликвий. За это время не было ни одной жертвы, и никто не получил даже травму. Если сравнить победу со 100%, то его команда была готова выиграть на 90%.

- Это не слишком сложно, но...

Однако Хатч был недоволен сражением.

- Это может занять больше времени, чем мы рассчитывали.

Сражение шло гладко, не было никаких заминок. Более того, скорость сражения постоянно менялась.

- Мы уже очень много нанесли ему ударов, но видно лишь небольшое повреждение... Я не мог предположить, что так будет. Нам понадобится примерно 15 минут, чтобы убить его. А если учесть еще и других Хранителей, то это займет 40 минут...

В этот момент Хатч думал о новости, которую он услышал минуту назад.

Первый бой Шир длился 5 минут. Шир говорила, что она может предоставить им достаточно времени, но он не думал, что она сможет это сделать.

«Королева - это монстр среди монстров».

Когда он услышал эту новость, его вера в лидера возобновилась. Она была невероятной женщиной. У нее была удивительная способность, она могла управлять Гильдией, и все следовали за ней. Шир никогда не отступала от проблем, и была всегда готова сделать что-то быстрее остальных.

Однако следующая новость заставила почувствовать Хатча тяжесть.

«...однако все остальные просто хороши в игре».

Он слышал, что Хаху только начала играть и сразу же потеряла руку. Он не рассматривал навыки Хаху как слабые. Он прекрасно знал о разнице между Шир и Хаху, но в навыках у них была небольшая разница. Но, несмотря на эту небольшую разницу, одна смогла продержаться минуту, а другая - 5.

Это могло означать, что один из них уже сильно переутомился.

Шир смело заявляла, что она сможет продержаться час, но, по мнению Хатча, ее хватит на 15 минут. Учитывая свой 2-х летний опыт, он мог гарантировать, что ситуация ухудшится после третьей смены перед Безнравственным Принцем.

«Дерьмо! Почему эти ублюдки не связываются со мной?»

В конце концов, им нужна помощь со стороны.

Похоже, они услышали мысли Хатча.

Пришли важные новости.

- Все плохо! Гильдии «Гидра» и «Красные Буйволы» начали свою прямую трансляцию о Безнравственном Принце.

То, что Гильдии начали прямую трансляцию, означало, что они были уже здесь.

Хатч закрыл свой рот.

«Да. Вместо того чтобы все потерять, можно хоть что-то выиграть! Это разумное решение!»

Он знал, что не получит одобрение за свои действия. Однако он считал, что его план может дать лучший результат, по сравнению с тем, в котором Шир хотела сделать все самостоятельно.

- Две Гильдии объявили о своем плане. Они собираются уничтожить Хранителей Реликвий, а «Штормовые Охотники» будут всего лишь приманкой... И мы согласились на это?

Однако выражение на лице Хатча быстро изменилось. У него бессознательно распахнулся рот.

- Ах!

В этот момент Хатч все понял.

«Эти придурки хотят унизить нас...»

Люди, которых он позвал, были тиграми, но он об этом забыл. Он понял всю истину только в этот момент.

…

Когда Гильдии «Гидра» и «Красных Буйволов» начали свой Рейд на Безнравственного Принца, они ничего не сказали «Штормовым Охотникам». Они просто быстро приступили к охоте за Хранителями Реликвий. Две Гильдии действовали согласовано для того чтобы поймать Хранителей Реликвий. Со стороны было похоже, что все три Гильдии планировали это. Это все выглядело как Рейд-сюрприз.

Со стороны, три Гильдии действовали очень синхронно.

- Что это за сукин сын!

«Штормовые Охотники» не могли повлиять на это, поэтому они могли только ругаться. В настоящее время их Рейд транслировался на канале «Штормовых Охотников», а Хаху продолжала ругаться. Ей очень хотелось все бросить и напасть на «Красных Буйволов» или на «Гидру».

- Какой сукин сын предал нас?

К счастью, Хаху еще в прошлом говорила не очень приличные слова, поэтому были приняты определенные меры. Ее слова не было слышно через громкоговоритель.

Но она заслужено была так рассержена. Это было вполне понятно. Об их действиях из посторонних никто не знал, поэтому никто не должен был вмешаться.

Другими словами, среди них определенно был предатель. Ее гнев был направлен на всех участников Гильдии, поэтому никто ничего не говорил. Если бы кто-то заговорил в такой ситуации, то весь гнев обрушился бы на него.

Конечно, только один человек мог дать ответ на ее вопрос.

Это был сам предатель.

- Это был я. Я передал информацию двум другим Гильдиям.

В этот момент Хатч признался, что он был предатель. В этот момент все закрыли глаза.

«Из всех...»

Все были готовы, что Хаху будет кричать от ярости. Они были уверены, что она обрушит на него гром.

- Э-э? Зачем? Действительно? Зачем ты это сделал?

Ответ Хаху был для всех неожиданным. Вместо гневных слов, она задала вопросы, которые были следствием ее шока. Даже участники Гильдии, которые хорошо ее знали, не были к этому готовы.

Это заставило всех начать сильно волноваться.

Их предал Хатч... Все с трудом могли это принять. Хатч всегда говорил, что он тот, кто больше всего делает для «Штормовых Охотников».

Однако, что он получит за это предательство?

С какой бы стороны они это не рассматривали, Хатч не мог получить из этого никакую выгоду.

Вдобавок ко всему, реакция Хаху еще больше всех запутала.

Такая напряженная атмосфера создала полный беспорядок.

- Сосредоточьтесь на сражении.

Именно Шир разрядила эту атмосферу.

Она вышла из сражения, чтобы снова получить Полный Бафф. Сказав эти слова, она, как боксер, сильно стиснула зубы.

Она высказала свое намерение, все должны были сосредоточиться только на сражении.

[Сладкий Сок от Дерева Кровопийцы активирован]

Она снова начала сражение. Предательство Хатча и вторжение двух Гильдий не задержались у нее в голове.

Для Безнравственного Принца это ничего не значило. Сражение проходило в пределах его барьера, которое он создал, чтобы скрыть себя.

Когда Шир начала снова атаковать, Безнравственный Принц вел себя по-прежнему. Он поднял руку, и столб огня поднялся в воздух. Уже в воздухе он приобрел форму огненной птицы, которая устремилась к Шир.

Атака была очень яркой и мощной, но она была обычной для Безнравственного Принца.

Жди-ах-ах!

Огненная Птица издала крик и поглотила Шир. Броня была бесполезной перед Огненной Птицей. Огненная птица просочилась через щели брони Шир, и обожгла ее кожу. Она потеряла много здоровья. Несмотря на то, что это была всего лишь игра, ей стало жарко, как будто она находилась в сауне.

Это было доказательством того, что она получила огромный урон.

Тем не менее, ее здоровье немедленно начало восстанавливаться. Это было благодаря Сладкому Соку от Дерева Кровопийцы.

Но Огненная птица не переставала атаковать Шир.

В мгновение ока Шир преодолела расстояние между ней и Безнравственным Принцем: вокруг ее меча все еще продолжало бушевать пламя от атаки Огненной птицы.

Безнравственный Принц не собирался уклоняться от атаки Шир. Он только слегка взмахнул мечом. Вокруг его меча появилось сияние, которое контролировал Безнравственный Принц.

- Черт!

В испуге Шир остановилась, и быстро развернулась в другом направлении. В то же время, меч Безнравственного Принца качнулся и рассек воздух.

Шууу-уух!

Звук был очень пронзительным. Но он был каким-то легким. Казалось, что он был не от движения самого меча.

Однако после этого звука, появился огромный меч, который прошелся по траве.

Казалось, что мир сократился пополам.

Избегая атаки, Шир покатилась по земле. Безнравственный Принц отвернулся от Шир.

Было похоже, что Безнравственный Принц собирался атаковать группы, которые пытались уничтожить его реликвии. Он собирался отправиться к ним.

Когда он ее проигнорировал, она стиснула зубы.

- Ты должен сосредоточиться на сражении со мной, - сквозь стиснутые зубы сказала Шир. В ее голосе было слышно беспокойство и мрачность. Она пыталась игнорировать свои чувства, и побежала за Безнравственным Принцем. В такой момент она не могла обратить внимание на то, что происходило возле нее.

Конечно, она ничего не подозревала.

«...похоже, это не самый сильный удар Полумесяца, который назвали Красным Лунным Мечом Ци? Если бы он меня поразил, то... я бы умерла очень нелепым способом!»

Она понятия не имела, что человек, которого она больше всего хотела, находился поблизости на поле сражения. Она не знала, что здесь был Хурокан.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 134.2. Безнравственный Принц (часть 2)**

Красный Лунный Меч Ци.

Этот навык заставил кипеть кровь игроков Класса Мечник. Это страшное умение сотворило ужасную полосу на земле рядом с ними. Хурокан со всех сил пытался спрятаться возле этой полосы. Он использовал монитор, чтобы наблюдать за прямыми трансляциями трех Гильдий.

«Какое дерьмовое шоу».

На губах Хурокана появилась ухмылка. Никто не знал, что в данный момент Хурокан здесь находится. У Хурокана с «Красными Буйволами» был договор, но они считали, что в данный момент он отдыхает. Он только закончил свою прокачку.

«Я знал, что это должно было случиться».

Именно по этой причине Хурокан обманул «Красных Буйволов».

Он это сделал по двум причинам.

Во-первых, согласно с его контрактом, ему не запрещалось это делать. Хурокан не должен был следовать плану «Красных Буйволов». Все было наоборот. Если «Красные Буйволы» хотели запустить трансляцию с его участием, то им придется делать так, как хочет Хурокан.

Во-вторых, он знал, что это произойдет.

«Итак, неважно, это коровы-ублюдки или змеи-ублюдки, все они действуют одинаково».

Это была напряженная ситуация. В то время как две Гильдии собирались забрать мясо, «Штормовые Охотники» были всего лишь приманкой. Было несложно предсказать, что они собираются сделать. Это было сказано, чтобы привлечь их. Эти ублюдки действовали совершенно одинаково, поэтому не возникало трудностей, чтобы различить их намерения.

«Что и стоило ожидать, мне такие люди не нравятся».

В этот момент Хурокан повернул голову и взглянул на Шир, которая серьезно продолжала сражаться с Безнравственным Принцем. Также он посмотрел на остальных членов Гильдии «Штормовых Охотников», все они внимательно следили за сражением Шир. Они были настолько сосредоточены на сражении, что просто не могли заметить присутствие Хурокана.

Уголок губы Хурокана приподнялся, как будто его поймали на рыболовный крючок.

В этой ситуации «Штормовые Охотники» стали приманкой. В некотором смысле, это улучшило настроение Хурокана. Сегодня утром его внутренняя боль немного утихла.

С другой стороны, ему не было из-за чего сильно улыбаться. Сложившаяся ситуация не была слишком хорошей.

Губы Хурокана приобрели обычный вид. И он попытался порассуждать сам с собой.

«Во-первых, мне стоить забыть о тех чувствах, которые я испытываю к «Штормовым Охотникам». Стоит подумать, как мне избавиться от этих чувств».

Сейчас они находились не в очень хорошей ситуации.

«Если Штормовая Королева сейчас умрет, то независимо, сколько останется игроков из «Штормовых Охотников», они все равно не смогут ничего сделать».

«Штормовые Охотники» первыми создали проблему, но Гильдии «Красных Буйволов» и «Гидры» поступили аналогично. Если бы Шир сейчас была убита, то остальные из «Штормовых Охотников» никогда бы не согласились работать вместе с двумя другими Гильдиями.

«Нам повезет, если они просто не будут вмешиваться в Рейд».

Все станет намного хуже, если оставшиеся участники «Штормовых Охотников» решат атаковать две другие Гильдии. И этим они вмешаются в прохождение Рейда на Безнравственного Принца.

А если этого не случится, то «Штормовые Охотники» просто не будут брать участие в сражении. И, в конце концов, «Красным Буйволам», «Гидре» и Хурокану придется самим сражаться с Безнравственным Принцем.

Конечно, они смогут это сделать.

«Однако если Штормовые Охотники уйдут, то я могу оказаться в такой же ситуации, как и Че Сулинь».

Если две Гильдии будут действовать вместе, то неизвестно, сможет ли Хурокан сдержать свое слово. Это было большой проблемой.

«Если я не хочу умереть, то мне придется поставить свою жизнь на кон».

Ни одна из Гильдий не знала о ситуации Хурокана.

Однако они могли с уверенностью сказать, что Хурокан будет отчаянно сражаться с Безнравственным Принцем. Хурокан не сможет остановиться и ничего не делать во время сражения с Безнравственным Принцем. Если Безнравственного Принца не победить, то все будут уничтожены. Более того, с точки зрения Хурокана, ему нужно было сыграть самую большую роль в Рейде на Безнравственного Принца.

«В любом случае, я не мог предположить, что Че Сулинь будет так хорошо сражаться. Если я буду действовать со «Штормовыми Охотниками», то шанс на победу будет равен 90%».

Более того, убийство Безнравственного Принца будет очень тяжелым, если «Штормовые Охотники» выйдут из игры.

Но был шанс, что в то время как «Штормовые Охотники» отступят, их место перед Безнравственным Принцем могут занять другие группы. Но если другие две Гильдии не смогут этого сделать, то у Хурокана будут большие проблемы.

В худшем случае, Хурокан сможет только выиграть время для двух Гильдий, чтобы они смогли выполнить свои задачи. Но в результате только «Красные Буйволы» и «Гидра» смогут получить то, чего они хотели.

«Несмотря ни на что, я не могу доверять этим двум Гильдиям».

Если бы у Хурокана спросили, кого он ненавидит больше всего из 30 великих Гильдий, то он бы однозначно сказал, что это Гильдия «Штормовых Охотников». Но это не означало, что остальным 29 великим Гильдиям он полностью доверяет.

Это касалось и «Красных Буйволов». Несмотря на то, что они хотели с ним сотрудничать, он не мог доверять им. Они это все делали только ради прибыли. Другими словами, если бы Хурокан хотел получить прибыль от «Красных Буйволов», то их отношения сильно изменились бы.

Итак, какой сценарий будет лучшим?

Было бы намного лучше, если бы все три Гильдии были уничтожены, а Хурокан остался последним человеком. Если Хурокан сможет заполучить все предметы из Рейда на Безнравственного Принца, то ему больше не будет о чем беспокоиться, но это было только предположение.

Однако такой сценарий был невозможен.

Обычно, самый лучший сценарий было невозможно воплотить. И человеку приходится действовать как угодно, лишь бы избежать наихудшего сценария. Нужно было сделать все, чтобы оказаться в наилучших обстоятельствах.

Он должен был выбрать тот путь, где у него будет большая вероятность для убийства Безнравственного Принца.

Он не должен был обращать внимание на затраты или доходы. Он должен был выбрать тот метод, использование которого давало гарантию его выживания.

Чтобы достичь этого, Шир должна была выжить, а «Штормовые Охотники» - не покинуть Рейд.

Хуу-уух!

Хурокан пытался успокоить свое дыхание.

«Моя жизнь действительно испорчена».

У него в голове промелькнуло много мыслей. В его прошлой жизни было очень много сожалений. Но его прошлый опыт не имел никакого отношения к нынешней ситуации. Воспоминаний о том времени уже не было, и эти мысли проносились у него в голове.

Мысль о его прошлых переживаниях не давала совершить правильный выбор. Он пытался утихомирить свою гордость.

Он не помогал «Штормовым Охотникам» и Че Сулинь. Это было необходимо сделать, если он не хотел наплевать на всех... Это заняло не очень много времени, но он смог убедить свою гордость, что это необходимо для выполнения его плана.

Хурокан встал и собрался с силами.

«Это все для меня».

…

Если бы кто-то продолжал бег, то ситуация бы только ухудшалась, а не становилась лучше.

Это относилось и к этому сражению.

В своем первом поединке с Безнравственным Принцем, Шир удалось продержаться 5 минут. Тем не менее, во второй попытке она смогла выстоять только 4 минуты. Когда начался третий раунд, она не могла успокоить свои эмоции.

Вот почему, спустя всего 3 минуты третьего раунда, она уже начала колебаться. И, в конце концов, произошел несчастный случай.

Меч Безнравственного Принца окутывал красный свет, но Шир не прекращала своих атак, даже после того, как Безнравственный Принц использовал свой удар Полумесяца. Она изменила свои движения, но едва смогла уклониться от его удара.

Она использовала свое умение Рывок, чтобы избежать атаки.

В мгновение ока она преодолела расстояние в 15 метров. Когда она оказалась на таком расстоянии, то тут же использовала Ракету.

Она даже использовала умение Уменьшение Полумесяца. Это означало, что у нее не было возможности полностью уклониться.

Она не обращала внимания на повреждения. Когда ее атаки достанут до Безнравственного Принца, он снова начнет ее атаковать. Шир к этому и стремилась.

«Если он начнет уклоняться назад, то я использую Бросок, чтобы начать ближний бой...»

Естественно, в голове Шир быстро формулировала последующие шаги. Она думала на три шага вперед. Если бы она была неспособна думать наперед, то ее голова была бы просто бесполезной.

Проблема была в том, что ее выносливость падала. Ее суждения становились неточными.

Шир думала о следующем шаге, поэтому она не смогла ни контратаковать, ни уклониться от атаки Безнравственного Принца. Она упустила тот факт, что Безнравственный Принц использовал более быстрый навык - Рывок. Она не сразу признала это.

- Ах!

Когда Шир поняла это, меч Безнравственного Принца уже коснулся ее плеча.

Квах-джеек!

Меч проткнул ее доспехи и левое плечо.

Кууун!

В то же время Безнравственный Принц использовал Бросок. Шир потеряла руку, ее тело не смогло удержать равновесие, и она покатилась по земле.

Первой, кто решил вмешаться в эту ситуацию, была Хаху.

Обычно, она сразу начинала кричать - Моя Королева. Но сейчас, она тихо устремилась вперед.

Сейчас у нее не было Полного Баффа. На ней даже не было ее собственного Баффа. Скорость, с которой Хаху бросилась вперед, была худшим шагом, который можно было предпринять с Безнравственным Принцем.

Хвее-реек!

Безнравственный Принц отошел в сторону, как будто он уклонялся от разъяренного быка. Он с легкостью уклонился от Хаху. Казалось, что он ждал Хаху, меч пролетел вдоль земли. Это было сделано молниеносно.

Суу-уух!

Меч пронзил ее левое бедро.

Хаху потеряла ногу, и упала на землю. Безнравственный Принц мгновенно переместил свой меч, теперь он был нацелен на голову Хаху.

- Ах!

Это все происходило настолько быстро, что никто не смог отреагировать на такую критическую ситуацию.

Все были в стопоре, и никто не мог ничего сделать. Вот такая сложилась ситуация.

В итоге, никто из участников Гильдии не двигался. Вмешалась третья сторона.

Кваах-ахх!

Третье лицо появилось из ниоткуда, и он направил свой меч на Безнравственного Принца.

Ках-ах!

Вместо того чтобы поприветствовать Безнравственного Принца, он встретил его звоном стали.

Это был Хахве Маска.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 135. Безнравственный Принц (часть 3)**

- Хахве Маска здесь!

Не было никаких воплей удивления. Хахве Маска явил себя в онлайн мире, и застучали клавиши при его появлении. Это предложение словно проникая сквозь пространство, сразу же разлетелось по всему полю сражения.

И наконец, достигло ушей «Гидры». Они только недавно вошли в подземелье и вступили в сражение со Стражем Реликта.

Они сомневались, нет... стали подозревать.

«Почему Хахве Маска появился только сейчас? И почему он помогает «Штормовым охотникам»?»

Когда «Гидра» и «Красные буйволы» планировали рейд, о внезапном вторжении Хахве Маски речи не заходило. Если бы все складывалось так, как они и планировали, то спустя какое-то время «Штормовые охотники» сильно пострадали бы от рук Принца. Кто-нибудь должен был их заменить. Именно в этот момент на сцену и должен был выйти Хахве Маска. Однако он вмешался в ход сражения сейчас.

Это отличалось от плана. «Гидра» с подозрением отнеслась к действиям «Красных буйволов».

«Матадор! Это тоже часть плана?»

Члены «Красных буйволов» тоже были в замешательстве. Однако ни один из них не стал ломать над этим голову.

Только один человек мог разобраться с этой ситуацией.

Сейчас Чев сражался со Снежным Рыцарем, облаченным в ледяную броню, которая замораживала все вокруг своего окружения. Чев был единственным, кто мог дать ответ на этот вопрос.

- Хахве Маска. Ты…

Но даже Чев не мог четко сформулировать ответ.

- Ким!

В итоге ему потребуется какое-то время, чтобы правильно все объяснить. Поэтому он переложил свои обязательства на своего верного подчиненного.

Ким стоял в стороне в состоянии боевой готовности. Когда Чев ему крикнул, он ринулся на Снежного рыцаря с тяжелым молотом наперевес.

Бам!

Молот обрушился на ледяную броню.

Кшшш!

Молот отшатнулся и инеем стал покрываться ледяной коркой. Лед распространялся словно живой. Он даже накрыл руки Кима, что держали молот. Между Кимом и Ледяным Стражем прозвучал холодный скрип.

- Я перетянул его!

Это Ким так перетягивал на себя его агро.

Чев немедленно вышел из боя. Отступив от Ледяного Стража, на его место бросился другой нападающий. К Чеву немедленно прибежал священник.

Обе ладони священника засветились зеленым и коснулись спины Чева. Касаясь мертвых участков кожи, что погибли от холода, зеленый свет медленно все восстанавливал.

Получив лечение, Чев быстро начал обдумывать случившееся.

«Что он планирует?»

«Красные буйволы» должны были дать ответ «Гидре» относительно действий Хахве Маски. Его ответ решит, будут ли они сотрудничать и дальше или нет. Поэтому следовало хорошенько поразмыслить над ним. Поэтому он не мог дать уклончивый, неопределенный или неверный ответ.

«Я не знаю, что задумал Хахве Маска».

Единственно верным ответом было то, что у Чева нет времени во всем этом разбираться. Священник закончил его лечить и немедленно начал накладывать на него благословения. Когда он с этим закончит времени на раздумья уже не будет.

Поэтому Чев не стал гадать о намерениях Хахве Маски. Сейчас он размышлял над тем, что дальше делать «Красным буйволам» и «Гидре». Понять, какой дальнейший поворот событий принесет наибольшую прибыль.

Немного погодя, время на раздумья закончилось.

- Все благословения наложены.

Когда священник закончил говорить, продолжил уже Чев.

- Всем сосредоточиться на сражении. Пока Хахве Маска и «Штормовые охотники» будут блокировать Принца, мы разберемся со Стражами.

Сказав это, он изменил настройки своего голосового чата. После чего немедленно отдал приказ команде онлайн вещания.

- Быстро пошлите любого свободного игрока к Хахве Маске. Я хочу, чтобы вы немедля начали прямое вещание с Хахве Маской, и чтобы о нем знали все. Не забывайте вставлять рекламу.

- Да!

На этом все не закончилось. Чев быстро связался с «Гидрой» по каналам экстренной связи.

- Мы сосредоточимся на уничтожение Стражей Реликта.

- ...понял.

Чуть погодя дал свой ответ Натал. Эта заминка говорила о многом, по крайней мере, ответил он с явным недовольством.

Закончив с разговорами, Чев стиснул зубы.

«Хахве Маска...»

...

Сражаться при неравных уровнях, характеристиках и навыках было очень непросто. А получить опыт сражения с такими противниками было еще труднее. Большинству людей не было смысла сражаться таким образом. Большинство в таких ситуациях просто отступало.

Но для Хурокана в былые времена подобные сражения были нормой. На 50 уровней выше, Уники были увешаны на них словно гирлянды... какое-то время сражаться с такими придурками для него было обычным делом.

Выйдя против Безнравственного Принца, сейчас события тех дней для него были на вес золота.

Вшух!

Он уклонился от меча Принца и, словно скользящая по земле змея, побежал тому на встречу. Затем он воспользовался приемом из борьбы.

Хвать!

Движения Хурокана были умны, он быстро сцепил ногу Принца в захват. После чего используя всю свою силу, опрокинул его. Принц поднялся в воздух, однако не улетел далеко. Он быстро сориентировался в пространстве и ровно приземлился на землю.

Он снова ровно встал, в его обороне нельзя было найти брешь. Вместо этого в черных прорезях шлема можно было заметить холодное темно-синее свечение. Однако свечение его глаз не мешало пристальному взгляду Хурокана за маской.

Стук, щелк...

Принц не заметил, как были брошены две Костяные Бомбы. Они докатились до его пяток и немедленно взорвались.

Грохот!

От взрыва по округе поднялось облако пыли. Трудно было представить, что в столь маленьких костях таилась подобная мощь.

Обзор сузился.

Щелк!

Хурокан щелкнул пальцами. Стоявшие до этого в резерве скелеты устремились к Безнравственному Принцу. Принц стал быстро размахивать мечом им на встречу. Среди них нашелся один, которому удалось избежать трех его нападений. Однако ни одному из них не удалось их блокировать.

Четырех Скелетов Воинов хватало лишь на то, чтобы купить крупицу времени. Хурокан быстро сжал руку в кулак.

- Дух Огня.

Пробормотал он вполголоса. Из его сжатого кулака стало просачиваться пламя.

Огонь с его рук стал стекать на землю. Рассеявшись по полу, вспыхнуло пламя и превратилось в гиганта.

[Призван Огненный Голем]

Навык Призыва 180-го уровня, Огненный Голем. Это было его первое появление в истории «Полководца».

Он был огромен, но до размеров прежнего земляного Голема все равно не дотягивал. Рост его был приблизительно 3 метра. Однако все его тело пылало, и выглядел он более внушительно, нежели Земной Голем. Разница между двумя Големами - солнце и земля.

Огненный Голем приблизился к Принцу. Отголоски пламени звучали очень мрачно. От каждого его шага по земле проходила мелкая дрожь, а в купе с его пылающим телом, это производило колоссальное впечатление. Внушительным было каждое его движение.

Треск!

После каждого его шага по земле расходились волны пламени.

В этот момент Принц расправился со всеми Скелетами Воинами. Заметив Огненного Голема, он немедленно сделал мечом диагональный взмах.

Шух!

В сопровождении звука слабого ветра, снова появилось Ци Меча Красной Луны. В этой беззвучной вспышке Голема разрезало напополам. Его тело накренилось вперед и начало падать на Принца, собираясь утопить того в море огня.

Процесс убийства Огненного Голема был полон изящества.

Однако умереть, последний, решил под фанфары.

Бум!

Когда его ополовиненное тело достигло земли, оно взорвалось. Взрыв был довольно силен. Рассекая окружение столпами пламени, образовалась огненная буря. Всего за мгновение все вокруг превратилось в море огня.

Хурокан, молча, смотрел прямо в его эпицентр. Хороший ход. Огонь скрывал его присутствие.

Однако уловка не продлилась слишком долго.

Вшшшшшшшш!

Когда Принц раскрыл свою руку, в ее центре появился огонь. За какой-то миг все окружающее его пламя впиталась в его руку. Закончилось все так же быстро, как и началось.

Когда море огня исчезло, местоположение Хурокана стало ясным как день. Вместо очередной засады, он вновь повторил свое приветствие.

Канг!

Послышалось столкновение металла.

Уооо!

Словно отвечая на скрежет металла, Меч Палача начал завывать. Завывания показывали беспокойство за своего мастера. Хурокан едва ли мог сойтись с Принцем в прямом столкновении. Его стойка была сломлена, его оттолкнуло назад.

Принц не упустил возможности нанести тому удар, пока он восстанавливал равновесие. Когда его меч отбили назад, грудь Хурокана предстала открытой. Принц взмахнул мечом в сторону его груди. Хурокан в этот момент не стал восстанавливать свое равновесие. Он позволил инерции увести его назад и упал.

Плюх!

Он не использовал никаких приемов. Просто под силой удара завалился на спину, и меч Принца скользнул мимо него. Лежа на спине, он, согнув ноги в колени, подтянул их к себе и резко оттолкнулся.

Ноги Принца оторвались от земли. Хурокан рывком выпнул Принца ногами, после чего тот ракетой полетел в воздух.

Верно.

При сражении с подавляющим по силе противником прямые столкновения приведут к неминуемому поражению.

Нужно использовать захваты и сбивать противника с ног.

Это тактика Бросков и Захватов, которой владели мастера ПВП и ПК. Ее не могли изучить те, кто выбирал себе в противники только тех, кто слабее. Таким приемам учишься, только сражаясь с более грозными и опасными противниками, что сильнее тебя не на одну голову.

Это было одной из его великих наград, полученных спустя долгие и кровавые гонения от «Штормовых охотников» и всего «Полководца».

Данный прием не нанес Принцу никакого урона. Однако поймать Хурокана ему было непросто.

«Прошло уже более 5 минут».

В итоге Хурокан с легкостью преодолел 5-минутный рубеж Королевы в сражении с Безнравственным Принцем.

Все члены «Штормовых охотников», что приехали сюда за убийством Принца, сейчас заворожено наблюдали за ним.

«Невероятно».

Одной из наблюдающих была и Хаху. Ее челюсти всегда сжимались от раздражения при упоминании о Хахве Маске. Однако сейчас она не могла скрыть своего восхищения, и не только она, каждый наблюдающий за развернувшейся сценой не мог скрыть своего восхищения. Конечно, то же относилось и к Шир.

Однако она не стояла, как Хаху с разинутым ртом. Она стояла молча, скрыв свои эмоции.

- Сколько еще потребуется времени на регенерацию?

- А? Что?

Священник использовал навык Регенерации, чтобы прирастить ей отсеченную руку. Он внимательно следил за сражением Хахве Маски, однако после слов Шир быстро осекся.

- Ах, да! Все будет готово через 30 секунд.

- Что на счет благословений?

- Если начать накладывать новый набор благословений... э, вы снова хотите вступить в бой?

Не успев ответить на ее вопрос, он ошалело задал ей встречный. Однако Шир не ответила ему. В ее мыслях не было места для его вопросов.

«Я не могу предстать перед ним ослабленной».

Она давно была в ожидании дня, когда наступит их совместное сражение.

И сейчас перед ней появилась такая возможность, она не позволит себе показать Хахве Маске свою слабость. Она хотела сразиться наравне с ним, а не помогать ему.

Ее концентрация уже достигла своего предела, но она сумела взять себя в руки.

В этот момент по каналам экстренной связи пришло сообщение.

- Мы разрушили его! Мы уничтожили одного из Стражников!

[Страж был уничтожен. Магическая сила Безнравственного Принца стала значительно слабее]

Содержание прибывшего оповещения показывало, что Хатч справился со своей работой.

...

С Сохэнком, в окружении членов «Гидры», они сражались со Стражем. Натал был единственным, кто не уделял сражению никакого внимания. Он с кем-то разговаривал.

- Что будем делать?

- Будем продолжать.

Натал говорил с Первым Главой.

- Но разве это не идет в обрез планам? Если все так и продолжится, то план по выставлению «Штормовых охотников» в качестве приманки пойдет крахом…

- А ты хочешь все уничтожить, следуя неудавшемуся плану? На данный момент в совокупности с онлайн просмотрами остальных гильдий, за нами наблюдают более 4 миллионов пар глаз. Мы не можем сейчас действовать опрометчиво.

Закончив с объяснениями, он продолжил, словно объясняя остальное уже себе.

- Стать подружкой невесты лучше, чем совсем ничего.

В его словах были заметны недовольство, презрения и успокаивающий вздох. Услышав его, Натал стиснул зубы.

«Мы пришли к соглашению по двум пунктам».

Они согласились использовать «Штормовых охотников» в качестве приманки. И поделить между собой общую прибыль. В общем говоря, в этом сражении победителями должны были стать «Гидра» и «Красные буйволы». А «Штормовые охотники» под предлогом поддержки вынуждены будут пожертвовать собой. Если все шло, как и было запланировано, то так бы все и произошло.

Но появилась новая переменная. Если бы эти два пункта остались как есть, то их ждала бы победа. Но появление лишь одной переменной передвинуло их с переднего плана на второй.

Шир и Хахве Маска перемешали все карты этим двум гильдиям. Эти две переменные выходили за рамки их плана. В тандеме друг с другом их навыки выходили на колоссально новый уровень. Их совместная комбинация ужасала.

Натал поглядел в монитор голограммы. Наблюдая за их сражением, он заскрежетал зубами.

«Хахве Маска и «Штормовые охотники». Мы обязаны помешать этим двум объединиться. Нет, Хахве Маска не должен попасть в руки ни одной из гильдий».

...

Было несколько подходов при сражении в ПВП с противником, который гораздо сильнее тебя. Один из этих методов был очень популярен и наиболее эффективен.

Количество перерастает в качество!

Выступая против одного человека нет ничего более эффективного, чем выставить против него двух человек. А если они еще и самые лучшие нападающие всего «Полководца»?

Не нужно напрягать свое воображение. Результат прямо перед вашими глазами.

Клац!

Хурокан горизонтально взмахнул своим мечом, чтобы заблокировать громовой выпад Безнравственного Принца. В сопровождении столкновения стали, ноги Хурокана ушли прямо в землю, словно гвоздь под молотком.

Скрежет!

Принц продолжал силой напирать на Хурокана.

Уооо!

Меч Палача выл, а тело продолжало погружаться с ним в унисон.

В это время Шир незаметно обошла Принца сзади и, схватив его за ногу, опрокинула. Но, казалось, Принц уже привык к подобным нападениям, поэтому переместив свою тяжесть на другую ногу, он погасил инерцию, однако его баланс уже был нарушен. Когда Принц снова встал в стойку, давления на Хурокане уже не было.

Вместо того чтобы вылезти из-под земли, Хурокан, воспользовавшись своим положением, снова предпринял попытку повалить Безнравственного Принца. Принц еще раз потерял свою стойку и завалился вперед. Шир ухватилась за эту возможность. Она еще раз схватила Принца за ногу и совершила бросок.

Безнравственный Принц несколько раз перекатился по земле, прежде чем снова встал.

Однако у Принца не было такой роскоши, чтобы сосредоточиться только на этих двоих. Хурокан щелкнул пальцами, и стоявшие до этого в запасе Скелеты Воины, устремились прямо к нему.

В лучшем случае они продержаться секунд 10.

Времени мало, однако 10 секунд вполне достаточно для мировых рекордсменов, чтобы пробежать 100-метровку. Оба воспользовались этой передышкой, чтобы все переварить и состряпать новый план. Спустя 10 секунд они снова пришли в движения, для них этого времени было достаточно.

На этот раз впереди бежала Шир. Ее состояние желало лучшего. Ее концентрация уже вышла за пределы своей нормы, но она держалась. При учете ее положения и уровня, цена за ее смерть была непомерно высока. Однако это было одной из ее сильных сторон. Она никогда не сомневалась в своих силах. И никогда не беспокоилась о поражении.

Хурокан мог прочитать план Шир. Решила обойти Принца сзади. Попытавшись атаковать со спины, она рассчитывает на ответную контратаку. Это даст Хурокану возможность.

В прошлом, нынешнем и будущем, лучше всего Шир мог понять только Хурокан. Ирония судьбы.

В любом случае, Хурокан действовал в соответствии с ней. Он перемещался напротив нее и подстроил под нее свою скорость. Позволил ей первой достигнуть Безнравственного Принца и не мешал.

Хурокан невидимым жестом кивнул ей, и Шир безо всякого смущения пронзила своим мечом полуразрушенного Скелета Воина.

Принц уже знал о ее нападении. Он извернулся телом, чтобы защититься. Удар Шир был встречен ответным мечом.

Кланг!

Вместе со звуком столкновения стали, Хурокан появился прямо за спиной Принца. Ощутив его присутствие, Шир слабо улыбнулась.

«Превосходно».

Это было их первым совместным сражением, но они превосходно читали друг друга.

«Я пойду на все, чтобы заполучить тебя в свои руки».

В Шир снова проснулась собственница в отношении Хурокана.

Так и проходило время пока эти двое отвлекали Принца.

- «Красные буйволы». Уничтожение Стража успешно!

- «Гидра». Страж уничтожен!

Остальные две гильдии с умом использовали купленное для них время.

[Страж был уничтожен. Магическая сила Безнравственного Принца стала значительно слабее]

[Страж был уничтожен. Магическая сила Безнравственного Принца стала значительно слабее]

Три Реликта были уничтожены и три источника его безграничной мощи стали иссякать.

- Цена за вмешательство будет высока. И только ваших жизней будет недостаточно!

Безнравственный Принц впервые заговорил.

Это была кульминация второй сюжетной линии с Безнравственным Принцем.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 136. Безнравственный Принц (часть 4)**

Каждый раз, когда Страж Реликта умирал, реликты, находившиеся под их опекой, разрушались. Потеря каждого реликта означала ослабление Принца. В результате Принц потерял свою колоссальную мощь, которой обладал. Он даже потерял навык Ци Меча Красной Луны, способной рассекать сам мир. Даже темнота его глаза стала стихать.

Это стало началом конца. Ему придется встретиться с врагом со своими реальными силами.

- У нас в запасе не так много времени! Вперед!

- Не нужно бояться смерти! Раз уж мы здесь, то дойдем до конца! Не бойтесь умереть, ведь вскоре мы увидим конец!

Конечно, для каждой из групп, которые столкнулись с Принцем Дином, сражение показалось кошмаром.

Хурокан не наблюдал за ними. Он не смотрел на многочисленных Игроков, проходивших через те же мучения.

Он находился довольно далеко от сражения. Здесь деревья были сорваны на корню или повалены отголосками прошедшей битвы. Упершись спиной на уцелевшее дерево, он сидел на сырой земле с опущенной вниз головой. Глаза его были плотно закрыты, а дыхания не было слышно. Хурокан походил на труп.

Неподалеку от него в такой же позе сидел еще один игрок. Она была на расстоянии приблизительно дюжины футов от него. Штормовая Королева.

И тоже походила на труп.

Конечно, она не умерла. Просто они оба достигли своего предела и не могли уже двигаться. Они были в полудреме, и в сознании их держало лишь крепкое желание. Если они действительно уснут, то их выкинет из системы.

Они выбились из сил, поэтому желание продолжать сражение больше в них не теплилось. Даже размышлять было непросто.

Но если они прекратят думать, то быстро уснут. Поэтому оба думали о чем-то простом и недалеком. Каждая их мысль не несла никакой нагрузки... они многократно перекручивали в своей голове еще свежие воспоминания. События недавнего сражения.

Каждый из них очень старался не уснуть. Они рассматривали произошедшее в целом. Эти события навсегда врезались в их память.

И они были не единственными вспоминающими об их тандеме. О произошедшем думали еще две фигуры.

«И эти двое продержались более 5 минут против этого монстра? И к тому же в одиночку?»

После уничтожения своего Стража Реликта Сохэнк немедленно присоединился к сражению против Принца. Достигнув отметки в 3 минуты, он вспомнил о недавнем сражении Хурокана и Шир. Эта случайная мысль не имела никакого отношения к происходящему перед ним. Просто ему уже было очень непросто сосредотачиваться, а значит, и его заход скоро подойдет к своему финалу.

«И кто же теперь из них монстр».

В сражении с Принцем Чеву удалось купить 3 минуты и 44 секунды, прежде чем уйти на передышку. В его голове проигрывалось сражение Хурокана и Шир. Вспомнив об этом, он немного надулся.

В конце концов, оба парня испытывали схожие чувства.

«Дерьмо. Это и впрямь портит ситуацию».

«Кто бы мог подумать, что все так получится».

Оба подумали об одном и том же.

От чувства сожаления оба были подавлены.

Ведь каждый из них до этого размышлял о себе как о герое данного сражения. Они были так уверены в том, что выступят на сцене в главных ролях, а в итоге их отодвинули на задний фон. Данная ситуация стала для них худшим из возможных сценариев.

К тому же, последний удар Принцу Дину тоже нанесли не они.

- Принц Дин!

Конец мятежу Принца Дина, кажется, положит Майюнг.

...

Капитан Рейнжеров Булкаса, Майюнг.

Он сформировал Тайное Сообщество и сражался против Армии Скверны. Наконец, из под плотной маски Принца Дина показалось его белоснежное лицо. Майюнг, рискуя до этого на линии фронта, внезапно предстал перед Принцем. Игроки были удивлены его появлением, но никакой опаски не ощущали.

- Следим за дальнейшим развитием событий со стороны.

- Продолжайте прямую трансляцию. Никаких посторонних звуков. Только их разговор. Комментарии тоже отключите.

Сохэнк и Чев тоже стали зрителями.

В их животах немного заискрилось, когда они осознали, что главными актерами этой кульминации будут не они. И все-таки они не могли болтать лишнего, чтобы не испортить момент. Не следовало отвлекать на себя внимание. В конце концов, за ними наблюдают несколько миллионов, испорти они этот момент и бомбить в животах уже будет у всех.

- В конце концов, ты решил схватить меня собственноручно, Майюнг.

- И есть на то весомые причины!

Под пристальными взглядами окружающих, Принц Дин и Майюнг перешли на откровенный диалог.

- Ты с самого начала мне никогда не верил и всегда держал под подозрением.

- Как я уже говорил, у меня были основания вам не доверять.

Они были НПС.

Конец их жизни был лишь запрограммированной последовательностью. И каждый прекрасно понимал этот факт.

Однако зрители ничего не могли с собой поделать, всех очень глубоко тронула их история. Все сосредоточили на них свое внимание. Все знали, что это НПС, но атмосфера от этого не становилась менее напряженной.

- Да. Кажется, Майюнг подозревал его еще с раннего детства.

- Кажется, Принц Дин был бесполезным подонком еще с самого детства.

Нашлись даже те, кто проникся сочувствием.

- Вы даже сказали моему отцу не включать меня в борьбу за престол.

- Из-за этого меня сослали на пожизненную службу в Горные Цепи Булкаса. Это стало ценой за мои слова. Я потратил в этих горах много лет, и долгое время сожалел о сказанном. Но сейчас я больше ни о чем не жалею. Я был прав. Вы недостойны быть королем. Вы недостойны сражаться за трон Королевства Хаванс.

Грохот!

Посреди разговора Принц Дин топнул ногой. Земля задрожала. Словно на землю ступил каменный голем. Земля заурчала. Все сосредоточенные на разговоре поразились.

- Мне не нужно разрешение на трон! Я поднимусь на его вершину своей силой!

Принц Дин закричал, и по спинам окружающих игроков пробежал холодок.

Аура Принца ужасала.

Но Майюнг не обращал не это внимание.

- Вы все еще грезите, Принц Дин? Единственный мир грез, с которым вы столкнетесь, станет вашим кошмаром! ОБЛАГОРАЗУМЬТЕСЬ! Хватит. Архимаг Бохан одарил Вас именем «Дин». Примите же смысл, который кроется за ним!

Дин.

Его имя гласило, что чувство долга заберет за собой мучеников. Он должен был вытеснить из этого мира кошмар, заполонивший его.

Таково значение его имени, и Майюнг нанес ему удар, что был больнее любого оружия.

- Не смотри на меня свысока!

От пламенного взгляда Принца Дина кровь стыла в жилах. Приближаясь к своему завершению, его тело загорелось.

Всполох!

Кожа Принца стала таять и огромная сила, сокрытая за ней, стала просачиваться наружу. Эта сила превратила Принца Дина в могущественное существо. Эта сила превратилась в огонь. Из-под брони Принца Дина стали вырываться черные волны пламени.

В конце концов, его броня тоже стала плавиться.

Наконец, последняя сцена.

Принц Дин умирал, его самый большой враг - это время. Но даже в такой ситуации Принц Дин наставил на Майюнга свой меч. Он решил воспользоваться оставшимися мгновениями, чтобы убить его.

Но Майюнг не стал отступать. Он тоже поднял свой мечи и наставил Принцу на встречу. Их позиции, как зеркальные отражения друг друга.

Оба держали свои мечи и следили за каждым движением. В дальнейших словах больше не было смысла.

Они устремились на встречу друг другу.

Клац! Скрежет! Канг!

Все закончилось спустя три удара.

Плюх!

Рука Принца, державшая меч, была рассечена и упала на землю. Его ноги растаяли, и сейчас он стоял на коленях, а через отверстия в его броне сочилась черная жидкость.

Жизнь Принца Дина медленно угасала.

Взглянув ему в лицо, Майюнг заговорил:

- Не для этого я обучал вас владению мечом, Принц Дин. Как вы встали на путь Скверны?

- Я не стану ни у кого просить прощения. Если ждешь от меня покаяния, то зря стараешься, - ответил Майюнгу Принц Дин, однако голос теперь его был другим. Он потихоньку становился все тише.

Казалось, из его уст может вырваться только несколько слов. Становилось все тише. Последние его слова были почти неслышны, только сосредоточенно прислушавшись, удавалось их разобрать.

Майюнг тоже не был многословным.

- После смерти, все, что остается от человека - это память за его именем. Дин. Пожалуйста. Оставь хоть что-нибудь, чем наградило тебя твое имя.

Однако Принц продолжал молчать. Он выглядел все более опустошенным. Это молчание длилось очень долго, так долго, что наблюдающие уже начали полагать, что он так и умрет, ничего не ответив. Принц Дин собирался уйти из жизни молча.

Но когда это произошло, все напряжение резко спало.

- Все началось с Потерянного Королевства. И конец будет там же, - он сказал свои последние слова, и сразу жизнь покинула его.

[Принц Дин встретил свою смерть]

[Армия Скверны пала]

Еще одна эра подошла к своему заключению. Но окружающие игроки все еще находились в напряжении.

Принц Дин мертв. Однако о конце сегодняшней битвы еще не объявили.

Тот, кто опустит занавес на этом сражении, будет не Майюнг. Главные герои «Полководца» не НПС, а игроки. Майюнг взглядом отыскал того, кто достоин был этой чести.

Майюнг направился к прислонившемуся у дерева игроку. Он встал перед Хуроканом.

У Хурокана получилось.

В сражении с Принцем Дином его вклад был наибольшим. Он заслужил право завершить эту эру. Весь «Полководец» и его фанаты признали этот факт.

- У вас получилось. Встретив Вас впервые, я полагал, что для вас это будет непосильная ноша. Однако Вам удалось уберечь этот мир от падения.

Последним штрихом осталась лишь ответная речь Хурокана.

Его ответ станет последними словами этой эры. Все напрягли слух. Чем же ответит ему Хурокан? Длинной ли будет его речь? Будет он подыгрывать игровой атмосфере? Или же наоборот все разрушит? Возможно, его последние слова заставят всех улыбнуться.

Пока все находились в ожидании его ответа, он заговорил.

- А? Уже закончилось? Мы всех поймали? Что? Майюнг? Какого черта?

Во многих отношениях его слова навсегда станут достоянием истории «Полководца». Последняя точка на этом эпизоде была поставлена.

...

Это был яркий офис. В большинстве офисных помещениях для экономии электричества включалась лишь половина огней. Однако этот офис был явным исключением. Казалось, владелец этого помещения желал использовать свои лампы на максимум. Внутренняя часть помещения была ярко освещена.

Хозяин офиса сейчас деловито разговаривал по телефону.

- Две недели назад я попросил Peach Store выпустить для «Полководца» эксклюзивный V-Gear модуль. Итак, прошло уже целых две недели, почему еще не слышно вестей? Сообщите мне имя и должность того человека, который мне отказал. Я лично с ним поговорю.

Владелец офиса был молод. Максимум в середине тридцатых. Он обладал светлыми волосами, подстриженными до самых корней. Он был похож на мастера единоборств. Его брови были так сильно изогнуты, словно он долго с кем-то сражался. Он относился к тому типу людей, которых при встрече забыть потом трудно. Если вы очаровательны, то вы запоминающийся. А он... откровенно говоря, выглядел угрожающе.

Этого грозного с виду человека звали Тоби Гвин.

Он был основателем Tobo Soft, и создатель «Полководца». После большого успеха «Полководца» акции компании взлетели до небес. Теперь его имя находится в списке богатейших людей мира.

- Я снова повторяю. Не нужно говорить в таком расслабленном темпе, будьте агрессивнее! Я не желаю давать конкурентам передышек! Я хочу, чтобы вы сделали так, чтобы любой фанат «Полководца» пошел в Peach Store.

Его называли Голодающим Гвином. Он считал, что человек всегда должен быть голодным.

Конечно, он был очень занятым человеком. Если ему будет нечем заняться, он просто начнет работать. Это часть его характера. Поэтому все его дела проводились в офисе. Он даже не выезжал из него на важные встречи. Он был большим скрягой всего, что касалось времени.

Поэтому из своего офиса он мог делать все. В случае необходимости, важные встречи он мог провести и через V-Gear модуль в виртуальной реальности. Если же это слишком раздражало, то он включал в офисе уровень дополнительной реальности и проводил встречу прямо там.

Самым примечательным здесь были закуски на углу его комнаты. Кажется, он даже трапезу считал большим расточительством времени. Если бы сюда вошел незнакомец, то мог бы предположить, что это офис по доставке бизнес-ланчев.

А все потому, что у большинства управляющих лиц и акционеров почти не выпадало возможности встретиться с ним лично. Лишь с одним человеком он встречался и общался лицом к лицу на регулярной основе.

Тук-тук!

Услышав стук в дверь, Гвин немедленно положил свою трубку даже притом, что разговор не закончен.

- Войди.

В ответ дверь отворилась. Вошел очень высокий долговязый мужчина азиатской наружности с черными волосами.

- Рейд на Безнравственного Принца был недавно завершен.

Руководитель управляющего звена Tobo Soft, Чен.

Он занимал очень редкий пост. Когда крупные компании разрастались еще больше, то руководящее звено делили на две части, один комитет по стратегическому планированию, а другой - административный комитет. В бизнесе очень редко встречались должности, стоящие сразу над двумя комитетами.

Этот человек занимал редкую позицию и был единственным, кто мог непосредственно контактировать с Гвином. Во многих отношениях Чен был уникальным человеком.

- Сколько на это потребовалось времени?

- 49 минут и 35 секунд.

- Удивительно. Даже в самых смелых оценках говорилось, что это займет не меньше 70 минут... давайте посмотрим… они закончили все на 30% быстрее ожидаемого. Возможно ли назвать это погрешностью…. нет, только не такая большая. Видимо, мы оплошали.

Ничего не ответив, Чен положил на его стол отчет.

В нынешний информационный век он все еще использовал письменный отчет. Tobot Soft является ультрасовременной технологически продвинутой компанией, поэтому подобные вещи здесь исключительная редкость.

- Я отсортировал данные, касающиеся рейда.

Тоби даже не посмотрел на него.

- Наша работа выполнена неверно. А в отчете, уверен, лишь будут тому подтверждения. Вывод - мы сделали работу спустя рукава. Я прав? Или у тебя есть сомнения в моей оценке?

Ничего не ответив, Чен склонил голову вперед. Он был очень высок, поэтому, когда он так наклонялся, это производило двойное впечатление. Словно одним своим кивком его извинения сразу становились убедительнее.

Однако когда он снова выпрямился, выглядел он абсолютно нормально. Ни следа беспокойства.

Вместо этого он положил на стол новый отчет. Тоби посмотрел на него. Отчет был гораздо тоньше предыдущего. Всего 15 страниц. Тоби снова повернулся к Чену.

- Это предложение о новом проекте.

- Новый проект?

- Да. Методы, которыми мы пользовались до сих пор, не сработали. Полагаю, что мы должны отказаться от текущих стратегий и разработать новый подход.

Гвин слегка кивнул головой.

- Новый проект. Мне нравится эта фраза. Эти слова движут успех. Не так ли?

Гвин немедленно пролистал новый проект. Нет, он не стал его читать. Он просто пролистал его разом и сохранил целиком в своей голове. Сэкономив время на перелистывание лишних страниц, теперь, он начал читать отчет в голове.

Прочитав содержание отчета, Гвин заговорил.

- На это уйдет еще 2 месяца от предполагаемого времени.

- Чтобы быть точным, то 61 день. Я знаю.

- Тогда за дело.

Услышав ответ, Чен немедленно взял врученный Гвину отчет, и покинул свой пост.

Когда Чен ушел, Гвин провел рукой по своему лбу. Выражение у него на лице плохо совмещалось с ярким освещением.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 137. Если вы зажжете огонь - благословение укажет вам путь (часть 1)**

- А? Уже закончилось? Мы всех поймали? Что? Майюнг? Какого черта?

Спустя 3 секунды видеозапись была закончена. Картинка воспроизведения завершилась и исчезла словно мираж. За ней появилось два человека.

Амон и Кен. Эти двое были ведущими самого популярного шоу о «Полководце», Рейтинг. Их губы подергивались в попытках удержать приступы смеха.

- … если мне придется выбирать лучший отрезок, то это без сомнения он.

Пфф!

Когда Амон закончил говорить, Кен, не удержавшись, взорвался приступом смеха. Амон тоже последовал его примеру.

- Не будьте такими как Кен. Я едва сдерживаю его.

- Ох, мне очень жаль. Но. Это действительно было забавно. Забавна не сама сцена, а ее ситуация, я не смог удержаться.

- Да, бывает. Вышло до абсурда смешно. Ты покупал живые билеты?

- Конечно же. Меня на этом моменте на какое-то время охватил ступор.

От души отсмеявшись, они продолжили разговор. Они обменялись парой фраз, и все снова вернулось на круги своя.

- Эта сцена во многих отношениях незабываема. Есть мнения, что эта сцена была специально разыграна, чтобы поднять рейтинг видео на первые строчки. Что Вы об этом думаете, Кен?

- Если эта сцена действительно была разыграна специально, то Хахве Маске нужно снять свою маску и срочно ехать в Голливуд. И, возможно, на следующий год мы увидим, как ему вручают Оскар. Даже Аль Пачино не смог бы отыграть настолько великолепно.

- Ну, а мы немедленно начинаем наше шоу «Рейтинг». Для начала, давайте посмотрим Топ-1 Платных Видео. И владелец первого места…

- А? Уже закончилось? Мы всех поймали? Что? Майюнг? Какого черта?

Снова воспроизвелось 3-ех секундное видео.

Пффф!

Кен снова не удержался. Амон снова продолжил бить его в бок. Все-таки Кен кое-как смог продолжить читать свою роль.

- Да, нашим Героем, занявшим первое место, является Хахве Маска с видеороликом рейда на Безнравственного Принца. Видео куплено 101 миллион раз.

В этот момент за шоу Амона и Кена наблюдал Ан Джэюн, массируя при этом свои веки. Нет, он не массажировал их от усталости.

«Это сводит меня с ума».

Он хотел навсегда стереть из своей памяти этот позорный момент, однако его переигрывали снова и снова перед миллионами людей. Он тер свои глаза и для того, чтобы снова не наблюдать его. Да, способ был немного нелепым.

«Дерьмо. Из всех вещей…»

В этот момент Ан Джэюн снова вспомнил все произошедшее.

Хотя это и было удивительным, что Майюнг решил сам со всем покончить, однако его появление было предсказуемо. Он знал, что тот явится перед самой смертью Принца. Майюнг должен был дать разгадку о Потерянном Королевстве.

Но вот чего он точно не ожидал, так этого того, что Майюнг начнет его искать.

Да и не в том он был состоянии, чтобы волноваться о подобных вещах. Рейд на Безнравственного Принца был очень жестким, однако Ан Джэюн был на пределе еще до его начала. Чтобы быть в состоянии сразиться с Безнравственным Принцем Ан Джэюн качался в режиме нон-стоп, добираясь до 180-го уровня.

К тому же, он хотел оставить «Красных буйволов» в неведении, поэтому он перестал получать помощь от их команды поддержки. Впоследствии, у него так и не оставалось времени на отдых. Подняв 180-ый уровень, он вернулся в Хранилище за своими предметами. Так же ему требовалось уделить личное внимание на подбор расходников против Безнравственного Принца. Включая и то, что ему следовало проверить всю экипировку своих подчиненных.

Его глупый ответ был естественной реакцией. Это был подвиг уже сам по себе: чудо, что он вообще не вылетел из системы, засыпая.

Но никто и не догадывался о его положении. Весь мир видел лишь то, как Ан Джэюн в полудреме что-то неясно пробормотал в самый важный момент Рейда. Все были так сосредоточенны на нем, и все от души посмеялись.

Полусонные слова Ан Джэюна уже пошли в ход по фанатским сайтам «Полководца» и стали там мемом. А сама вырезка появлялась в каждой статье, интервью или роликах, связанных с рейдом на Безнравственного Принца.

Некоторые игроки в «Полководце» при встрече выкрикивали «Ха, Майюнг!» в качестве приветствия. Если все сложится не самым благоприятным для Ан Джэюна образом, то его позорное прошлое вполне может стать частью словаря «Полководца».

«Весь мой имидж, что я с таким трудом обустраивал вокруг себя, был уничтожен всего за 3 секунды этого ролика».

Хахве Маска.

Он был сильнейшим. Окружающие проблемы не имели значения, с ними он разбирался собственными силами. Великий Герой, так сказать, и всего за один день он стал центром комедийной шутки.

- Фух…

Ан Джэюн застонал. Но глядя на него можно было заметить, что он был очень доволен.

Он получил все, что хотел.

Ан Джэюн заработал все, что только можно было заработать в эпизоде на Безнравственного Принца.

Он получил предмет Эпической Хроники 200-го уровня. На данный момент это самый сильный предмет из существующих. К тому же, во всей игре таких предметов было всего 10. Их количество было ограниченно, поэтому ни за какие деньги их не купить.

Он так же получил множество Титулов. Он наконец-то получил два своих самых желанных титула: «Герой Королевства Хаванс» и титул «Карателя Скверны». Эти бесценные титулы тоже больше нельзя было заработать. Вдобавок ко всему этому он получил титул «Герой Большого Сражения» и «Убийца Аргардо»...

Он получил очень много.

Однако самым большим джек-потом для него стал доход с платного видео. Живых билетов на рейд Безнравственного Принца было продано более 5 миллионов раз. Однако большая часть зрителей была не удовлетворена прямой трансляцией.

Этого следовало ожидать. Обычно, нормальные Рейды требовали тщательной подготовки и планирования. При подготовке к Рейду всегда нужно было помнить, с какой позиции ракурс будет лучше всего, чтобы поместить туда камеру. В Рейдах за это отвечала отдельная группа людей.

Однако этот Рейд на Безнравственного Принца случился слишком внезапно, поэтому все получилось скомкано.

Появление Хахве Маски было особенно удивительным. В этой ситуации они не смогли правильно представить его образ. Поэтому множество людей было разочаровано. Однако у Ан Джэюна была собственная видеозапись и на ее основе он сделал свое видео. Все разочарование зрителей превратилось в ожидание нового ролика от Хахве Маски. Ан Джэюн не ждал многого, однако ожидания зрителей дало о себе знать - количество продаж пошло вверх.

Всего через неделю количество продаж преодолело планку в миллион!

С точки зрения соло-продаж, единственный, кто смог достичь такой отметки всего за неделю, был Сильво. Хахве Маска стал первым после него, кто смог достичь этой отметки. Его доход был колоссальным. Цена за платное видео составила 4,99$. Его доля исчислялась в сотнях тысяч долларов.

Ан Джэюн только что получил самые ценные достижения в «Полководце». В настоящий момент Ан Джэюн был гораздо сильнее, чем в прошлом. Его поступки стали более осмысленными, чем в прошлой войне со «Штормовыми охотниками».

Поэтому его не сильно беспокоил этот смущающий момент.

Ан Джэюн прекрасно понимал свою ситуацию.

Он убрал свои руки от лица, и на более расслабленные глаза надел очки.

Взглянул на планшетный ПК.

- Мы будем объявлять рейтинг Топ-30 Гильдий. Эта тема всегда разжигает ярые дебаты, поэтому мы расставим все точки над «И» заранее. Шоу Амона и Кена «Рейтинг» воспользуется 15-тью критериями для определения рейтинга Топ-30 Гильдий. Мы не являемся официальным источником, поэтому достоверность информации не точна.

Он вновь сосредоточился на шоу Амона и Кена, но взгляд в его глазах чем-то отличался.

...

Конец второй сюжетной линии «Полководца» затронул многих людей. Фанаты «Полководца» стали его новыми жителями. С другой стороны были и те, кто потерял к нему всякий интерес и сошел со сцены. А с Топ-30 Гильдиями произошли сильные изменения.

Были приняты серьезные решения.

Эта правда была признана многими обычными игроками и фанатами «Полководца», не входящими в Топ-30.

- Давайте судить трезво. Пусть их и называют Топ-30, но не слишком ли сильный между ними разрыв?

- Я чувствую то же самое. Считаю, что они должны внести корректировки относительно прав на каналы прямого вещания. Часть Топ-30 Гильдий банально их не заслуживает. Некоторые из них уступают «Бойцам».

- Если посмотреть на шоу Амона и Кена «Рейтинг», то Гильдия «Бойцов» помещена у основания Топ-30. С точки зрения качества они обошли «Большую Улыбку».

- Верно. Разве у «Большой Улыбки» есть хоть кто-нибудь, кто смог бы сражаться лучше Питбуля?

- Не смотрите свысока на «Большую Улыбку». Она все еще одна из самых крупных Гильдий в Топ-30 с точки зрения количества участников.

- Представление об их подсчетах слишком раздуто, потому что они из Китая. Это что, действительно повод для гордости? Сколько людей покупает их платные видео? Могут ли они переступить порог хотя бы в 500 тысяч?

Во время первого эпизода Графа Скверны в основной сюжетной линии участвовало множество Гильдий. Доказательством этому стал тот момент, когда личина Графа Скверны стала раскрытой. На этом Рейде присутствовала значительная часть Топ-30. Однако в этот раз наибольший вклад внесли лишь 3 из них. Кроме них, все остальные 27 Гильдий взяли на себя роль второго плана.

Если все так и продолжиться, то, что будет дальше, в 3-ей сюжетной линии? В эпизоде на Безнравственного Принца Гильдии уже стали сильно разниться по силе.

На данный момент было три сильнейших Гильдии, которых назвали Большой Тройкой. Что же делать теперь остальным Гильдиям?

Они не могли избежать выполнения основной сюжетной линии. В ее выполнении требовалось обладать хорошим пониманием игры, хорошей информационной сетью и возможностью охотиться на монстров. Это самые верные критерии для измерения успешности Гильдии.

Если же избегать выполнения основной сюжетной линии, то требовалось обладать сценарием, которым можно было бы удерживать Гильдию на плаву. В действительности же, этим обладали лишь «Чистильщики» и «Гейкоф».

В этой ситуации, Гильдия «VandV» стала первой, кто попытался внести изменения.

...

До соединения с «Полководцем», Ан Джэюн всегда искал статьи, связанные с «Полководцем». Поэтому он, естественно, обратил внимание на план перестройки Гильдии «VandV».

«Что это, черт возьми?»

Ан Джэюн знал о будущих изменениях, он ожидал их. Если никто ничего не поменяет, то отсева не избежать. Ан Джэюн смотрел шоу Амона и Кена для сбора информации о современных тенденциях.

То же самое происходило и до его возвращения в прошлое. Когда сюжетная линия с Безнравственным Принцем подошла к заключению, множество Гильдий прошли через перестройку. И не имело значение, была ли Гильдия многочисленна или наоборот. Множество выдающихся игроков раскрыли свои лица, а торговля игроками между Гильдиями, что считалось до этого табу, стало доступной.

«Называние их команды… «Покер»? В честь карточной игры?»

В виду этих событий, Гильдия «VandV» начала объединять под своим знаменем множество организаций. Основные силы Гильдии были сосредоточены в одной команде.

Но Ан Джэюн не сомневался за причины позади этих действий.

Он был впечатлен их смелой инициативой. Гильдия была коммерческой организацией. Если кто-нибудь присоединяется и работает на благо Гильдии, то совершенно естественно ожидать и собственной выгоды. В противном случае, в Гильдии никого не останется.

В каждой из Топ-30 Гильдий с легкостью наберется более 1000 игроков. Если Гильдия хочет гарантировать прибыль для каждого, то у нее не будет выбора, кроме как развиваться разносторонне.

Однако «VandV» уже обожглась об это. Они решили сосредоточить все свои силы в единственном направлении. Это, естественно, приведет к снижению прибыли для регулярных ее членов, и еще множество из них оставят свою Гильдию «VandV». Внутренних распрей им не избежать. Если представить перед собой компанию, то сейчас они проводили реконструкцию. Они готовы были пройти через боль разломов, и это заслуживало уважения. Они были готовы пройти через боль, чтобы достигнуть поставленных целей.

«Название у них, конечно, поганое… однако их план хорош. Нет, я поражен тем, что они решили довести этот шаг до конца. Уверен, что раньше такого не было».

С точки зрения Ан Джэюна, «VandV» приняла правильное решение.

«Красные буйволы», «Штормовые охотники» и «Гидра».

Эти три Гильдии стали Большой Тройкой, в их руках находились самые сильные инструменты. Если они не будут обладать столь же сильными инструментами под руками, то конкурировать с ними они банально не смогут.

К тому же, их рейд-группа под именем «Покер» существенно отличалась от рейд-групп остальных Гильдий.

Все, как и говорилось в названии. Покер разделялся на 4 ветви. Это: Пики, Червы, Бубны и Крести. Участники промаркированы от начала Туза и заканчивая Королем. В общей сложности 52 игрока и 3 Шута - 55 человек. Обычная рейд-группа имела от 20-30 участников. В этом плане «Покер» был многочислен.

С другой стороны, они собирались заниматься не только Рейдами. С точки зрения их использования в игре, они походили на Швейцарские ножи.

Вплоть до этого момента Ан Джэюн не мог найти в их действиях ошибок.

«Почему там столько ублюдков, о которых я не знаю?»

Проблемой были новые члены гильдии «VandV», вошедшие в команду «Покер». Были люди, которых окружающие банально не знали. Никто не знал лиц двух новых игроков, занявших место Тузов.

Да, Ан Джэюн не мог помнить все на свете лица, которые он видел. Да и память - не его конек. Но если говорить о Топах, то о них он знал больше, чем они о себе. Однако на этот раз ему были знакомы не все лица.

- Гильдия «VandV» приняла смелое решение. Здесь еще множество лиц, которых я никогда не видел прежде.

- Я не думаю, что раньше они состояли в Гильдии. Я проверил их данные, в них говорится, что раньше они были обычными игроками.

Кроме Ан Джэюна еще множество людей интересовалось перестройками в Гильдии «VandV». Стало подозрительно видеть новые лица и не признать их.

- Обычные игроки? А какой у них уровень?

- Кхах? 200-ый уровень? Какого черта?! Их уровни наравне с топами!

Загвоздка заключалась в том, что «VandV» попыталась минимизировать реакцию на их действия. Поэтому они открыли доступ к характеристикам новых лиц, а они оказались выше всяких похвал. Уровни все выше 200-го, экипировка и количество, как и качество, титулов не просто превышали средний стандарт. Это был мировой уровень.

Больше всего Ан Джэюна беспокоило количество их Титулов. Их было очень много.

Наименьшее количество равнялось 150-ти, а все остальное - большинство превышало отметку в 200.

Быстро набирая уровни, зарабатывать Титулы было очень трудно. Если же сосредоточиться на получении Титулов, то получится так, что придется пожертвовать временем на прокачку. Чтобы получить и то, и другое, требовалось действовать как Ан Джэюн. Нужно было заранее распланировать эффективный маршрут и для получения уровней, и для получения Титулов.

Конечно, для Топ-30 Гильдий это было вполне возможно. У них была широкая информационная сеть и много помощников.

Т.е. данные объяснения «VandV» были противоречивыми. Они не могли быть обычными игроками.

«При таком количестве Титулов и обычные игроки? Чушь».

Нет ни единой возможности, что это обычные игроки. Такого количества Титулов вкупе с их уровнем невозможно было заработать без помощи сторонней организации на уровне Топ-30.

«В прошлый раз появился тот ублюдок, а теперь еще и эти. Кажется, они объявляются при каждом затишье. Они отделяются от профессиональной Гильдии, занимающейся прокачкой игроков?»

В любом случае, кажется, появилась неизвестная организация, и она нацелилась на Ан Джэюна.

Его лицо стало жестче.

«Штормовые охотники», «Гидра», «Красные буйволы» и остальные...

Он никогда не считал их простыми врагами. Но это были враги, которых он уже видел.

Однако сейчас перед ним появился невиданный до этого враг. В его памяти не было о нем никаких упоминаний.

Он беспокоился.

Его собственный взлет только усиливал беспокойство. Теперь ему было что терять.

«…если я покажу им свою слабость, они немедленно меня устранят».

С другой стороны, это беспокойство помогло ему прийти к решению.

«Так как мой единственный путь, повышать свою специализацию... то Книги Навыков - мой выход».

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 138. Если вы зажжете огонь - благословение укажет вам путь (часть 2)**

[Меч Героя Большого Сражения]

Основные Свойства:

- Ранг: Уникальный.

- Все характеристики увеличиваются пропорционально росту уровня.

- +155 ко всем характеристикам.

- Необходимый Уровень: 180

Подсвойства:

- При ношении увеличивает урон по монстрам на 20%;

- При ношении длительность положительных заклинаний увеличивается на 30%;

- При ношении эффект положительных навыков увеличен на 10%;

- Предмет всегда возвращается к своему владельцу.

Разное:

- Это оружие, дарованное отличившимся Героям Большого Сражения. Оно благословляет вас в сражении против ваших врагов.

[Кольцо Карателя Скверны]

Основные Свойства:

- Ранг: Эпический;

- Все характеристики увеличиваются пропорционально росту уровня;

- +133 ко всем характеристикам;

- Необходимый уровень: 200;

- Условия ношения: Титул ‘Каратель Скверны.

Подсвойства:

- При ношении весь входящий урон по владельцу снижен на 10%;

- При ношении весь исходящий урон увеличен на 10%;

- Предмет всегда возвращается к своему владельцу.

Разное:

- Вы сражаетесь против сил Скверны. Это кольцо создано для служителей правосудия, вершащих суд над силами Скверны.

[Меч Падшего Принца]

Основные Свойства:

- Ранг: Эпический;

- +300 ко всем характеристикам;

- +300 ко всем классовым характеристикам;

- Необходимый Уровень: 200.

Подсвойства:ж

- При ношении игнорирует 25% защиты противника;

- При ношении весь исходящий урон увеличен на 25%;

- При ношении весь входящий урон уменьшен на 25%;

- При ношении кулдаун всех навыков уменьшен на 25%;

- Расход магии на применение всех навыков уменьшен на 25%;

- Предмет нерушим;

- Предмет всегда возвращается к своему владельцу.

Разное:

- Комплект брони Баян Дина Защитника Севера был переплавлен Кузнецом Олфом и перекован в новое оружие. Его переполняет древняя магия и дарует владельцу его силу.

Закончив рейд на Безнравственного Принца, Хурокану по очередности предоставили все три предмета.

После чего характеристики всех трех были продемонстрированы онлайн.

- Угх.

- Кха.

- Черт...

Реакцию окружающих ничем нельзя было скрыть, хотя она и была гораздо мягче ожидаемой. Просто все были слишком шокированы в этот момент. Характеристики Экипировки превосходили все самые смелые ожидания. Превосходные!!! Никто не мог поверить, что предметы эти пришли именно из этой игры, а не откуда-то еще. Это стало причиной их бурной реакции.

Особенно относительно «Меча Падшего Принца». Комментарии были очень пылкими, особенно учитывая, что таких предметов всего 10.

- Разве его характеристики это не читерство?

- Что еще за дополнительные характеристики?! Они нахлобучили туда процентные доли!

- Хорошо, что эти предметы персональные. Если бы его кому-нибудь продали, я бы умер от язвы в желудке.

- Да даже если бы и продавали, моего дома не хватит, чтобы купить его.

- Я думаю, что для этого нужно продать здание, а не дом.

- Какого уровня должен быть рейд-босс, чтобы создать Уник, сопоставимый с ним по характеристикам?

- Я думаю минимум 250-го.

Таких предметов во всем «Полководце» было всего 10. Людям нелегко было принять этот факт.

Хурокан был основным виновником данного торжества, поэтому сейчас ему не требовалось заниматься сменой экипировки.

То же самое относилось и к подчиненным ему Скелетам. До столкновения с Безнравственным Принцем он уже предоставил им все самое лучшее. Все их оружие было Уникального Ранга. Вдобавок ко всему этому Скелет Рыцарь был вооружен «Черным Мечом Короля Кобальта». Это очень дорогостоящее оружие, которое даже богатые люди не всегда могли себе позволить.

Именно поэтому все, что ему оставалось делать, это потратить деньги на повышение своей специализации, а точнее - Книги Навыков.

«Навык Проклятия 150 уровня «Заражение» стоит 20 тысяч золотых. Рыночная цена на Книгу Навыка «Проклятие Зловредности» стоит... 50 тысяч золотых?»

Он находился в хранилище. В этом месте можно было получить купленные на аукционе предметы в режиме реального времени. Поэтому здесь всегда было много народу.

Сейчас Хахве Маска был без своей маски. Он пришел сюда, скрыв свою личность, не скрывая своего лица. Иронично, не правда ли?

Его взгляд был очень хмурым. Все это было связано с рыночной ценой на Книги Навыков для Некроманта.

«Рыночная цена на навыки для Проклинателей просто безумна. 50 тысяч золотых за какую-то книжку. Сумасшедшие Ублюдки».

На данный момент все, что он мог сделать со своими деньгами, это купить себе Книги Навыков. Хурокан хорошо знал об этом факте.

Однако столкнувшись с суровой реальностью, он внезапно стал очень выжатым.

Он был решительно настроен поднять свою Специализацию, однако навыки стоили слишком дорого.

- Дерьмо.

«По крайней мере, другие высокоуровневые Книги Навыков проклятья вполне доступны. Так, другие ветви…».

Книги Навыков Проклятий были дорогими, но, по крайней мере, были в продаже. Книг Навыков для древа Призыва или Укрепления Тела вообще никаких не было.

«Похоже, выбора у меня нет, придется покупать Безымянные Книги?»

В итоге ему оставалось только одно. Купить Безымянные Книги и активировать их!

«Рыночная цена на Безымянные Книги 150-го уровня приблизительно 5,000 золотых. 160-го уровня, приблизительно 10,000. А на 170-ый уровень вообще нету... ни одной книги».

Так в свое время поступал Богатый Лич. В те времена Богатый Лич был пионером среди Некромантов, поэтому он скупал все Безымянные Книги до последней. Именно так он и получал свои навыки. Конечно, он не мог получить всех навыков, которые хотел.

Все Безымянные Книги являлись лотерейным билетом.

При каждой активации Книги Навыков никто не имеет ни малейшего понятия, что он получит. Если вам повезет, то перед вами появится Книга Навыков Редкого ранга или даже Уникального. Но в основном это были обычные.

Поэтому она, естественно, стоила дороже обычных Книг Навыков. Выше 170-го уровня их не было, потому что никто даже не поставлял их.

«Ну, это нормально».

Это естественно. Ведь все Безымянные Книги появлялись только в подземельях. А в подземельях сейчас охотились лишь игроки до 170-ых уровней.

Да, есть игроки 200-ых уровней, но они не охотились в Подземельях, больше делая расчет на эффективную охоту для поднятия уровней. Иметь 200-ый уровень было неестественно. Это означало, что процесс прокачки настолько высок, что выходит за пределы нормы. На данном этапе игры игроки 200-го уровня превосходили ее стандарты.

Они просто двигались вперед в ожидании результата.

«Я сумасшедший, если ожидал встретить хотя бы одну Книгу Навыка 180-го уровня».

И представителями вершины этого неестественного процесса являлись Сильва и Хахве Маска. По крайней мере, у Хурокана не было прав на то, чтобы жаловаться.

-Фуууух.

Успокоив все-таки свое дыхание, он все-таки решил купить Безымянные Книги.

Во всплывшем окне перед Хуроканом: «Желаете приобрести это?», его рука немного дрогнула.

«Это сводит меня с ума».

Он знал, что цена на Книги Навыков была слишком высокой, однако, понимал причины за этим.

Но он не стал забегать слишком вперед со своим решением. Ведь покупка Книги Навыков отличалась от приобретения других товаров. Перепродать их было нельзя. При получении Книги Навыков единственное возможное с ней действие - активировать.

Цена была слишком завышенной, купить их все равно, что слить деньги в лоток. Если у человека есть голова на плечах, то он не станет участвовать в таких вещах.

Конечно, Хурокан колебался. Он был здравомыслящим человеком.

С другой стороны, все высокоуровневые pro-игроки «Полководца» всегда платили завышенную цену за возможность находиться на вершине. Все их покупки подтверждались большими затратами.

Хурокан мучился над решением. В конце концов, он уже достиг той стадии, когда мог беззаботно жить, если не станет тратиться уж совсем опрометчиво.

«Добиться успеха».

В этот момент Хурокан коснулся Окна Голограммы.

...

Безымянная Книга 150-го уровня х 10.

Безымянная Книга 160-го уровня х 5.

Он потратил в общей сложности 100 000 золотых. В прошлом он никогда не понял бы такой расточительности. Хурокан выстроил в линию приобретенные книги в своем Хранилище и начал поочередно их активировать.

[Идентичность Книги Навыка определена]

[Желаете освоить Костяное Копье?]

Увидев первый результат, Хурокан подсознательно воскликнул.

- Ничего себе!

От его крика, пристальные взгляды окружающих людей резко обратились к нему. Однако долго на нем не задержались. Хурокан не носил Хахве Маску. Если бы он воскликнул в своей Хахве Маске, то окружающая атмосфера в зале стала бы разительно другой. Кто-нибудь обязательно подошел бы к нему, чтобы поинтересоваться над произошедшем, и непременно удивился бы его приобретению.

Это было удобно.

«Костяное Копье. Ну, разве не прекрасный навык?»

Это был навык Призыва 150-го уровня, Костяное Копье.

Это была модернизированная версия Костяных Бомб. Для его создания требовались кости, и оно было чрезвычайно взрывоопасной. Кости превращались в копья, а копье можно было прицельно бросить. Это не была атака по области. Скорее точечный удар. С точки зрения чистой пронзающей силы, этот навык в разы превосходил Костяные Бомбы.

К тому же, Костяные Копья могли бросать и Скелеты Воины. Если несколько дюжин Скелетов Воинов единовременно бросят Костяное Копье...

«Сегодня мой день!»

От этой мысли по телу Хурокана пробежали мурашки.

Конечно, ему придется расходовать деньги в гораздо большем количестве, нежели с Костяными Бомбами.

Однако сейчас его это не сильно волновало.

Он с первой же попытки получил очень хороший навык!

Его выражение сразу посвежело.

«У меня хорошее предчувствие. Теперь активируем тебя».

Цена, которую ему пришлось за них заплатить, больше не сгущала его разум, он немедленно приступил к активации следующей книги.

[Желаете освоить Смоляное Проклятье?]

Яркое выражение Хурокана немного потускнело.

«… мне следовало ожидать этого. Не всегда ведь везти будет».

Хурокан не нервничал. Он спокойно активировал третью Книгу Навыка.

[Желаете освоить Смоляное Проклятье?]

- F\*ck!

Хурокан выругался. Пристальный взгляд окружающих снова обернулся к нему. Но они снова долго на нем не задержались. В этот раз в его сторону направилось несколько смешков. Игры всегда были такими. Многие чувствовали радость от неудачи других.

«Какого черта это долбанное проклятье выпадает дважды!»

Смоляное Проклятье.

Обычный навык 150-го уровня. Его эффект прост. После применения создает смолу.

Обычно, у стандартных проклятий есть свои условия для применения. В основном, это проникнуть через защиту противника и ранить плоть. Поражение по плоти активирует на цели проклятье. В случае Пиктограммы Вуду на цели следовало изобразить отметину. В данном же случае, чтобы активировать проклятье требовалось всего лишь плеснуть на противника жидкость.

Однако ни один Проклинатель не пользовался данным навыком. Даже если выучивал. Когда мастерство навыка находится на Ранге F, то все активированные через него проклятья слабели на 40%. А значит, что пока не поднимешься на его ранг использовать его бессмысленно. Но как поднять ранг навыка, когда ты его не используешь? В этом и дилемма.

К тому же, есть более продвинутая версия данного навыка. Редкий навык 160-го уровня, Проклятая Марионетка. После призыва Марионетки, она цепляется к цели и автоматически вешает на нее проклятья.

Поэтому рыночная цена данного навыка всего 500 золотых!

Только что Хурокан дважды облапошился на 4,500 золотых.

«Не произойдет ведь этого и в третий раз. Верно?»

Хурокан активировал 4-ую Безымянную Книгу.

[Желаете освоить Смоляное Проклятье?]

Хурокан облапошился трижды.

...

«Я потратил 170 тысяч золотых… и у меня осталось приблизительно 30 тысяч».

В руках он держал нужные ему Книги Навыков, а остальные поместил на аукцион. Выражение его лица было поникшим.

Конечно, а как же иначе. Он инвестировал в 15 Безымянных Книг 100 тысяч золотых, а получил всего два пригодных навыка. В итоге он вынужден был потратить дополнительно 70 тысяч, чтобы приобрести навыки «Проклятье Заражения» и «Проклятие Зловредности». Он не был уверен, что дальнейшая покупка Безымянных Книг будет удачной.

К счастью, он все-таки смог получить 2 полезных для себя навыка «Костяное Копье» и «Черное Сердце». В случае «Черного Сердца», это был действительно полезный для Хурокана навык. Но его было трудно использовать в сражении. Ее эффективность не шла в ногу с затратами магии на нее. Хорошо пригодится в качестве дополнения, но не на место основного оружия.

«Смеется тот, кто смеется последним. Да уж…»

Хурокан ненадолго затих.

Он добился некоторого успеха благодаря своим спекуляциям. Но сильной радости от этого не чувствовал. Он чувствовал себя еще более погано, чем при покупке Сосуда Жизни за 100 тысяч золотых.

Вполне ожидаемо. Даже богатый человек не испытывает радости при проигрыше денег в казино.

Столкнувшись с этим, у человека всего два выбора.

Хмуро списать все на поганый день.

Или…

«Золото, которое у меня осталось… могу потратить еще 15 тысяч».

Раз он уже начал, то должен был довести до конца.

В этот момент он не стал колебаться. Он был похож на обученного помощника, быстро пощелкав, он купил Безымянную Книгу за 12 тысяч золотых. Так как он уже купил все, что имелось в наличии, то последние шли с наценкой.

Однако сейчас для Хурокана разница в 2 тысячи уже не имела значения. Он уже потратил около 200 тысяч золотых, и 2 тысяч было недостаточно, чтобы утихомирить его злость.

Хурокан еще раз купил Безымянную Книгу, после чего НПС перенес ее в его Хранилище. Он поместил руку поверх книги.

За его действиями наблюдало несколько игроков. Наблюдая за его Азартной игрой Навыков, они не могли удержать свои смешки.

- Его глаза вот-вот закатятся назад.

- Еще один игрок разочаруется в этой игре.

- Игра на деньги ни к чему хорошему не приведет.

Окружающие стали веселиться от его неудач. Однако их взгляды изумились, увидев его выражение.

- А?

- Какого черта?

Удивленное выражение Хурокана заразило взгляды окружающих.

В этот момент Хурокан не удержался от вскрика радости.

- [Рыцарство]!

...

- Крести отошли в сторону, приближаются Пики.

- Они быстры.

- Да. Если будем придерживаться нынешней скорости, то через 6 минут сможем закончить... Хах! Пока я говорил, вперед вырвался Хок!

- Он решил идти до конца. Он вплотную подошел к Кровавому Огру, видимо, решил нанести прямой урон. Кажется, он хочет завершить все как можно скорее.

- А это не опасно? Не безопаснее ли наносить урон с дистанции, магией?

- Он пытается сократить время.

- Что? Но придерживаясь нынешнего темпа, мы ведь и так поставим новый рекорд?

- Он не просто хочет поставить новый рекорд. Он хочет превзойти последний мировой рекорд с отрывом. Хочет продемонстрировать гордость недавно сформированной команды «VandV». Полагаю, что как-то так.

Кровавый Огр.

Рейд-босс 190-го уровня. Окрашиваясь кровью игроков, его навыки усиливаются. На данный момент это был один из 10 самых трудных рейд-боссов «Полководца». Монстр среди монстров.

- Ах! Кровавый Огр пал! Рейд закончен!

- Это новый рекорд - 39 минут и 44 секунды!

- Новая рейд-группа гильдии «VandV» «Покер» установила новый мировой рекорд, оторвавшись от старого почти на 10 минут. Прошлый рекорд 48 минут и 21 секунды установлен «Штормовыми охотниками».

- Прямое доказательство. Рейд-группа гильдии «VandV» не уступает рейд-группам Большой Тройки.

Монстр пал на колени перед новоприбывшим монстром.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 139.1. Если вы зажжете огонь - благословение укажет вам путь (часть 3)**

Черный Зомби-воин Кобальт.

Он воскресал из Черного Кобальта Воина, монстра 160-го уровня. У него 170-ый уровень и, естественно, он был сильнее своего живого оригинала. Черные Воины Кобальты передвигались группами по 10 особей. Но Черные Зомби-воины Кобальты собирались в группы по 30, а в исключительных случаях их количество доходило и до 100.

Трудная мишень для охоты малой группой. Для охоты на них требовалась большая команда или даже гильдейская рейд-группа. Без большой огневой поддержки здесь не провернуться.

И сейчас этой группе монстров бросал вызов всего один игрок.

Но он не выступал против них в одиночку.

Оууу! Кххх!

Армия зомби в любого вселила бы страх, но Скелеты Воины - существа, не обладающие страхом.

Они стояли в трех позициях.

Три линии, и в каждой стояло по 10 Скелетов Воинов. Каждая линия различалась по облачению.

В самой первой линии стояли Скелеты Воины, облаченные в толстые стальные латы. Было трудно даже определить, что перед вами стоят Скелеты Воины. Все их тело было покрыто литыми пластинами. Облаченные в тяжелую броню, в их руках находилось не менее тяжелое оружие. Называлось оно утренней звездой, и представляло собой рукоять с круглым шаром. На конце которой были острые шипы.

Вторая линия была экипирована в красные чешуйчатые доспехи, напоминающие чешую дракона. В левой руке у них был деревянный щит, а в правой - дико выглядящий ятаган.

В третье линии Скелеты Воины были облачены в кожаную броню. Зеленая дубленая кожа была очень гладкой. Выглядело очень таинственно, потому что смешивалась с окружающей природой. Это скрывало их присутствие. Скелеты Воины в кожаной броне не носили щитов. В обеих руках они держали различные мечи.

В качестве завершающего штриха впереди, словно пара драконьих глаз, стояло два Скелета Рыцаря в Костяной Броне.

Да, их было двое.

Оба подняли мечи, из-за чего по округе пронеслась аура их присутствия. Оба меча выглядели одинаково, но отличались в цвете. Один был черным как смоль, а другой сиял ослепительным белым светом. Это была единственная разница между двумя Скелетами Рыцарями. Даже их движения были абсолютно идентичны.

Оба раскрыли свои челюсти и беззвучно заревели.

Марш шагов!

В сопровождение их рева, первая, вторая и третья линия пошли вперед.

- Уоооо!

Но армия зомби не стала отступать. Становясь зомби, жертва теряет свою рациональность и страх смерти. У них не было причин для отступления.

Топот толпы!

Скелеты тоже не знали страха. Обе группы не знали страха смерти, они продемонстрируют свою силу.

Они не знали что такое отступление, а даже если бы и знали, никто бы им такого не позволил. Обе группы встретились в сражении.

Обе противоборствующих линии столкнулись. Это было столкновение передних линий. Никакой обороны. После столкновения обе группы стали друг друга атаковать.

Оружие Зомби-воинов и Утренние Звезды Скелетов Воинов неслись в сторону своих врагов.

Цель одинакова, но разница в результате разительна.

Вшух!

Зомби-воны размахивали своим оружием по широкой дуге, но они едва ли достигали своей цели. Скелеты Воины, облаченные в толстые металлические пластины, уворачивались от их нападений.

Дун!

Избежав вражеского нападения, Скелеты Воины били Утренними Звездами по головам противников.

Все десять Скелетов Воинов смогли избежать атаки противника и ударить в ответ. После чего они продвинулись дальше в стан врага. Они являлись ударной группой. Безо всякой жалости взмахами своих булав они крушили головы окружающих их Зомби-воинов.

За ними следовала вторая линия Скелетов Воинов. Облаченные в броню из Чешуи Драконов, они размахивали своими ятаганами. Безголовые тела Зомби-воинов вызывали проблемы, поэтому они шинковали их на части. Без своих голов они глупо качались по воздуху и били по щитам. Но лезвия диких ятаганов отделяли от них конечности.

Когда безголовых Зомби-воинов оставляли без конечностей, наступала очередь третьей линии. В каждой из костяных рук было по оружию, поэтому с Зомби-воинами они разбирались гораздо быстрее. Даже не успев восстановиться, их разрезали на кубики. Зомби-воины Кобальты были обезглавлены и лишены конечностей, поэтому у них не было ни единой возможности защититься, тем более против двух мечей сразу.

Это была односторонняя битва!

В сражении присутствовал видоизмененный монстр, который отправлял других Зомби-воинов.

Гуооо!

Он был вдвое больше обычных Зомби-воинов и стоял прямо перед ними. Более 3-ех метров в высоту, почти 4. Обычный меч в его руке смотрелся как игрушечный. Он освободил рев через свои гнилые голосовые связки, и в его голосе отражалась большая сила. Любой, услышавший его, будет скован ужасом.

Это не тот монстр, который будет по силам Скелетам Воинам.

Клац, Клац!

Конечно, вперед вышли Скелеты Рыцари. Они были более 2-ух метров в высоту, а с броней и того больше. В отличие от Скелетов Воинов, появление Скелетов Рыцарей сопровождалось тяжелыми звуками.

Конечно, их размеры и сила присутствия были не единственными различиями между Скелетами Воинами и Скелетами Рыцарями. Их тактика ведения боя тоже отличалась. Скелеты Рыцари никогда не отступали, даже если враг гораздо сильнее.

Вшух!

Они избежали нападения.

Канг!

Блокировали. Но не отступали.

Шах!

Путь их меча был ровен. Он не просто был достаточно острым, чтобы оставить поверхностную рану. Нет, он разрезал плоть на части. Меч демонстрировал решительность - стереть кости врага в порошок.

Разрезание плоти!

Количество взмахов было малым, но каждый из них вызывал трепет. Огромное видоизмененное тело Зомби-воина Кобальта разрезалось мечами Скелетов Рыцарей, словно гнилой сыр.

Чавк! Хрясь!

В конце концов, даже обычные Зомби-воины продержались дольше, чем он.

Их козырной туз не оправдал возложенных на него ожиданий. С точки зрения силы, для зомбяков это сражение было уже проиграно.

Однако ни один Зомби-воин Кобальт не отступил. Все они наоборот устремлялись на встречу к врагу. Передняя линия Зомби-воинов безжалостно уничтожалась, а за ними на их место наступали новые.

Естественно, их рвение в итоге вылилось в столпотворение, от чего они стали друг другу мешать.

Посреди этой суматохи в воздухе появились отголоски пламени, и, соединившись между собой, образовались в Голема.

Огненный Голем!

Пылающему гиганту не нужно было долго думать о том, как напасть на эту орду. Он припал к монстрам своим животом.

Вшшшшшш!

Он начал сжигать их температурой своего тела.

Рокот пламени!

Горя в пламени Голема, Зомби-воины начали использовать против него свои мечи. Возможно, это стало результатом отсутствия у них боли. Их тела пылали, но Огненный Голем не мог остановить устремленные к нему мечи Зомби-воинов. Сила позади их ударов оставалась прежней.

Вшух! Шах!

Несколько частей его тела были срезаны мечами. После чего они рухнули на землю.

Грохот!

Отрезанные части его тела стали взрываться, от чего пламени в округе становилось только больше.

Зомби-воины Кобальты были пойманы в огненную ловушку, а Скелеты Воины продолжали свою резню.

В этот момент развернувшаяся сцена начала тускнеть. Когда весь мир потух, на черном фоне появились белые письмена.

[Продолжению быть...]

На этом видеозапись закончилась.

«Хорошо».

Видео проигрывалось в полноэкранном режиме, поэтому заполняло собой весь экран планшетного ПК. Он закрыл полноэкранный режим. После чего проверил несколько вещей... Вначале взглянул на статистику видеозаписи, а потом на реакцию зрителей.

- Два Скелета Рыцаря? Как?!

- Я думал, что вызвать можно только одного?

- А это не баг?

Прочитав их комментарии, Ан Джэюн усмехнулся.

«Никакой это не баг Это навык, На-Вык».

Ан Джэюн опубликовал новую бесплатную видеозапись.

Видео называлось Близняшки. Это первое видео, демонстрирующее общие боевые возможности двух Скелетов Рыцарей.

Щепотка известности Хахве Маски и громкий заголовок о том, что «На сцене впервые...» и вуаля - рейтинг просмотров неизбежно рос вверх.

За один день количество просмотров на видео достигло 8 миллионов!

Однако больше всего Ан Джэюна радовало не количество просмотров на видео, а причины, стоящие за этим. Навык, который позволил этому видео увидеть свой свет – «Рыцарство».

«Чего и следовало ожидать, на поздних стадиях эта игра становится только интереснее».

При призыве Скелета Рыцаря активировались два специальных навыка.

Первый навык увеличивал жизнь Скелета Рыцаря пропорционально количеству призванных Скелетов Воинов. А второй навык, Лидерство, увеличивал характеристики последних.

Однако у обеих способностей было фиксированное значение. Повышение навыка по призыву Скелета Рыцаря не поднимало их величину. Чтобы увеличить получаемый от них бонус, требовалось заполучить еще два навыка.

Навык «Рыцарство», полученный Ан Джэюном, был сродни апгрейду программного обеспечения.

Недавно приобретенный навык «Рыцарство» имел следующие эффекты.

[Рыцарство]

- Ранг: F

- Вы можете призвать на одного Скелета Рыцаря больше.

- С призывом нового Скелета Рыцаря вы сможете призвать еще 3-ех дополнительных Скелетов подчиненных.

- Каждый дополнительный призванный Скелет увеличивает характеристики Скелета Рыцара на 6%. Максимальная прибавка равняется 30%.

Оно увеличивало количество призываемых Скелетов Рыцарей. Навык Рыцарство увеличивал их специальные навыки, а в довершение к этому, еще и позволял призывать дополнительных Скелетов.

«Мне также следует заполучить навык «Лидерство», но «Рыцарство», на данный момент, все равно лучше».

Навыки «Лидерство» и «Рыцарство» были между собой похожи. Оно также увеличивало количество призываемых Скелетов Рыцарей и число призываемых Скелетов.

«Если объединить его с навыком «Рыцарство»…».

Если в будущем он приобретет призыв Рыцарей Смерти, то сможет извлечь пользу еще и из навыка «Орден Рыцарей». Этот навык пассивно увеличивал количество призываемых Рыцарей Скелетов/Смерти.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 139.2. Если вы зажжете огонь - благословение укажет вам путь (часть 3)**

«Богатый Лич мог призывать до 4-ех Скелетов Рыцарей».

Богатый Лич использовал этот процесс, чтобы получить возможность вызвать сразу четырех Скелетов Рыцарей. Для получения навыков «Рыцарство» и «Лидерство» он скупал бесчисленное количество Безымянных Книг. После чего он получил в руки призыв Рыцарей Смерти. И смог вызвать сразу 4-ых.

Однако на этом все не заканчивалось.

«Если я смогу использовать Древнюю Силу для усиления моих навыков... то, сколько же тогда я смогу призвать Рыцарей?».

С появлением Разрушенного Королевства, появилось и новое содержание. Каждый мог воспользоваться Древней Силой для укрепления Ранга своих навыков.

Богатый Лич той стадии тогда не достиг. Он еще многого не знал.

- Фууух.

В этот момент Ан Джэюн освободил длинный вздох.

Хахве Маска все еще мог стать сильнее. От этих мыслей его кровь бежала быстрее, он чувствовал себя счастливее. Он с нетерпением ждал этого момента.

«Горная цепь Уругал… я должен ее преодолеть и у меня уже есть идеи как это сделать».

Однако если он хотел получить в свои руки эту силу, ему следовало обойти Горную цепь Уругал и открыть Разрушенное Королевство.

Обнаружение Разрушенного Королевства должно стать началом третьего эпизода. После этого появится возможность пройти второе Повышение, куда и будет включен навык Укрепление. К тому моменту он должен будет достигнуть уже 300-го уровня, а не 200-го. В противном случае 2-го Повышения, не говоря уже о навыке Укрепления, ему не видать как своих ушей. И призыва Рыцаря Смерти, естественно, тоже.

Однако Ан Джэюн не был уверен, что сможет сейчас пересечь Горную Цепь Уругал.

«Я уверен, что смогу сделать это по достижению 200-го уровня».

Но и наличие 200-го уровня тоже не давало никаких гарантий, что он сможет ее пересечь, даже при наличии Кольца Карателя Скверны и Меча Поверженного Принца.

Однако это не означало, что он станет работать с другими. Ан Джэюн уже провел запрещенный прием с Гильдией «Красные буйволы», которая относилась к нему по-дружески. Гильдия «Гидры» тоже не очень одобрительно смотрит в сторону его Маски. Если бы он выбирал среди тех, кто относились к нему положительно, то это стали бы «Штормовые охотники». Однако с ними он ни за что не скооперировался бы.

По этой причине он мог лишь вздыхать.

В этот момент…

«Секундочку...».

Его выражение снова изменилось. Пока он тут тяжело вздыхал, он кое-что вспомнил.

«Замороженное Королевство!».

Это был Событийный Эпизод, расположенный за замком Теруб. Назывался он Замороженным Королевством. Этот эпизод предназначался для игроков 200-го уровня.

«И какого хрена я умудрился об этом забыть?».

Чтобы быть точным, то помимо Замороженного Королевства существовало еще несколько Событий, которые должны будут раскрыть завесу тайны относительно Разрушенного Королевства. Узнать, что Разрушенное Королевство располагается за Горной цепью Уругал, можно было и через эти события.

Он уже давно владел этой информацией, поэтому в попытках ускорить свой прогресс он об этом забыл.

Он помнил это место до возвращения в прошлое, он помнил, что этот эпизод предназначался для определенных лиц... на какое-то время он совсем забыл об этом.

«Я забыл кое-что очень-очень важное. Нельзя игнорировать Замороженное Королевство. Я должен извлечь из нее всю выгоду. Просто обязан!».

Он подумал об этом еще раз.

Ан Джэюн сразу же взглянул на свой планшетный ПК. В качестве мер предосторожности он решил поискать о Замороженном Королевстве в интернете. Ударив пальцем по экрану своего планшетного ПК, браузер вернулся к прошлой страничке. Обновился рейтинг видеозаписей.

В этот момент выражение его лица немного скисло. Это был Еженедельный Рейтинг Видео «Полководца», и по просмотрам его видео располагалось на 2-ом месте. Это стало причиной ухудшения его настроения.

«Гильдия «VandV»… они явно не намерены играться».

Видео рейда на Кровавого Огра гильдией «VandV» было загружено в то же самое время, что и видео Ан Джэюна, но оно имело вдвое больше просмотров. К тому же, видео получало множество хваленых отзывов и лайков.

«Это значит лишь то, что недавно появившиеся игроки явно ненормальны».

Даже с точки зрения Ан Джэюна навыки их команды «любителей поиграть в карты» были поразительны. Это было особенно верно к новичкам. Их навыки примерно равнялись навыкам Матадора и Штормовой Королевы. А это значит, что они были на уровне лучших Дамагеров всего «Полководца».

Конечно, столь очевидные вещи не беспокоили Ан Джэюна. По нервам его било то, что среди новых лиц не было игрока, который недавно на него покушался.

«Почему среди них нет моего убийцы? Разве он не был членом Гильдии «VandV»? Разве он уже не выделился перед «VandV»?».

Этот факт продолжал беспокоить Ан Джэюна.

...

Изменения, произошедшие в Гильдии «VandV», были колоссальными, и результаты этих нововведений были не меньше. До сих пор Гильдия «VandV» была лишь средней по силе среди Топ-30. Однако после выпуска рейда на Кровавого Огра, их ценность резко возросла. Их начали сравнивать с силами Большой Тройки.

Этот факт оказывал большое влияние на остальных из Топ-30. Они уже прошли тот этап, когда Топ-30 Гильдиям нужно было меняться. Сейчас они уже вынуждены были это сделать.

Однако не многие стали привносить столь агрессивные нововведения. Если бы каждый пытался пройти через путь «VandV», то Гильдия прошла бы через раскол от поломок костей.

Даже если изучить те Гильдии, что проходили через подобный раскол, то на каждого игрока подобная степень боли будет влиять по-разному. Никто не хотел проходить через такие страдания.

«Большая Улыбка» неоднократно проводила встречи офицеров, но в ходе этих процессов они так и не смогли разработать конкретный план действий. По этим причинам они так и не смогли прийти к взаимопониманию.

- Дерьмо!

«Они действительно смотрят на меня как на последнего нуба!».

Наибольшее давление от этого ощущал на себе Аполлон. Он был новоназначенным офицером. Если отобрать у него влияние его фона, то он был бесполезен.

Подразумевалось, что Аполлон станет жертвенной пешкой.

«Как они смеют рассматривать меня в подобном ключе?! Когда я встану у руля «Большой Улыбки»…».

Аполлон ничего не мог поделать со своим подавленным настроением от недавних событий. Ведь он заплатил огромную сумму денег, чтобы с ним обращались как к одному из офицеров «Большой Улыбки».

В этот момент кто-то ему позвонил. Проверив, кто это звонит, он медленно заговорил:

- Хённим.

Аполлон, всегда высоко о себе мнящий, назвал кого-то «Хённимом»? Из его уст вышло очень редкое для него приветствие.

- Аполлон.

- Да. Пожалуйста, говорите.

Личность, которую Аполлон назвал хённимом, был Брукс. Он был офицером «Большой Улыбки». Он был решающей фигурой в процессе становления Аполлона офицером. Даже после того, как Аполлон стал офицером, Брукс не переставал выручать того.

- Ты должно быть в паршивом настроении после встречи офицеров, не так ли?

- Никак нет.

К тому же, он был единственным из других офицеров, кто мог поднять ему настроение.

Этих причин было достаточно для Аполлона, чтобы называть его Хённимом.

- Как ты уже смог заметить, структура этой Гильдии прогнила изнутри. Ни один из них не желает обнажить свой клинок.

Конечно, Брукс помогал Аполлону не из доброты душевной.

- Да.

- Поэтому я попытаюсь воспользоваться этой возможностью, чтобы стать гильдмастером Гильдии.

- Да?

Брукс, наконец, раскрыл свои намерения.

- У Большой Тройки есть одна общая черта. Все три их гильдмастера невероятно сильны. Но посмотри на состояние нашей Гильдии. У нас более 10 офицеров и между каждым из нас вращается бутылочка по поводу того, кто может стать гильдмастером. Поэтому положение гильдмастера в нашей Гильдии стало маргинальным. В этом и заключается наша проблема.

Это также стало причиной того, почему Брукс сделал Аполлона одним из офицеров «Большой Улыбки». Когда хочешь стать главой какой-нибудь организации, нужно возыметь за собой сильную поддержку.

И Аполлон хорошо знал об этом факте. Он не был глупцом. Он уже давно знал, что Брукс выручал его не из доброты душевной.

На самом деле он даже почувствовал себя лучше, когда ему на встречу выдвинули такое предложение. Он улыбнулся:

- Что вы хотите, что бы я сделал, хённим?

- Мы собираемся вызвать на войну одну из Гильдий. Мы будем воевать с «Гидрой».

- Что?

Однако улыбка, вместе с хорошим настроением, быстренько исчезла с его лица.

- Гильдия «Гидры»?

- Я подробнее расскажу тебе о плане, как только услышу твое решение. Однако одно я могу тебе гарантировать. Если ты поможешь мне стать владельцем нашей Гильдии, ты станешь гильдмастером одной из подгильдий.

Война Гильдии с Гильдией «Гидры»? Аполлон чувствовал, как от этих слов по его спине прошелся холодок.

С другой стороны, ему гарантировали возможность становления гильдмастером одной из подгильдий. Это было привлекательное предложение. Это ослепило Аполлона.

«Брукс-хённим не идиот. Он не стал бы затевать войну без надобных на то приготовлений».

- Я буду следовать за хённимом.

- Хорошо. Но прежде, чем мы до этого дойдем, я хочу представить тебя одному человеку. Ты, вероятно, уже знаком с ним, вам уже доводилось встречаться.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 140. За стенами замка Теруб (часть 1)**

НПС, не доросший до молодого человека. Его молодая внешность застряла между мальчиком и юношей.

- Вы это серьезно?

Говорил он серьезно, по крайней мере, со всей возможной серьезностью при его тоненьком голосе.

- Вы говорите правду?

Даже глубокие морщины на его лбу показывали искреннее удивление. Обстоятельства прояснились после следующих слов.

- Вы хотите отправиться за стены замка Теруб?

Это хранитель стен замка Теруб. Бывший верноподданный Принца Дина и скрытый герой, сражающийся за судьбу мира против Скверны. Бублик ликовал от услышанного предложения. Он был вне себя от радости. Казалось, он не находил себе места от нахлынувшего счастья, что резко встал с кресла.

- Ух!

Но после этого он издал резкий стон. Он всегда был готов к сражению. Пусть он и находился в своем офисе, однако был в полном боевом облачении. Поэтому за его броней нельзя было разглядеть старой раны. Доказательство предательства Принца Дина и белоглазого мечника Аргардо. Рана от его меча все еще не зажила.

Бублику посчастливилось остаться в живых. Рана была серьезной, поэтому было шокирующим то, что он продолжал выполнять свои обязанности, вдобавок облаченный в броню. Поэтому он не жаловался на свое медленное выздоровление.

- Все хорошо. Я в порядке.

Услышав стон, гость резко встал со своего места и подошел к нему. Но Бублик отклонил его помощь.

- Я благодарен уже за то, что остался в живых. Не желаю обременять героя вроде Вас еще и этим.

Гость неловко улыбнулся и расслабленно сел вниз. Бублик подошел в угол своего офиса, где располагались его книги. И вытащил одну из них.

- Я приобрел это давным-давно.

Внешне книга выглядела очень толстой. Однако страниц в ней было немного. Причина в толщине каждой из них. Книга была заполнена гравюрами. Бублик открыл книгу и пристально всмотрелся в них.

- Это было еще до того, как я стал хранителем стен замка Теруб. И еще до того, как я стал следовать за Ним, когда он стал Хранителем Северных земель.

Деревянные блоки были заполнены гравюрными картами. Он взял книгу и положил на свой стол. В этом процессе его броня сместилась и, кажется, снова задела рану. Он скривился, но в этот раз промолчал.

Когда выражение на его лице стало легче, он начал вытаскивать гравюры одну за другой. После чего стал соединять их воедино, словно пазлы огромной мозаики.

Хурокан предположил, что гравюры были частью карты.

- Это карта Северных Земель. Еще до начала эры бесконечных сражений.

Его объяснения были подробными, но на содержание карта была бедной. Большая часть карты была абстрактной. Длинный путь, а рядом с ней монстры, выпускающие языки пламени. Гора, вырезанная, словно огромный кусок хлопка, а деревья-каракули были ничем не промаркированы. К тому же, карта была неполной. Верхняя часть карты отсутствовала. Словно ее заголовок специально вырезали.

- Это пережиток древнего прошлого, поэтому он неидеален.

Бублик постучал по верхней части стола, и указал на пустующую часть карты.

- В конце концов, мне так и не удалось узнать, что же здесь находится. Никто из живых, пожалуй, уже и не даст ответа на этот вопрос.

Гость, уже долго и молча слушавший его, наконец, задал вопрос:

- А что думаете Вы? Возможно, вы догадываетесь, что там находится?

Однако выслушав вопрос своего гостя, Бублик протяжно вздохнул.

- В моих руках ответственность за защиту стен замка Теруб. Время от времени я посылал своих подчиненных, чтобы разведать ту местность. Однако они возвращались либо с предупреждениями о полчищах монстров, либо не возвращались совсем. Для полноправного расследования мне бы потребовалось отправить туда армию. А я не стану отправлять ее за эти массивные стены, тем более за тот таинственный барьер. Это особенно верно потому, что мной движет лишь любопытство.

Гость сказал в ответ несколько слов. Бублик уперся подбородком на обе руки и продолжил:

- Да. Все как Вы и сказали. Сила Скверны может быть… У вышеупомянутой персоны есть некоторое представление о Скверне. Именно поэтому я с интересом исследовал прошлое. Я чувствовал, что был обязан разузнать, что же там произошло. Однако…

Однако...

За этим словом таилась тяжесть. Гость решил задать встречный вопрос, но промолчал.

- Никому не дозволялось исследовать это место.

Бублик нахмурился. И вызвано это было не раной.

- Многие пришли в движение. Происходят крупномасштабные изменения. На данный момент еще нет претендентов на захват власти на севере. В текущей ситуации никаких наград выдаваться не будет. На Северные земли был наложен запрет. Королевство Хебин, и даже Ассоциация Завоевателей не протянут вам руку помощи. Эти поиски будут проводиться только вашими усилиями и не заслужат почестей. Единственный выход - это прийти с результатом.

Бублик придерживался своего строгого выражения и задал вопрос:

- Вы все еще желаете отправиться в путь?

Не говоря больше слов, гость лишь кивнул. Бублик встал с места.

После чего заработал с непринужденной легкостью. Он обвел гравюры чернилами и перенес их на белый пергамент. В руки гостю была передана грубая карта.

- Будь осторожен.

...

- Будь осторожен.

[Задание «За стенами замка Теруб» началось]

Когда Бублик договорил, Хурокан услышал оповещение о новом задании. Его лицо задергалось.

«Дерьмо».

Он пытался скрыть свое выражение. И сразу видно, что сдерживал он явно не положительные эмоции.

На то были причины.

- Я сказал это тем, кто так же, как и Вы решил столкнуться с опасностями этого мира. Скажу это и Вам. Будьте осторожны, и я надеюсь, что Вы вернетесь с надеждой для этого мира.

Он был не первым.

«Какие ублюдки меня опередили?».

Чтобы отправиться в Замороженное Королевство, нужно было обязательно пройти через это место. Прибыв в стены замка Теруб, его с радушием встретил Бублик. Хурокан был героем королевства Хебин, он был Карателем Скверны. К тому же, одолел Аргардо, что оставил рану Бублику. Для Бублика Хурокан был великим спасителем и героем.

Этого следовало ожидать. В прошлом Бублик был немного резок, однако сейчас все отличалось.

Вдобавок ко всему этому, от выжидающего взгляда Бублика Хурокан чувствовал себя неловко. Словно молодой кохай смотрит на своего опытного семпая в ожидании чуда. К тому же, таким пристальным взглядом его одаривал молодой симпатичный мальчик, а такого Хурокан еще никогда не испытывал. С его точки зрения это было не просто неудобно. Это близилось к тревоге.

Так начался диалог, и по мере его продолжения, Хурокана не отпускало это мучительное чувство.

Но после его окончания это чувство прошло. И на ее место пришла тяжесть в желудке.

«Не знаю, кто это, но этот ублюдок стоил мне одного титула».

Кто-то уже посетил Бублика и отправился навстречу Замороженному Королевству.

Сам факт этого не поднимал ему настроения. Никто не приветствовал конкурентов.

«Титул Благородного Путешественника... Он увеличивал выносливость на 50 очков, и я его упустил. Нужно было отложить все дела на потом и сразу же направиться сюда. Дерьмо!».

С точки зрения Хурокана, прошлый посетитель украл то, что по закону должно было принадлежать ему!

«В итоге я получил лишь титул Благородного Исследователя».

Титул «Благородный Исследователь» получали те, кого отправляли на очень важные экспедиции. Оно увеличивало интеллект на 25 очков.

Однако потеря титула «Благородного Путешественника» заставила его задуматься.

Этот Титул выдавался тем, кто первым получал задания и титул «Благородного Исследователя» и увеличивал выносливости на 50.

Но он потерял этот титул. Такую потерю нельзя было задавить лишь одним чувством жалости к себе.

«Что это за организация?»

Его внутренности страдали от такой боли, словно они гнили изнутри.

Однако следующая мысль заставила боль уйти, и по его спине прошелся холодок.

«Штормовые охотники?»

Пройти через стены замка Теруб нельзя просто захотев.

Для этого требовалось иметь хорошие отношения с Бубликом. А также выполнить множество заданий, связанных с Ассоциацией Завоевателей. А выполнение их заданий означало убийство невероятного количества монстров.

В этом плане приступить к выполнению задания по поиску Замороженного Королевства могли лишь самые высококвалифицированные игроки.

И «Штормовые охотники» достаточно подходили под этот критерий. До возвращения в прошлое монополией на Замороженное Королевство обладали именно они. Именно поэтому Хурокан был хорошо осведомлен о получаемых титулах. «Штормовые охотники» монополизировали Замороженное Королевство и продемонстрировали Титулы, Книги Навыков и другие предметы, которые можно было там получить.

В принципе, он не отрицал возможности того, что некоторые вещи все-таки останутся в руках определенных людей. Он не мог отрицать происки судьбы. Поэтому вполне было возможно, что сейчас его опередили именно «Штормовые охотники».

К тому же нынешние «Штормовые Охотники» были сильнее прежних.

«Это сводит меня с ума».

- Понял.

Находясь в глубоких размышлениях, Хурокан произнес последнее слово, чтобы закончить их словесный обмен.

Так как их разговор уже подошел к концу, он собирался встать.

- Вы планируете отправиться туда немедленно?

- Что?

Но Бублик внезапно его перехватил.

- Это будет опасная дорога. Я подумал, что возможно, вам потребуется немного больше подготовки... я приготовил это для вас, это потребуется вам в вашем путешествии.

Хурокан выдавил неловкую улыбку.

«Бублик не был таким прежде, но теперь, когда близость с ним довольно высока, некоторые вещи... принимают немного странный оборот».

Выбор бы невелик, поэтому он снова сел вниз.

«Ну, я ведь действительно убил его смертельного врага. Поэтому он не стал бы отправлять меня рисковать своей жизнью, не предоставив никакой помощи. Да, все так и есть».

Раз уж он сказал, что предоставит ему что-то, то он не станет отказываться. К тому же, в недавних покупках он потратился гораздо сильнее, чем ожидалось.

«Пусть это будет Книга Навыков. Пожалуйста».

Получив навык [Рыцарство], он еще не раз покупал Безымянные Книги для получения [Лидерства].

Однако результат был неутешительным.

Вспомнив об этом, он нахмурился. Пустая трата денег. Он чувствовал себя паршиво.

- Подожди секундочку.

Правда Бублик не знал о его истинных чувствах. Он отошел со своего места, чтобы вручить Хурокану подарок.

Оставшись один, Хурокана снова посетила мысль.

«Серьезно, кто это был?»

Его продолжало это беспокоить... он волновался, что пропустил что-то важное.

...

Перед Наталом было открыто окно голограммы. Он смотрел на портреты.

- На что Вы смотрите?

Сохэнк осторожно появился позади него. О своем присутствии он объявил только когда подошел поближе. Он не хотел беспокоить Натала. Поэтому Натал ответил ему так же спокойно.

- Это портреты игроков, которые получили задания от Бублика после нас.

Портреты.

В «Полководце», в отличие реальной от жизни, можно было снимать под любыми углами. Однако если игроки отключали распознавание лиц, то заснять их лица было абсолютно невозможно.

Поэтому был разработан один метод. Были художники, способные нарисовать портреты игроков, наблюдая за ними собственными глазами.

В «Полководце» и во всех остальных играх виртуальной реальности, все было сделано с использованием ультрасовременных технологий. И в таком мире люди с хорошими руками были на вес золота. Это было несколько иронично.

Но Сохэнка и Натала ирония такой ситуации совсем не заботила.

- Получается, что один из наших преследователей может быть среди этих лиц.

- Да.

Все встречи с Бубликом фиксировались. Это требовалось для сбора информации о будущих конкурентах.

- К счастью, никого из известных здесь нет.

- Если Вы считаете, что нам повезло, значит, так оно и есть.

Если среди новых лиц появятся известные личности, то ничего, кроме проявления к нему бдительности сделать не получится. Однако даже малоизвестные игроки могут стать серьезной проблемой. Нет причин избегать подобных способов. Возможно, это было неважным для остальных гильдий, но не для «Гидры».

Они прекрасно осознавали силу информации. Их гильдия пользовалась ею в качестве оружия.

- Этот выглядит довольно безнадежно.

Конечно, не каждый мог стать конкурентом. Иногда можно было сбросить человека со счетов, просто взглянув ему в лицо. В таких вещах нельзя судить предвзято, особенно в игре. С другой стороны, от этой привычки трудно отказаться.

- Ээ, разве этот парень не выглядит как полный неудачник?

Однако Натал не избежал суждения о Книге до ее открытия.

- Я не решаюсь судить человека по его обложке, но даже я считаю, что этот человек нам не конкурент.

- Да, я подумал о том же. Однако это может быть и правдой, не так ли?

- Люди, покупающие лотерейные билеты, тоже так думают.

Натал ухмыльнулся на слова Сохэнка.

Услышав смех Натала, Сохэнк осторожно изменил свое выражение. Он заговорил немного более умеренным голосом.

- Эта миссия будет непростой. Я здесь лишь в качестве мышечной силы, но остальные восемь голов должны правильно оценить возможности.

- Разве это и не твоя роль тоже?

- Иногда мне кажется, что я приношу вред нашей Гильдии.

Произнеся эти слова, на его лице появилась горькая улыбка. Кажется, он чувствовал себя глупее своих товарищей, полагающихся на свой интеллект.

Но Натал на корню погубил эту мысль.

- Это не так. Мы не можем действовать одной только головой. Мы не смогли бы дойти до этого места без твоей помощи, Сохэнк-ним.

- Нет. Наш недостаток только во мне. Я уже знаю свои возможности в отношении других. При равных характеристиках, я мог бы сразиться против Матадора, но знаю, что проиграл бы Королеве. А ведь есть еще Хахве…

Разговор собирался стать более откровенным...

- Появились монстры! Девять. Будет не просто.

Но их прервало срочное сообщение по голосовому чату.

Так и не закончив прежнюю мысль, он заговорил снова.

- Я скоро приду. До моего прихода Танки должны обеспечить центральную защиту! До моего прихода никаких опрометчивых действий вроде нападения!

- Да!

Бум!

Прежде, чем разговор закончился, послышался оглушающий грохот. Сохэнк и Натал двинулись вместе. Им не нужно было говорить, чтобы правильно скоординировать свои действия. В их движениях не было никаких изъянов.

Эта локация находилась за стенами замка Теруб. Здесь даже лучшие игроки Гильдии не могли быть небрежными. Монстры здесь были 200-ого уровня, и они были несравнимо сильнее всех, с чем им доводилось сталкиваться прежде.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 141. За стенами замка Теруб (часть 2)**

- Как идет сражение?

- Это было очень грубо.

- Как прогресс задания?

- У нас нет такой роскоши, как следить за прогрессом.

- Предполагаю, что трудности превысили наши ожидания?

- Да.

- Вы получали что-нибудь?

Разговаривая с Первой Главой, Натал повернул голову. В поле зрения вошли трупы монстров.

Все были убиты недавно, поэтому еще не начали таять, тела были целыми. Трупов было много, и все были разными, сходу различалось 7 разных видов. Найти между ними хоть что-нибудь общее было очень трудно. Каждый был индивидуален.

Самым примечательным был гигант почти 5-метров высотой. Единственный глаз и череп в форме молота. Выглядел он очень причудливо.

Следующим, самым бросающимся в глаза монстром, была 2-ух метровая обезьяна с очень тонким телом. Ее тело было таким тонким, что напоминало собой древесную ветку. А если коснуться ее кожи, то и по ощущениям различия между деревом и кожей фактический не будет.

Следующий монстр разительно отличался ото всех причудливых монстров в округе своей красотой.

Он испускал великолепный блеск подобно отполированному бриллианту. Два метра белоснежного меха и когти в форме полумесяцев. Он вообще не был похож на монстра. Словно магический зверь, выпорхнувший из древних легенд и сказаний.

Натал просмотрел трупы, и заговорил:

- У нас получилось.

Конечно, монстры не атаковали их одновременно. Все они был убиты по отдельности, а уже потом собраны в кучу.

Причины очевидны, чтобы исследовать.

- Стоит ли мне на что-нибудь рассчитывать?

Исследования новых монстров - основы основ. Качественные видео-гайды на новых монстров имели высокую цену. Это можно было использовать. Особенно верно в отношении «Гидры», чьим главным оружием являлась информация. Их навыки по сбору информации не знали себе равных.

Поэтому Натал был осторожен при ответе на вопрос первого Главы.

- Вам следует предвкушать и беспокоиться одновременно.

- Какой интересный ответ.

Интересный… Это означало, что ему требуется больше информации.

В этот момент Натал стал перебирать недавние воспоминания. Он вспомнил о времени, когда они решили исследовать Север.

Кончина Безнравственного Принца, интерес игроков естественным образом устремился к началу третьей сюжетной линии.

Но откуда начинается отправная точка?

Север, юг, восток или запад.

В одном из четырех направлений.

«Гидра» решила сосредоточиться на двух из них. Они пошли на север и восток.

Однако Север был в большем приоритете. Именно эта территория находилась под управлением Принца Дина. Получить столь огромную силу, не привлекая внимания, он мог лишь на своих территориях.

Именно поэтому «Гидра» уделила столь большое значение северной экспедиции. В исследовательскую группу были включены лучшие из лучших. Кроме самого Сохэнка, было еще 33 игрока. Их боевые навыки на высоте, но есть и множество других аспектов, в которых они мастера.

Их рейдерские навыки не дотягивали до основной рейд-группы, но с точки зрения исследований и регулярных сражений, они намного превосходили их.

Однако всего неделю спустя после начала похода, они начали понимать, что эта экспедиция выше их сил. Местные монстры были слишком сильны.

Разнообразие монстров превосходило все то, с чем они сталкивались прежде. Различия были буквально во всем.

Эта, без пяти минут, груда мороженого тому явный пример.

Вот этот Молотоглавый Гигант использовал форму своей головы в качестве оружия, он бил ею словно кувалдой. Очень необычная форма нападения. А камуфляжные навыки обезьяны были настолько хороши, что это ужасало. К тому же она обладала ядовитым жалом. Одна из худших комбинаций для ее врагов.

Для сражения с ними требовалось разрабатывать новые тактики ведения боя. Но если посмотреть на это в другом свете, то такой поворот событий вселял предвкушение от будущих сражений.

Проблема заключалась в белоснежной лисе, именуемой Хрустальным Полумесяцем.

- Мы поймали в лесу белоснежную лису.

- Только одну?

- Они не путешествуют группами, но нам удалось поймать сразу трех.

- Значит, здесь они не редкость.

- Мы не должны были находить их в лесистой местности. Это не их среда обитания.

Даже в реальности все звери придерживались своих экосистем. Однако в «Полководце» монстры не всегда удовлетворяли особенности лишь определенных местностей.

Однако в большинстве своем они были подогнаны под определенную окружающую среду.

Древесная обезьяна была тому подтверждением. Ее окрас был максимально оптимизирован для охоты в лесу. Здесь, в лесистой местности, они не редкость, если пройтись дальше, то можно встретить еще.

Однако присутствие здесь лис наталкивало лишь на один ответ.

- Снежные равнины... иначе никак.

Монстр из других экосистем мог появиться не в своей местности только по ряду причин.

Какая местность подходит белому еху? Очевидно белая, а значит, снег.

- Да. Я вполне уверен, что скоро появятся снежные равнины.

Снежная равнина.

За этими словами не скрывалось ничего необычного. Снежные равнины есть снежные равнины. Каждый в своей жизни хотя бы раз да видел их.

Однако вплоть до сих пор на снежных равнинах или других пустынных местностях никогда не появлялось серьезного количества монстров. Tobot Soft не давал этому объяснений, но у игроков были свои догадки по этому поводу.

- Придется хорошо поработать.

- Если все ограничиться лишь этим, будем считать это благословением.

Уровень трудности будет беспрецедентным.

Скажем, человек пробегает стометровку за 9 секунд. Сколько времени добавится к этому отрезку, если он будет бежать через снег или песок? То же самое относилось и к сражениям. Если у вас не имеется крыльев, то снег и песок не слабо усложнят сражение.

Правда, высокая сложность не является проблемой самой по себе. Такие вещи прибавляют азарта от новых ощущений. Но если начальный порог будет слишком высок, то игроки даже не посмеют попробовать. Проблема в том, что трудность «Полководца» априори уже высока.

В будущем всех будут ожидать лишь новые трудности.

И высока вероятность, что это будущее уже наступило.

Именно поэтому Натал заявил, что следует и предвкушать, и беспокоиться одновременно. Приходит новая эра, и выживут лишь те, кто успеет быстрее всех приспособиться.

- Значит, впереди нас ждет много упорной работы.

Первый Глава давно знал эту простую истину, поэтому в своих словах был краток. Остальное он решил оставить невысказанным. Он хотел было рассказать Наталу об огромных трудностях, связанных с переправой через Горную цепь Уругал. Но на нем и его команде и так лежал тяжелый груз ответственности, он не хотел усложнять все еще больше.

- Да.

Закончив разговор, Натал еще раз взглянул на туши монстров. Он прокрутил список своих титулов вниз и увидел титул «Благородного Путешественника».

«Отправная точка - одна на всех. Но мы уже оставили стартовую точку раньше остальных».

Он проверял его не для того, чтобы убедиться в его присутствии. А чтобы удостовериться в своей правоте.

«В этот раз мы не останемся позади».

Они стартовали раньше остальных, поэтому нет причин для волнений, остальным уже не добраться до них. Это укрепляло его уверенность.

«Нет повода для беспокойств. Уже ничего не сможет нас задержать...».

Используя эту возможность, он успокаивал свои внутренние беспокойства.

...

- Метание копья!

Из-за деревьев вылетели трехметровые копья. Всего их было десять, а их владельцы стояли в боевом полукруговом построении. Перед их построением находились гоблины, облаченные в костяную броню. Это были Гоблины Костяной Брони.

Крак!

Послышались грубые звуки столкновения костей.

Хруст!

Позже Гоблины яростно завопили.

Костяные Копья не нанесли им много урона. Их Костяная Броня создавалась из костей их бывших товарищей, а потому имела очень высокую степень защиты.

Однако они были сделаны из костей их собратьев, поэтому они очень дорожили ими. Они не желали, чтобы их броня пострадала. Это особенность данного вида гоблинов. По мере разрушения брони, их нападающие навыки возрастали.

Хурокан был хорошо знаком с этим фактом. В прошлом он изучил все видео, выпущенные «Штормовыми охотниками». Память о том, как их одолеть все еще надежно хранилась у него в голове.

«После того, как их немного разозлить, стоит им только подкинуть мешок с песком, как они с катушек слетят».

В этот момент к ним на встречу устремилась гигантская черепаха. Группа из 25 гоблинов была в такой ярости, что, кажется, не замечала ничего вокруг. Как только Големная Черепаха вошла в их поле зрения, они тут же рванули к ней.

Результат не заставил себя долго ждать.

Вших!

Оружие в их руках тоже являлось заостренными костями их бывших товарищей. Костяные Ножи проходили через Голема, как горячий нож сквозь теплое масло. Спустя всего лишь мгновение Голем стал напоминать собой ежа. Однако Гоблины не были удовлетворены этим. Обезумев, они, прилипнув к его панцирю, стали вытаскивать и снова вонзать в Голема свои ножи.

При виде этой сцены Хурокан не показывал признаков паники. С некоторым предвкушением в голосе он закричал.

- Закалка!

Голем немедленно окаменел.

Шшшк!

В процессе Закалки несколько Костяных Ножей Гоблинов увязли в Големе.

Ккиииии!

Те, чьи ножи остались в Големе силой пытались их вырвать.

Каааа! Грара!

Даже те, чьи ножи были свободны, все равно продолжали с остервенением долбить окаменевшую черепаху.

Треск! Крак!

Можно было услышать, как Костяные Ножи сталкивались с камнем.

«Они обезумели».

Каждого из них интересовал лишь подброшенный мешок с песком, который превратился в камень. Именно в этот момент приблизились Хурокан, Скелеты Рыцари и Воины.

Хурокан и его костяные подопечные продемонстрировали им цену их ошибки.

Вшух! Шах!

Их оружие стало вырывать раны, полилась симфония сражения.

Результат был уже предрешен.

Гоблины Костяной Брони получили критический удар. Когда они попытались сменить свои цели, Хурокан и его подчиненные усилили напор. Он получил преимущество и со временем это преимущество только нарастало.

Канг!

Слышались звуки столкновения оружия. Но в какой-то момент оружие стало сталкиваться с живой плотью. Дальше шли лишь звуки ломающихся костей и разрываемой плоти.

У него ушло приблизительно 10 минут на то, чтобы уложить группу из 25 гоблинов.

[Вы получили новый уровень]

Закончив со сражением, послышалось оповещение о получении уровня.

«Новый уровень, это хорошо».

Это было 183-е услышанное им оповещение.

На заднем фоне играло оповещение, Хурокан повернул голову в сторону горы трупов и улыбнулся.

«Я в лучших условиях».

Он пересек стены замка Теруб и безымянное озеро. После чего столкнулся с монстрами 180-ых уровней.

Были ли монстры большими или маленькими, но у всех, с кем он сталкивался раньше, были определенные общие черты. Однако теперь стали все чаще встречаться новые виды. Прошлые стратегии против них не работали, и приходилось придумывать новые.

Но Хурокану не нужно было об этом волноваться. Ему не нужно было тратить на это свое время.

К тому же, он испытывал что-то, чего никогда не испытывал прежде.

«Я взволнован!»

После окончания эпизода с Безнравственным Принцем, он так и не участвовал в масштабных сражениях. Только убивал встречаемых монстров, пока добирался от точки до точки.

Это было первое серьезное сражение за последнее время. Преодолев безымянное озеро, он должен был приложить усилия на максимум.

И Хурокан был удивлен собственной боевой эффективностью в этом сражении.

«Я никогда не верил, что этот день когда-нибудь для меня наступит».

Хурокан никогда не считал себя слабым. В сравнении с обычными игроками он был чудовищем. Однако каждый раз, вступая в сражение, он не мог не волноваться о том, что встретит там свою смерть. Он всегда должен был взвешивать риск Окончания Игры и свои порывы. Он всегда подсознательно избегал тех задач, которые могли бы привести его к гибели.

«Сейчас я даже не уверен в том, что смогу умереть».

Но на данный момент он не мог даже придумать такие варианты, при которых бы он мог умереть.

У него на руках Земляной и Огненный Голем, два Скелета Рыцаря и 40 Скелетов подчиненных, которых он может призвать в любой момент!

Сейчас его магической силы вполне достаточно, чтобы поддерживать эту маленькую армию, а в случае кризиса он всегда может использовать дорогие расходники.

В конце концов, он владеет экипировкой ранга Эпической Хроники, о которой раньше даже мечтать не смел! Стоит только взглянуть на ее характеристики!

Все эти факты минимизируют риск, что он ощущал на острие сражения. Словно само слово «Риск», всегда присутствующее у него в голове, теперь исчезло.

Он сражался безо всякого страха для своего здоровья. И в таком сражении он чувствовал себя превосходно.

Это как участвовать в увлекательном путешествии.

«Я могу нажать на ускоритель, и не бояться попасть в аварию. Теперь нет необходимости соблюдать безопасность».

Хурокан решительно поместил магический леденец-восстановитель за 150 золотых себе в рот.

Хрум-хрум!

Не экономя его, он съел его в один укус.

Не нужно быть бережливым. Сейчас он лишь хотел продлить это приятное чувство удовлетворения. Это все, что занимало его мысли.

Закончив восстанавливать свою энергию, Хурокан закричал.

- За мной!

Хурокан был первой переменной, которая далекая впереди «Гидра» не взяла во внимание.

...

Тридцать человек.

Сразу было видно, что каждый из них был облачен в дорогую экипировку, и у каждого на определенной части тела располагался улыбающийся смайл.

Гильдия «Большая Улыбка».

Ее считают слабейшей из Топ-30 Гильдий, однако она все равно остается самой многочисленной из них. Все еще на голову выше обычных гильдий, а для обычных игроков она птица в небе.

Члены ее гильдии появились перед стенами замка Теруб.

Тридцать ее членов стояли перед высокими стенами, но ни один из них не страшился того, что ждет их впереди.

Стены перед собой они уже видели в прошлом бесчисленное множество раз. К тому же, теперь с ними был скрытый новобранец Чо Ухрунг, который провел в этих стенах много сражений.

Включая самого Чо Ухрунга, группу возглавляло еще 30 человек.

- Мы получили исследовательскую миссию от капитана Бублика. Нам разрешено ступить за пределы этих стен.

Аполлон кивнул на слова Чо Ухрунга:

- Всем приготовиться.

На словах Аполлона, все 28 членов экспедиции в ожидании сигнала взглянули в сторону определенного игрока. Увидев на себе их выжидающие взгляды, он слегка кивнул головой. Но Аполлон, кажется, не обратил на это внимание. Он продолжал говорить.

- Как я говорил уже прежде, если вам не будет доставать навыков и вы будете нас задерживать, мы просто оставим вас позади. Я хочу, чтобы вы все приготовились. Это самая большая дичь, на которую вам приходилось охотиться вплоть до сих пор. Гидра!

На губах Аполлона появилась кровавая улыбка. Весь его вид показывал, что он разобрался бы с ними самостоятельно, если бы мог. Окружающие глумились над его отношением.

На его словах, все его мысленно передразнили, и это было понятно.

«Наша гильдия и так в паршивом состоянии. Этот больной ублюдок неожиданно стал офицером и теперь нам нужно следовать его указаниям».

«Ну что за свинья. И скорее всего при деньгах. Интересно, сколько он заплатил, чтобы купить себе место офицера?»

Однако их улыбки и насмешки все исчезли с лиц, стоило им только взглянуть на определенного игрока.

«Да. Ему мы можем доверять».

Личность этого игрока.

«Синклер-ниму можно верить».

«Мы должны выложиться. Тогда Синклер-ниму точно удастся разобраться со Второй Главой».

Это был Синклер.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 142. Ледяные Земли (часть 1)**

Бесконечно падающий снег подметали холодные ветра. Казалось, весь мир дрожал.

Вшуууу!

Свист ветров завывал в уши. Белоснежный мир слепил глаз. Окружающий холод пронизывал до костей.

В этот момент на снежную равнину посмел ступить игрок.

Пуф!

Белоснежный покров обратился белоснежным хищником. В сопровождении ужасающих звуков, игрока проглотило метелью до самых колен.

- Огонь!

- Нет визуального контакта!

В этой непростой ситуации Сохэнк блокировал Ледяного Медведя своим единственным щитом. Блокировать 10-метрового медведя из чистого льда было непросто.

«Это безумие».

Сохэнк повторял эту фразу, пока не надоело. Он собирался повторить ее снова, как в этот момент Ледяной Медведь освободил дикий рев.

Куууоооо!

«Он идет».

Сохэнк нервничал, но приготовился.

В отличие от прошлых нападений, в этот раз медведь вложил все свои силы в Бросок.

Вшух!

Сохэнк ощутил колоссальное давление, исходящее от его щита. Сохэнка стали продавливать назад.

Он едва избежал падения. Но ему удалось это выдержать. Он покрепче сжал свои челюсти.

«Вокруг была травянистая равнина, откуда этот ублюдок…».

Ледяной Медведь.

Он впервые столкнулся с этим монстром. Он был огромным, но противостоять ему в открытую было нетрудно. Он не обладал специальными навыками. В отличие от его размеров он не обладал колоссальной силой или продвинутым Боевым ИИ. Да и агро удерживать было довольно просто.

Проблемы в окружающей среде. Снег прямо до колен, а сама земля покрыта льдом. Это сильно досаждало Сохэнку.

До этого Сохэнк всегда мог полагаться на устойчивую землю, и никогда не ожидал, что отсутствие твердой опоры прибавит столько проблем. Он скептически относился к таким вещам. Поэтому никак не был готов к такому повороту событий, по его позвонку пробежал холодок.

- Огонь!

Снова завопил Сохэнк. Он не выкрикивал как командующий группой. Его окрик был больше похож на мольбу о помощи. Во всей его карьере профессионального игрока трудно было сыскать столь унизительный опыт, подобно этому.

- Мы действительно ничего не видим! Если мы воспользуемся магией, вы можете попасть под удар!

Но они не могли ему помочь. Маг должен рационально использовать свою магию. Они всегда должны были избегать нанесения урона своим союзникам. А сейчас маги едва ли носы свои видели. Неважно, насколько был искусен маг, в таких условиях выложиться на полную было невозможно.

- Огонь!

Однако Сохэнк повторил снова.

- Я сделаю это!

В конце концов, маг ему ответил и бросил в его сторону огненный шар.

Огненный шар, брошенный магом, устремился вперед. По мере продвижения пламя начало расширяться и приняло форму медведя.

ЧШШШШ!

Огненный Медведь.

Этот ужасающий магический снаряд продвигался вперед, топя окружающий снег.

Однако Сохэнк стоял прямо у него на пути.

- Черт.

Именно он запросил магической огонь, но он никак не ожидал, что Огненный Медведь появится прямо позади него.

Сохэнк задержал дыхание. Следующий шаг очень важен. Если он ничего не предпримет, то будет зажат между двумя медведями.

Решающий момент. Увидев возможность, Сохэнк пришел в движение. Ледяной Медведь постоянно таранил его щит. И Сохэнк набросился прямо на него.

Бам!

Громкий удар и тело Ледяного Медведя немного подвинулось.

Гррррр….

Ледяной Медведь собирался освободить громкий рев, но вышло лишь низкое рычание. Он достиг пика своего гнева.

Однако когда Ледяной Медведь повернул свою морду в поисках обидчика Сохэнка, его в поле зрения уже не было. Ударив медведя по морде, он немедленно скрылся с текущей позиции.

Он прыгнул в воздух и приземлился медведю на макушку.

Приземлившись, он вынул из-за пазухи кинжал и вонзил медведю прямо в ледяную шею.

Клац!

Вошел кинжал только до середины, глубокой раной это не назвать.

Кууооо!

Однако этого было достаточно, чтобы растормошить медведя.

Ледяной Медведь внезапно встал и повернул голову, чтобы взглянуть на свою спину. Сохэнк держался, ухватившись за свой кинжал. Вместо того чтобы сбрасывать его, медведь решил разорвать его своими зубами.

Кууооо!

Это был хороший выбор времени. В этот момент из метели на Ледяного Медведя ударом пылающей лапы набросился Огненный Медведь.

Пух!

Из-под передней лапы Огненного Медведя освободился звук глухого удара.

Вшик!

Голова Ледяного Медведя одёрнулась, на ней появился страшный след от огненных когтей.

В этот момент Ледяной Медведь напрочь позабыл о Сохэнке. Весь его гнев был направлен на его пылающего собрата. Оба медведя вступили в ожесточенную схватку. Оба медведя встали на дыбы и начали бороться друг с другом передними лапами. Ни один медведь не отступал, но это не продлилось долго.

Ледяной Медведь был намного сильнее своей противоположной стихии. Огненный Медведь мог оставлять лишь царапины да небольшие раны, когда нападения Ледяного Медведя вырывали из него куски пламени.

После приблизительно 10 обменов ударами, Огненный Медведь стал весь искореженным. И начал исчезать в метели.

Все это время Сохэнк оставлял на теле Ледяного Медведя раны на шее и талии. Снова раны были не глубоки, но нанесены они были изящно. Он находился на том участке тела, куда не могли дотянуться ни его зубы, ни лапы. Он был в его мертвой точке.

Прижавшись, Сохэнк снова завопил.

- Огонь!

Больше не пререкаясь, маги выпустили еще больше магических заклинаний. Со стороны магов в сторону медведя полетели шаровые молнии и магические болиды. Приближались они и к Сохэнку, висевшему у медведя на спине.

Куооо!

Ледяной Медведь освободил рев. Медведь боролся, крутился, от непрерывных вращений Сохэнк начал получать повреждения. Но он продолжал нападать, удерживая на себе его агр.

Это действительно гамбит, в котором на кону стояла жизнь самого Сохэнка.

В таком сражении посторонние ничего не могли сделать. Натал, будучи лидером этой группы, стоял молча. В данный момент он не мог придумать даже ободряющих слов для Сохэнка.

«Дерьмо».

Натал ничего не мог сделать. Ему оставалось только сожалеть о своем решении.

Его сожаления начались 8 дней назад. Тогда они прибыли в эти ледяные земли. Словно по волшебству появилась метель, и Натал был в смятении от того, куда им дальше двигаться. Он задавался вопросом, должен ли он дать группе больше времени на адаптацию и потом двинуться дальше. Или начать поиски, а уже походу ко всему приспособиться...

Вообще-то, вначале они выбрали первый вариант. Они запланировали продолжить поиски после того, как акклиматизируются к окружающей местности.

Однако пришли срочные новости.

«Если бы не «Большая Улыбка»…».

В срочных донесениях говорилось, что члены «Большой Улыбки» пересекли стены замка Теруб.

По правде говоря, они допускали такой вариант. При достойной голове на плечах было не трудно соединить Северные земли и начало Третьей сюжетной линии.

«Но если бы не Синклер…»

Однако в группе был Синклер.

Он не был известен среди широких масс, однако по силе своей превосходил офицеров Топ-30 Гильдий. Так же он был излюбленной персоной всех Топ-30 Гильдий, однако, сколько бы не пытались они склонить его на свою сторону, никому этого так и не удалось.

А сейчас на его груди висел символ «Большой Улыбки». К тому же, Наталу сообщили, что Синклер являлся одной из возглавляющей эту группу персон. Натал ничего не мог с собой поделать, он был в замешательстве.

Это оказывало на него большое давление. Если бы это была просто «Большая Улыбка», то он обратил бы на нее внимание не больше, чем на простую собаку, бродящую по районам. Однако на их стороне стоял Синклер. За ними в погоню пустили гончего пса.

В конце концов, вместо того чтобы мериться с ними силами, Натал решил изменить график, ускорив движение группы.

Однако промерзшие земли вызывали задержки.

«Если все так и продолжится, они определенно нас настигнут».

Они участвовали в беге с препятствиями, и преодолевать эти самые препятствия им было непросто. Они сильно задерживались.

И конечно, в таком случае опоздавшим удастся их нагнать.

- Мы справились с ним! Отбой!

В этот момент Натал услышал в ушах голос Сохэнка. К нему быстро побежали Священники. Они стали быстро залечивать его раны. После чего предусмотрительно наложили на него благословения, на случай непредвиденных обстоятельств.

- Натал!

Получив благословения, Сохэнк немедленно обратился к Наталу.

Натал приблизился к Сохэнку и голосовым чатом отдал приказ своим подчиненным.

- Внимание! У нас мало времени, поэтому как можно быстрее заканчивайте сбор видеоданных. Как только закончите съемку, немедленно уничтожьте тело монстра. После себя все почистить. Ни одной крафтовой монеты не должно остаться.

- Да.

- Я повторю это снова. Мы не можем оставить позади себя след. Ни одна монетка не должна остаться позади.

- Да.

Его предупреждения граничили с ворчанием. Даже предупредив всех остальных, это не улучшило его настроения. Его настроение было таким же невеселым, когда он начал разговор с Сохэнком.

...

Пух!

Широкий меч был ловко вонзен в единственный глаз Молотоглава. Его тело дрогнуло. От столь глубокой раны он даже не успел крикнуть.

Плюх!

В итоге он с глухим звуком упал на землю, словно большое бревно. Используя его тело в качестве лестницы, по нему спустился игрок. После этого Синклер перевернул его тело.

Шшшшух!

Перевернув, он вытащил из единственного глаза Молотоглава свой меч. Вложив его в ножны, он жестом показал остальным об окончании сражения.

Все наблюдающие одобрительно воскликнули.

- Удивительно. Вы действительно удивительны.

- Синклер-ним! Вы действительно невероятны!

Были и те, кто проглотил свои восклицания.

«Просто нелепо. Он взобрался на голову Молотоглава? Если бы он вовремя не переместился, то был бы раздавлен... мне такое никогда не будет по силам».

«Я понимаю, что у него на руках превосходная экипировка, однако его навыки им не уступают. Почему такой высококвалифицированный игрок еще не известен?».

«Почему такой игрок с нашей гильдией?».

Конечно, не все были рады.

- Молодец.

Вместо радостных восклицаний, Аполлон лишь холодно похвалил его, словно тот был его подчиненным. Голос его не показывал никакой заинтересованности. Синклер ответил ему таким же холодным кивком.

Выражение Аполона немного упало. Его присутствие постоянно игнорировалось, поэтому его не устраивало такое положение дел.

И Синклеру оно нравилось не больше.

«Я понимаю, что эта работа, но все равно не могу смириться с тем, что должен склонять перед ним свою голову».

Он никогда не придавал гласности свое имя, однако как одного из членов гильдии «Чистильщиков» к нему всегда проявляли уважение. Аполлон же, без влияния своего отца, был лишь пустым местом.

Поэтому он совершенно не приветствовал того на роль его начальника.

«Терпение. Это скоро закончится».

Он знал всю важность данной работы, поэтому заставил себя проявить терпение.

«Это не займет много времени».

После того, как они вышли за стены замка Теруб, Синклер возглавил поход «Большой Улыбки» за «Гидрой». У них была только одна цель. Они собирались развязать против них сражение.

Конечно, они не планировали вести полномасштабную конфронтацию. В конце концов, «Гидра» тоже не намеревалась так поступать. Они будут пытаться всеми силами избежать данного исхода. Подкрепления неоткуда ждать, за пределами стен замка Теруб нет городов. Если бы они развязали полномасштабную войну, это было бы сродни террористическому акту.

Все решится сражением 1 на 1. Большой поединок - это и есть результат, к которому стремился Синклер.

«Если я убью Сохэнка, все изменится».

Сохэнк был самым сильным игроком «Гидры». Чего будет стоить победа над ним?

Он понятия не имел.

Результат непредсказуем, но мысли об этом бросали его в возбуждение.

На его губах появилась улыбка. Один из игроков увидел ее, поэтому заговорил.

- Кажется, что Вы в хорошем настроении.

- А?

- Ничего. Я просто увидел, как вы улыбнулись, поэтому…

Задавшим вопрос был Чо Ухрунг. Именно он достиг большой близости с Бубликом, и стал тем, кому было поручено провести экспедицию на север.

В отличие от Аполлона, о нем Синклер был высокого мнения. Чо Ухрунг много раз его выручал, поэтому он хорошо относился к нему.

- Скоро мне предстоит сражение с сильным противником. Видимо, это просочилось мое предвкушение от будущего сражения.

Поэтому он немного открылся перед Чо Ухрунгом.

- Как и ожидалось, вы невероятны.

Выражение Чо Ухрунга при взгляде на Синклера переполнилось восхищением. Увидев его выражение, улыбка на лице Синклера стала шире.

Именно этого он всегда хотел. Он не хотел, чтобы на него смотрели как на пустое место. Он хотел, чтобы на него смотрели с уважением. Он не хотел быть экспертом, о котором знали лишь другие эксперты. Он хотел стать всемирно известным.

- Синклер-ним, пожалуй, единственный игрок в мире, который предвкушает сражение с таким игроком, как Сохэнк.

- Ты мне льстишь. Ведь если мне не удастся одержать вверх, это будет лишь акт опрометчивой бравады.

- Нет. Из того, что я уже видел - вы точно победите. Конечно, это лишь в случае, если другая сторона не будет играть грязно.

Скоро наступит день, когда весь мир узнает о нем!

Улыбка Синклера стала еще шире. Она была настолько широкой, что шире уже стать не могла.

И в этот момент.

- Мм? Здесь есть Монеты!

- Что?

Атмосфера внезапно изменилась. Услышав о монете, все собрались.

- Ты сказал монета?

- Да.

- Где?

- Вот.

Синклер взял в руки монеты и проверил информацию о них через голографическое окно.

[Шкура Древесной Обезьяны]

[Шкура Древесной Обезьяны]

[Кость Древесной Обезьяны]

Это были крафтовые монеты Древесной Обезьяны.

- Кажется, это 20-ая?

- Мы находим их каждый раз, когда только успеваем об этом забыть.

- Кажется в крафтовом мешочке гильдии «Гидры» появилось отверстие. Мы идем по их следу.

След из крафтовых монет мог оставить лишь игрок.

- Внезапно, мы стали как Гензель и Гретель, идем по следам из крошек.

Очевидно, что эти следы были оставлены «Гидрой». Другими словами, «Большая Улыбка» напала на верный след «Гидры».

Но на лице Синклера уже не было улыбки. Он заговорил серьезным тоном.

- Ускорим темп.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 143.1. Ледяные Земли (часть 2)**

Через холодные равнины проносилась снежная буря. И она не просто закрывала обзор.

[Вас охватил сильный холод. Все характеристики снижены на 10%]

[Спустя 19 минут вы получите обморожение]

[Сильный холод проник в ваши доспехи, длительность их службы сокращается]

[Вас охватил сильный холод, все ваши чувства притуплены]

Для «Полководца» это был новый опыт. Последствия сильного мороза были более ужасающими, нежели ожидалось. В этом неприветливом климате сошлись два игрока. Сохэнк и Синклер игнорировал встречный ветер. У обоих в руках находилось дорогое оружие, чью цену я бы не рискнул назвать. Оба меча были направлены навстречу противнику.

Это была их вторая встреча.

Их первая встреча проходила в более спокойной обстановке. С того момента прошло уже много времени… в то время уровень обоих достигал примерно 100-го уровня. Встреча была недолгой. Они просто знали о репутации друг друга. Так как оба представляли для противоположной стороны некий интерес, после короткого рукопожатия они разошлись. Ни больше, ни меньше.

Никаких последующих встреч не происходило. Большая часть Топ-30 Гильдий обращалась за помощью к «Помощникам», однако «Гидра» упорно отворачивалась от их услуг. «Гидра» делала большой упор на защиту своих тайн. Такова их позиция.

Даже спустя столько времени, они не стали вести светских бесед. Оба находились в смертельном поединке. Сердца обоих были закалены.

Нападающие.

Движения их лезвий ни что не могло остановить. У них не было причин обращать внимание на свое окружение.

Перед ними стояла только одна цель.

«Я убью его».

«Я прикончу его».

Разобраться со своим противником. Ни больше, ни меньше.

...

От снежной метели здесь негде было спрятаться. Именно поэтому эти земли были такими суровыми. Если подолгу оставаться на открытой местности, то можно получить штраф. В определенный момент можно получить обморожение, от которого уровень жизни жертвы начинает потихоньку опускаться. Чтобы отдохнуть в этих замороженных пустошах требовалось своими руками создавать себе жилье.

Метод был неожиданно прост.

Иглу.

Выкапывалась яма, а из большого количества снега делалась насыпь. Иглу была удивительно аккуратна.

Натал сидел в этой аккуратной норке и чувствовал отвращение от нужды разделять ее с соседней персоной.

«Новый офицер «Большой Улыбки», Аполлон…».

Рядом с Наталом стоял Аполлон.

«Я помню, что видел его портрет, однако никогда бы не подумал, что он обладает подобными навыками».

Чтобы подтвердить очевидное - Натал находился в одной с ним иглу не из жеста доброй воли.

Прошло уже две недели с того момента, как «Гидра» пересекла стены Теруба. И все это время «Большая Улыбка» была у них на хвосте. Обе группы находились на расстоянии одного дня друг от друга. Чтобы последним нагнать первых потребовалось бы 24 часа. Однако «Большая Улыбка» шла по следу по снежной равнине. В основном, на этом преследование и закончилось.

«Со стороны он выглядит как обычная толстая, жадная…».

Играть в прятки было бессмысленно. Единственное, что им оставалось, это сражаться. Именно поэтому обе гильдии согласились на войну.

Проигравшая сторона отказывается от исследования Севера. Сражение 1 на 1, по одному чемпиону с каждой стороны.

Ничего необычного.

Что же до изнурительных гильдейских войн...

В недавнем прошлом «Большая Улыбка» и «Третье Крыло» вступили в полномасштабную войну на выживание. Однако подобные войны происходили редко. Но подобные локальные войны между Топ-30 гильдиями происходили часто.

Не имело смысла убивать друг друга ради бесхозных территорий. Лучше определить победителя путем поединка. Это самый выгодный путь решения проблемы. С другой стороны, если даже Топ-30 Гильдий вынуждены будут проливать свою кровь за право владения территорией, то третьи стороны не станут вмешиваться и подавно.

Заключая сделку, все, кроме противоборствующих сторон покидают место поединка. Наблюдения третьих сторон лишь увеличит давление и позор проигравшей стороны.

Прежде всего, это демонстрация уважения друг к другу. В таких сражениях не допускались записи. Это делалось не ради личной славы. Это борьба за свои интересы. Нет никаких причин аплодировать победителю, как и нет причин утешать проигравшего. Единственное, что нужно было записать, это результат боя.

«Никогда бы не подумал, что он такой гениальный сыщик».

В этот момент Натал не думал о битве гильдий, Сохэнке или Синклере. Сейчас в его мыслях был Аполлон.

По правде говоря, когда Натал увидел лицо Аполлона, он даже не подозревал, что тот является офицером. Да и не хотел он тратить свое время на запоминания подобных лиц. Согласно информации, собранной «Гидрой», в нем не было ничего необычного. Его можно было спокойно игнорировать.

Однако их группа преследования во главе с Аполлоном настигла их всего за неделю.

Натал был потрясен, когда увидел на груди Синклера символ «Большой Улыбки», но еще больше его удивила та скорость, с которой они их нашли.

- Я полагаю, что вы новый офицер.

Именно для этого Натал и создал это пространство.

«Я должен узнать, действительно ли Аполлон является гениальной ищейкой, или кем-то еще… я должен это выяснить».

Сохэнк сражался за свою гильдию на острие меча, и Натал тоже боролся, но по-своему.

Аполлон никак не мог знать, о чем думал Натал. В ответ на вопрос он лишь нагло ухмыльнулся.

Апллон был властным, сейчас он глумился над Наталом.

«Он что-то скрывает?».

Его улыбка раздражала Натала. Натал является одним из восьми глав «Гидры». Игрок перед ним является новым лицом «Большой Улыбки». Его положение, его репутация - все относительно новое. Аполлону нет ни одной причины смотреть на того свысока.

Другими словами, высока вероятность того, что у него есть повод так себя вести.

Натал не рассердился, он продолжил разговор.

- Ваши навыки действительно превосходны. Не могу поверить, что вам удалось разыскать нас так быстро, хотя расстояние между нами было приличным.

- Я преследовал вас по оставленным крошкам. Кое-кто был очень небрежен со своим мешочком, не назвал бы это великим умением. Это вообще не составило мне никакого труда.

Сказав это, Аполлон начал открыто глумиться над Наталом. За его улыбкой не было весомых причин.

«Не настолько уж велика эта самая «Гидра».

Аполлон мог безнаказанно задирать нос перед «Гидрой». Он чувствовал себя потрясающе.

«Небрежен с мешочком?».

У Натала от слов Аполлона была противоположная реакция. От беспорядочных мыслей Натал начал строить новые предположения.

«Возможно ли?».

...

Канг!

Серая метель продолжала завывать.

Канг!

Словно была в ярости.

На белоснежной равнине Сохэнк и Синклер вели ожесточенный бой. Снежная равнина была в беспорядке. Отголоски от столкновений мечей эхом отражались по окружающей земле. Неважно насколько суровы были эти земли, им не сохранить свой первозданный вид при встрече с мечом.

Как промерзшая земля не осталась нетронутой после встречи с мечом, так и броня двух дуэлянтов была в беспорядке. По крайней мере, свою форму она сохранила.

Беспрерывные атаки оголили руки и плечи нападающих. Уже трудно было назвать эти части защищенными. Даже шлемы были разорваны и вдавлены.

Однако мечи оставались прекрасны.

В их руках находилось лучшее оружие данного времени. Наличие брони их не заботило! Эта решительность приличествовала одним из самых сильных нападающих «Полководца».

Однако самым большим беспокойством обоих был не урон, нанесенный противнику.

[Вы получили обморожение. Ваше здоровье быстро снижается]

[Через десять минут ваше здоровье опустится до критической отметки]

[Ваше тело слишком замерзло. Все характеристики снижены на 20%. Скорость передвижения снижена]

Пару благословений или навык исцеления легко мог решить эту проблему. Однако без вмешательства Священника такие раны легко перерастали в критические.

К тому же, оба пришли к соглашению. Ни один из них не должен был использовать расходные предметы.

«На этой арене слишком много переменных. Затягивать нельзя».

«Не стоит рассчитывать на случай. Я должен все решить своими силами».

Ни один не желал полагаться на удачу. Каждый хотел решить все своими силами. Они были уверены в своих навыках. Но если удача улыбнется одному из них, то другого, несомненно, будет ждать поражение. Оба были под давлением. Никогда не знаешь, кому улыбнется фортуна.

Сражение продолжалось, из-за того что их силы были примерно равны, оба начали достигать своих пределов. И прошлое благородство ушло на второй план.

«Плевать мне на все. Сделай уже какую-нибудь ошибку».

«Я не могу проиграть здесь!».

И в этот момент удача улыбнулась одному из них.

Канг!

Госпожа Удача улыбнулась Синклеру.

Взмах, столкновение мечей и скрежет металла.

Треск!

Сохэнк начал отодвигаться назад.

Почему его теснили?

Вместо того чтобы интересоваться причинами произошедшего, Синклер громко зарычал и увеличил напор. Руки Сохэнка, не желая этого, отпрянули и открыли его грудь. Синклер выполнил Бросок.

Бух!

В сопровождении глухого удара Сохэнк спиной приземлился на землю. Синклер придавил упавшего ногой. В словах не было нужды. Синклер развернул свой меч и опустил его на грудь Сохэнка.

Клац!

Со стороны брони послышался звук столкновения металла.

Пух!

После чего меч вонзился в тело.

Когда эксперты достигают своих пределов, один критический удар может решить весь исход.

«Я победил».

Сохэнк встретил Окончание Игры. Остался лишь Синклер и он был очень доволен результатом.

«Наконец-то, я обрету славу».

Чувство удовлетворения было соответствующим.

Он сразился и одолел сильного противника. К тому же, он достиг того, о чем всегда мечтал. Он упорно трудился и отчаянно сражался, и все ради этого момента. Он, наконец, достиг желаемого.

Это чувство удовлетворения забрало всю его напряженность.

«Холодно».

До этого он не ощущал холода, но сейчас почувствовал. Чувство, словно режет кожу… нет, не настолько. Однако достаточно холодно, чтобы ощущалось паршиво.

Синклер повернул голову, чтобы взглянуть на неистовствовавшую снежную бурю. Пройдя через нее, он сможет встретиться с остальными. Он думал о славе, которая его ждала. На его губах расцвела улыбка.

Но в этот момент перед глазами все потемнело.

В темноте окружающего мира послышалась лишь одна фраза.

[Вы погибли]

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 143.2. Ледяные Земли (часть 2)**

Наталу и Аполлону пришло два сообщения.

Натал получил извинение от Сохэнка. Аполлон получил сообщение от Синклера, в котором говорилось, что ему устроили засаду.

Получив сообщения, оба немедленно вышли из иглу. Выйдя на снежную бурю, Натал стиснул зубы.

«Мы все потеряли».

Сохэнк проиграл. Теперь «Гидре» придется отступить от этих заснеженных земель. Они должны будут возвратиться к стенам замка Теруб.

Они возвратятся, ничего не получив!

Натал подумал о затраченном времени на эту экспедицию. Это не та потеря, от которой можно отделаться лишь болями в животе.

- Всем собраться!

Аполлон был в гневе. От его крика вокруг него собрались члены «Большой Улыбки». Аполлон еще раз повысил голос, чтобы Натал его хорошо услышал.

- Как Вы посмели!

Натал был подавлен результатом, поэтому ему была непонятна такая реакция со стороны Аполлона.

- Мы выиграли сражение! А вы решили отомстить нам?

Услышав слова Аполлона, Натал задумался.

В такой изменчивой ситуации у Натала было не так много времени на раздумья. К тому же, диапазон вопросов, которые он мог сейчас задать, был ограничен. Натал сильнее напряг свой котелок, чтобы задать как можно более уточняющий вопрос.

- Синклер погиб?

- Не притворяйся идиотом!

Гнев Аполлона начал соединять все воедино, картина в голове Натала начала проясняться, и все стало становиться на свои места.

«Ахах».

Натал ничего не мог с собой поделать, ему стало смешно.

С другой же стороны Аполлон был уже готов развязать локальную войну. Это было сражение один на один. Они победили честно и справедливо, но в сражение вмешалась третья сторона. Синклер погиб, и Аполлон не мог оставить все на самотек.

Поскольку атмосфера становилась серьезней, Натал проглотил свой смешок, подошел к Аполлону и заговорил.

- Это были не мы.

Ничего не ответив, Аполлон уперся в Натала взглядом. Услышав слова Аполлона, члены «Большой Улыбки» повытаскивали свои мечи и начали читать заклинания. Ощущая изменения в атмосфере, члены «Гидры» тоже стали готовиться к сражению.

- Даже если бы мы проиграли, мы бы не стали опускаться до вашего уровня.

- Где доказательства?

- Доказательства?

Натал быстро парировал слова Аполлона.

- У вас есть доказательства того, что это мы напали на Синклера?

- Да, если посмотреть на обстоятельства…

- Вы сделали вывод только из наблюдений по внешним обстоятельствам. У вас на руках лишь косвенные улики, а вы уже готовы нарушить соглашение?

Аполлон попридержал язык за зубами.

- Я повторюсь. Мы принимаем свое поражение. «Гидра» покидает Север.

Мысли Аполлона запутались, а Натал тем временем продолжил.

Синклер вышел победителем, и умер от внезапной атаки. Если посмотреть со стороны, то действительно, все подозрения падают на «Гидру». Аполлон считал, что вероятность их причастия 99,9%.

С другой стороны, «Гидра» только что приняла свое поражение, и собиралась сдержать соглашение. Было бы глупо игнорировать соглашение и нападать на «Гидру». Это было бы слишком опрометчиво.

К тому же, никто не гарантирует им победы, если они нападут. В этой ситуации, когда обе гильдии потеряли своих козырей, ничего не могло гарантировать победу одной из сторон.

В конце концов, Аполлон получил желаемый результат.

«Я получил то, зачем сюда пришел».

Он провел гильдейскую битву и победил. После этого, положение Аполлона в гильдии, несомненно, изменится.

Он не хотел сейчас вызывать лишние проблемы.

«Но кто кроме них мог это сделать?!».

Конечно, у него все еще оставались вопросы. Допустим, это не «Гидра» устроила засаду на Синклера, тогда кто? Синклер ясно сказал в своем сообщение - ему устроили засаду.

На него напал монстр? Или это действительно третье лицо?

Ситуацию Аполлона разрешил Натал.

- Мы найдем все ответы, когда придем на место сражения.

Вместо ответа, Аполлон лишь завопил.

- Дорогу!

...

Когда поле сражения затихло, все покрылось снегом.

Именно поэтому, когда «Гидра» и «Большая Улыбка» добрались до места назначения, едва ли можно было разглядеть следы от сражения. Но вместо этого, они увидели два лежащих трупа и стоящего над ними игрока.

Всего один игрок… облаченный в кожаные доспехи с белоснежным мехом вокруг. Во время снежной бури, разглядеть его было очень трудно. Однако Натал его сразу признал.

«Хахве Маска. Да, если это был Хахве Маска, тогда он мог…».

Был лишь один человек во всем «Полководце», способный выступить против Топ-30 Гильдий в одиночку.

- Кто Вы!

Не нужно задаваться вопросом Аполлона, если на плечах достойная голова. И так можно было оценить ситуацию.

- Это уже не первая наша с тобой встреча. Ты сильно упростишь мне жизнь, если начнешь работать головой.

- Хахве Маска?

Все, как и предполагал Натал. Игрок перед ним Хахве Маска.

Хахве Маска подстроил все это. Увидев Синклера с «Большой Улыбкой», Хурокан захотел, чтобы он сразился с Сохэнком из «Гидры». Все удалось даже лучше, чем ожидалось. Они с превеликой радостью сразились друг с другом, да еще и померли так легко.

Действия Натала и Аполлона отличали их друг от друга.

- Как посмел ты, Хахве Маска! Ты думаешь, что все сойдет тебе с рук после того, как вмешался в дела «Большой Улыбки»?!

Аполлон бушевал.

Натал, с другой стороны, обдумывал ситуацию.

«Ему не следовало показывать свою причастность к этому. То, что он показал себя... у него уже есть дальнейший план действий».

Не вступая в разговор с противоречивым Наталом, Хурокан имел дело с разъяренным Аполлоном.

- Мы с «Большой Улыбкой» и так не дружили. К тому же, это ведь ты не так давно хотел меня вздёрнуть? Теперь я вижу, что ты был частью «Большой Улыбки».

Палец Хурокана был направлен на Чо Ухрунга. Из-за плотного шлема его лица было не видно. Однако Чо Ухрунг подсознательно отвел свой взгляд от пальца Хурокана. Этого следовало ожидать. Он чувствовал перед собой некоторую вину.

После этого палец Хурокана переместился на Аполлона.

- С тобой я тоже уже имел дело. Твои часы послужили мне хорошим финансированием. Спасибо. Мне приятны твои инвестиции.

- Ах, ты гребанный…

Аполлон задрожал, он собирался выйти из себя. Тогда палец Хурокана переместился на труп Синклера.

- А с ним у меня были личные счеты.

Натал впервые заговорил.

- Вы говорите о Синклере?

Синклер.

Хурокан впервые услышал его имя. Он улыбнулся и кивнул головой.

- Этот парень хотел меня убить, однако Стилю Сторожа удалось по справедливости разрешить данный конфликт.

Стиль Сторожа?

Все неосознанно задумались над этими словами. Лица нескольких игроков стали озадаченными. Заметив их выражения, Хурокан поглядел на труп Синклера и ответил.

- О, если вы не знаете, о чем идет речь, то можете спросить Синклера. Ах, точно, он, наверное, сейчас слушает наш разговор по онлайн-вещанию. Часы, которые вы так радушно мне предоставили, пошли на благое дело, Синклер, спасибо. Оу, и примите мои поздравления с убийством Сохэнка. Вы станете столь знаменитым, что мне уже не удастся взять ваш автограф. Черт, я даже завидую...

По мере разговора, самые доходчивые из игроков, поняли, что Хурокан дает лишь поверхностные объяснения.

- Ну, давайте вернемся к нашей главной теме. Аполлон. Вы сказали, что я пожалею о том, что связался с «Большой Улыбкой». Кажется так? Но основываясь на моем прошлом опыте с «Большой Улыбкой», я вроде... все еще цел.

Провокация.

- Но если быть откровенным, даже если бы я сказал, что не хотел бы связываться с «Большой Улыбкой», вы ведь все равно стали бы меня преследовать? Ведь я тут перед вами облизываю пальчики после своей трапезы. Вы действительно собираетесь оставить все как есть? А может, мне вызвать 20 Скелетов и потанцевать Single Ladies перед вами? Вы будете просто смотреть? Серьезно?

- Сукин сын…

Это была откровенная провокация.

- Не имеет значения, свяжусь ли я с «Большой Улыбкой» или нет. В наших взаимоотношениях не произойдет никаких существенных изменений. Я думаю, что ответил на твой прошлый вопрос.

Хурокан создавал ситуацию, в которой Аполлон и «Большая Улыбка» будут вынуждены на него напасть.

- Я немедленно…

Кажется, Аполлон был уже не способен сдерживать свой гнев. Он собирался взорваться. Однако этот взрыв остановил Натал.

- Хахве Маска. Я уверен, что наши с вами взаимоотношения не так плохи. Я прав?

- Да, «Гидра» никогда не пересекала мне дорогу.

Натал сузил свой пристальный взгляд. Хурокан пояснил.

- Вначале умер Сохэнк, он может подтвердить это. Не я стал причиной его смерти.

«Однако, именно ты, ублюдок, стал причиной нашего столкновения, ведь это именно ты привел их к нам!».

…Но Натал оставил эти слова невысказанными. У него не было никаких доказательств. Косвенные улики в «Полководце» ничего не доказывают. К тому же, именно «Гидра» приняла решение вступить в сражение. На них никто не оказывал давление в пользу этого решения.

Конечно, Натал не желал отступать так легко.

- Это все, что вы можете сказать за себя?

Натал попытался еще раз надавить на Хурокана. Он испускал такое впечатление, словно отсутствие доказательств его никак не заботило. Его поведение указывало на то, что он не собирался так просто отпускать Хурокана.

До этого момента атмосфера вокруг Хурокана была игривой, он забавлялся. Однако все разительно изменилась после резких слов Натала.

- Если тебя не устраивает мой ответ, то прекрасно. Я объявляю вам битву гильдий.

Он бросил им вызов.

На лице каждого воцарилось изумление. Это предложение было слишком неожиданным.

«Битва гильдий?».

«Это значит, что у Хахве Маски есть гильдия?».

Однако каждый сделал свой собственный вывод.

«А?!».

«Боже мой…».

Что будет означать сражение против гильдии Хахве Маски?

- Битва будет проходить группой. Место проведения - здесь, на этих промерзших землях. Проигравшие должны отказаться от всех прав на Северные Земли. Вы можете нападать на меня как по отдельности, так и сотрудничая. Меня устраивает любой вариант.

Хахве Маска только что в одиночку объявил войну двум из Топ-30 Гильдий.

В дальнейших разговорах не было смысла.

- Сражение будет проходить до последнего выжившего.

Свист ветра!

После этих слов за его спиной из промерзшей, засыпанной снегом земли, один за другим начали выбираться Скелеты.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 144. Ледяные Земли (часть 3)**

Несчастный случай может произойти в любой момент.

«Я принимаю войну Гильдии!».

Натал думал, что будет трудно узнать скрытое намерение Хурокана. Остальные члены Гильдии нервничали из-за уверенности Хурокана, которая граничила с высокомерием. Аполлон не думал ни о чем. Он находился в оцепенении и сразу же попытался выплеснуть свои эмоции через слова.

- Атака!

Он выкрикнул решительно, но ничего не последовало за этим выкриком. На крик Аполлона отреагировали еще холоднее, чем на холод от снежной бури, которая их окружала. Аполлон чувствовал себя опустошенным, и это чувство преследовало его довольно долгое время.

После того, как он произнес эти слова, он почувствовал себя озадаченным. Аполлон понял, что он совершил ошибку.

«Почему они не двигаются?».

Он отдал приказ, но никто ничего не собирался делать. Именно поэтому он был сильно озадачен.

- Я принимаю войну Гильдии!

С этими словами Хурокан широко растопырил руки.

- Да, Аполлон, я доверяю тебе.

Хурокан широко развел руки, и ему захотелось крепко обнять тучное тело Аполлона.

В то время как Хурокан широко развел руки, члены Гильдии «Большой Улыбки» увидели броню под белой шубой Хурокана.

Глоток!

Кто-то начал глотать слюну.

Это была броня, которую носил Белоглазый Рыцарь Аргардо, который очень сильно всех достал во время большого сражения. Не могло быть ошибки, они не могли перепутать эту броню. На этой броне было черное пятно, которое перемещалось, и было похоже на сазана. Во всем «Полководце» существовала только одна такая броня.

Конечно, ножны для меча, которые находились на броне, скорее всего, тоже принадлежали Аргардо, а внутри был Плачущий Меч.

Все эти факты заставляли их ощущать давление. Все члены Гильдии «Большой Улыбки» были подавленными и ощущали страх.

- Это может привести к ухудшению памяти.

- Черт. Эти параметры предметов обманчивы.

Гильдии «Больших Улыбок» также удалось столкнуться с Аргардо. И большинство присутствующих здесь сражались с Аргардо. Никто из них напрямую не сражался с Аргардо, но они видели, ощущали и слышали внушительное присутствие Аргардо.

Хахве Маска было облачен в броню Аргардо.

- Я не хочу с ним сражаться.

- Первые, кто будут на него нападать, несомненно, умрут.

Хурокан был настоящим монстром и был даже намного ужасней тех Боссов, что встречались в игре. Сколько Игроков в «Полководце» решились бы атаковать Хурокана? Кроме того, в не зависимости от принятых ими мер, они все равно нуждались в жертвенном ягненке. Но никто не хотел добровольно им стать.

Вы хотели, чтобы этот жертвенный ягненок шагнул вперед, то он должен был быть лидером и обладать харизмой. Лидер должен был уважать своих людей. А у Аполлона не было ни ничего из этого.

«Они не будут нападать на меня?».

В этот момент Хурокан посмотрел на застывших членов Гильдии «Большие Улыбки» и повернулся к ним спиной.

- А?

Это был момент прямо перед началом сражения.

Если бы это было поле для сражения и здесь можно было бы использовать оружие, то кто-то, наверняка, уже бы выстрелил из него.

Это было время, когда Хахве Маска и «Большие Улыбки» показывали друг другу смертельные намерения.

Но Хурокан решил отвернуться от них? Все тупо смотрели на спину Хурокана. Хурокан исчезал в снежной буре. И они также не могли увидеть Скелетов Воинов.

- Черт, ребята, что вы делаете? Достаньте его! - снова выкрикнул Аполлон.

- Это приказ! Идите и достаньте Хахве Маску! Я оштрафую любого ублюдка, который не выполнит мой приказ!

В этот момент его слова, скорее, походили на угрозу, чем на простой приказ. Но участники Гильдии «Большие Улыбки» не спешили, но все же двинулись в ту сторону, где исчез Хахве Маска.

Когда Натал это увидел, то рассмеялся.

«Это он тоже спланировал?».

- Идите и заберите его часы.

- Да.

После его слов, только один Игрок подошел к трупу Сохэнка. Наручные часы Сохэнка и Синклера никто не тронул.

«Если бы он взял часы, то мы, скорее всего, могли бы использовать это как предлог... Однако было невозможно, чтобы он дал возможность использовать такую ситуацию...».

Хахве Маска не оставил позади часы, потому что он был добрым.

От первого до десятого, все действия Хахве Маски были спланированы и имели определенную цель.

- Мы собираемся сражаться?

- Сражаться с кем?

- Это...

Они все еще не могли привыкнуть к метели, которая бушевала в этом месте. Для такого мира Хурокан приготовил кожаную одежду, которая снаружи были покрыта мехом. Хахве Маска появился из ниоткуда, хорошо подобранный цвет отлично маскировал его.

Кто, находясь в здравом уме, мог захотеть сразиться с таким противником?

- Мы разочарованы в исследовании Нортленда.

Натал был уверен, что он сможет разработать стратегию для сражения с Хахве Маской, которая принесет им победу. Однако на этом поле сражения он не был уверен, что сможет победить.

- Нам не нужно добавить еще глупость к нашей некомпетентности.

Натал сказал эти слова и посмотрел на Аполлона, который прыгал вверх и вниз возле тела Синклера.

«Он не был шпионом гением. Он был простофилей, которого можно было легко использовать».

......

Хурокану очень не нравились заснеженные поля. В прошлом, на снежных полях у него было множество проблем связанных со «Штормовыми Охотниками».

Однако если была еще и метель, то это уже была другая история. Метель ограничивала обзор и притупляла чувства. Но существовали еще и дополнительные минусы, когда они ступали на такую землю...

Сколько Игроков в «Полководце» смогли бы отличить следы Хурокана и Скелетов, находясь в таких условиях?

Более того, подчиненные Скелеты Хурокана не были обычными Скелетами. Они были непростыми костями. Это были Воины, которых он снабдил дорогими предметами, большинство которых не могли купить обычные игроки.

- Черт, это Скелеты Воины!

- Не забывай об окружающих.

Нападающие и Танки сильно испугались как раз в тот момент, когда изучали дорожки. Это был момент, когда началось сражение со Скелетами Воинами.

- Это засада!

Скелеты Воины оказались позади них, и они создали засаду для Магов и Священников.

Это было седьмое сражение, которое началось так внезапно. Счет этого сражения был равен 2 против 10. Десять Скелетов Воинов были уничтожены и для двух игроков из Гильдии «Больших Улыбок» игра была закончена.

Если бы результат зависел только от чисел, то это была бы для них победа. Однако лица участников Гильдии «Больших Улыбок» были заморожены от ветра и снега.

- Священники... У нас остался только один.

- Но один Священник не сможет уследить за всеми игроками, которые находятся здесь.

- И у нас осталось всего четыре Мага.

И Хахве Маска не был среди тех убитых врагов. Этот факт нельзя было изменить только с помощью Магов или даже если бы сбросилось их Прохладное Время. Это означало одно - они должны были сражаться в этом сражении до смерти.

- Это просто смешно.

Тридцать человек, обладая огромной силой, столкнулись с одним игроком. Эта ситуация просто смешная.

Однако когда они начали сражаться с Хахве Маской, они поняли, что именно они были теми, кого можно было легко убить. У всех было чувство, что они очень слабые противники, над которыми он сильно доминировал.

- Что сказал офицер Аполлон?

- Он говорил о том, что Хахве Маску надо поймать любой ценой.

- Если ему так сильно хочется поймать Хахве Маску, значит, он должен это сделать сам. Мы даже должны были оставить позади Нападающего и Священника, что нас охраняли...

Оказавшись в невыгодной ситуации, слабые могли только жаловаться. Однако эта замороженная земля не предоставляла им такую роскошь, как уделять время, чтобы жаловаться.

- У меня Прохладное Время.

- Прохладное время? Я собираюсь требовать возмещение за Обморожение.

- Я в Прохладном Времени. Это за пределами моих рук.

У них остался только один Священник. Это означало что количество пользователей, которые получили умение Сопротивление, уменьшилось.

Группа избегала каких-либо критических ситуаций только благодаря тому, что Священники накладывали на них Баффы. Однако теперь им пришлось столкнуться с реальностями этой холодной земли.

- Мы просто здесь замерзнем.

Отчаяние.

Если бы у них был выбор, то они предпочли бы бегство. Однако они боялись получить штрафы от Гильдии. Они не могли убежать. В конце концов, единственное, что они могли сделать, это защищать Священника и Магов. Они переместили Священника и Магов в центр, и стали друг возле друга, создав круг. Это все, что они сделали.

Это не было похоже на преследование. Они просто медленно блуждали от одного места к другому.

Однако существо, которое их нашло, совсем не было обычной Синей Птицей. Это был Крылатый Голем, которого окружал огонь.

- Это безумие!

- Щит! Маги, используйте щиты!

Это был первый раз, когда их так атаковали, поэтому они не знали, что делать.

Ква-уггх!

Крылатый Голем устремился к земле и возник большой взрыв. У Магов был активный только один щит, и он действовал как зонтик, который блокировал взрыв.

Тем не менее, только два Мага и Священник смогли нормально воспользоваться этим щитом.

- Черт!

Жертв не было, что было довольно неожиданно. Это был особый навык Огненного Голема. Это умение было очень мощным, но все, кто здесь был, имели уровень выше 160. Кроме того, они были оснащены отличными предметами.

Однако проблема была в их позициях. Они были рассредоточены. Они воспользовались нужным оружием, чтобы защитить Священника и Магов, но они оказались разгруппированными.

- Ребята, вы в порядке?

- Я в порядке!

- Кто-то умер? Кто-то ранен?

Находясь в непонятном формировании, члены группы начали задавать вопросы о состоянии здоровья.

Скелеты Воины находились в ожидании такого момента, и, воспользовавшись ситуацией, мгновенно бросили свои копья.

- Это костяные копья!

Члены Гильдии «Больших Улыбок» находились в шоке от такой атаки. Когда они увидели, что в их сторону летят Костяные Копья, то их одолела паника.

Голем, два Скелета Рыцаря и 15 Скелетов Воинов были причиной этого хаоса.

- Хахве Маска?

- Ах...

На этот раз Хахве Маска находился в середине этой группы.

В прошлых семи засадах Хахве Маска не появился. Тем не менее, сейчас он находился здесь, и это могло быть главным признаком того, что он одержал победу.

...

- Почему больше двадцати игроков не могут поймать всего одного Игрока?

Вытирается платком!

Он получил это известие в виде сообщения от умерших участников его Гильдии. Аполлона одолели всевозможные эмоции. Он чувствовал ярость, уныние, беспокойство, раздражение и т. д. Ему было трудно сохранить ясный ум.

У него был высокий уровень, он руководил Гильдией, которой сам дал название. Он находился здесь с 30 выдающимися игроками во всем «Полководце». Он не мог поверить в то, что их так позорно растаптывают.

Более того, это сделал Хахве Маска, которого он ненавидел больше всего. Аполлон решил попытаться избежать реальности.

- 30 великих Гильдий не такие уж и великие. Как их может уничтожить всего один Игрок?

Когда он выговорил свое недовольство, Аполлон начал отступать. Нападающий и Священник были позади, пытаясь защитить его.

- Чоу-уурун, - завопил Аполлон, который должен был вот-вот исчезнуть.

- Куда ты идешь?

- Мы потерпели неудачу, так почему я должен оставаться в этом холодном месте! Мы возвращаемся!

Аполлон воспринял это сражение как потерю. Он планировал просто покинуть эту ледяную землю.

В этот момент он собирался заговорить.

- Разве это не то сражение, где битва продолжается до тех пор, пока одна из сторон не будет полностью уничтожена?

В словах Хахве Маски была четкость. Эта битва не закончится, пока другая сторона не будет уничтожена.

В этом сражении не было никаких белых флагов. Единственный способ показать поражение - это увидеть надпись Game Over.

Но Аполлон пытался прямо сейчас покинуть это сражение?

«Сумасшедший ублюдок!».

Он сможет уйти. Он не остановит Аполлона.

Однако позволит ли Хахве Маска так легко отступить Аполлону и его армии?

Он стиснул зубы. Он понимал, что если речь шла о Хахве Маске, то он не будет милосердным. Он не слышал ни об одном случае, где Хахве Маска проявил бы милосердие.

В конечном итоге, его мысли стали реальностью.

....

Если новости не значимы, то все остается спокойным. Однако как только что-то происходит, то такие новости распространяются с удивительной скоростью.

Новость о сражении на Ледяных Землях была именно такой.

Первая новость была посвящена экспедиции Гильдии «Гидры» по Нортленду.

- Гильдия «Гидры» первые отправили экспедицию в Нортленд.

- В Нортленд? Я думал, что туда никто не сможет добраться?

- Они добрались туда, преодолев стену замка Теруб.

- Кажется, все собираются перейти через стену замка Теруб.

Раньше все испытывали большой интерес к Нортленду, но никто не знал, как туда добраться.

«Именно это и ожидали от Гильдии «Гидры».

Это были слова, которые говорили другие.

- Гильдия «Больших Улыбок» и Гильдия «Гидры» сражались за Нортленд, и «Большие Улыбки» победили.

Следующая новость была быстро опубликована. Все разговоры в «Полководце» были об этой шокирующей новости.

Новость о том, что «Гидра» и «Большие Улыбки» сражаются за право исследовать Нортленд, была довольно неожиданной. Однако тот факт, что Гильдия «Больших Улыбок» смогла выиграть, было более шокирующим.

- Сохэнк проиграл!

- Мой Бог. Кто уничтожил Сохэнка?

- Это сделали «Большие Улыбки»?

Более того, Сохэнк был одним из сильнейших Нападающих в «Полководце». Он был вторым главой Гильдии «Гидры», и он проиграл в битве один на один.

«Большие Улыбки» были как коврик среди 30 великих Гильдий. Самая большая их слабость заключалась в том, что у них не было мощного аса. То, что «Большие Улыбки» смогли победить, это, несомненно, принесет большие изменения для них.

- Синклер? Кто это, черт возьми?

- Это еще одно новое лицо?

Возможности Гильдии «Больших Улыбок» сильно возрастали. Большинство людей уже догадались, что разведка в Нортленд станет отправной точкой для Основной Сюжетной Линии, и гильдия «Больших Улыбок» получила право на эту территорию.

Более того, Игрок, который смог это сделать, был Синклер. Его слава росла. Вместо похвалы большинство игроков начали нервничать из-за появления такого Игрока.

Однако случился инцидент, который стер этого Игрока с карты.

- Хахве Маска сражался с Гильдией «Больших Улыбок» и теперь он получил право?

- Что, черт возьми, ты несешь? Что ты подразумеваешь под войной с Гильдией?

- Это была битва один на один. Хахве Маска против Синклера?

- Нет, это было 1 против 30.

- 1 против 30? Хахве Маска и 30 его Скелетов Воинов уничтожили Синклера?

Хахве Маска стал владельцем Нортленда.

Скелет Воин, который держал сумку, в которой было полно наручных часов, монет и драгоценных камней, остановился.

Он остановился, потому что так приказал ему его владелец.

Его владелец поднял голову и пытался разглядеть темноту, которая иногда виднелась сквозь метель.

Этой темнотой была крепостная стена. Казалось, что стена замка разделяет мир пополам. Трудно было оценить, насколько длинной она была. Даже яростная метель склоняла голову перед этой стеной. Он поднял голову, чтобы посмотреть вверх, но было трудно понять, где заканчивается стена замка.

Хурокан улыбнулся, увидев стену замка, которая могла похвастаться таким достоинством.

В итоге, Хурокан продолжил идти.

[Вы вошли на границу Ледяного Царства].

Он услышал оповещение.

[Вы получили титул «Посетитель Ледяного Царства»].

[Вы получили титул «Великий Исследователь Нортленда»].

[Вы получили титул «Первопроходец этой Эры»].

Прошло 20 дней с тех пор, как он покинул стену замка Теруб. Оповещения дали знать, что он добрался до места назначения.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 145.1. Ледяной Рыцарь (часть 1)**

«Гидра», «Большие Улыбки» и Хахве Маска.

Эти три участника создали инцидент, который никто раньше не видел. Кроме того, борьба за права на Нортленд была настолько сильной, что после завершения дня эту тему все еще продолжали обсуждать.

- Значит, если мы захотим отправиться в Нортленд, то должны будем просить разрешение?

- У Хахве Маски нет своего сайта. Мы должны зайти на его страницу в Youtube и просить разрешение в комментариях?

- Я не знаю. Если это касается гильдий, то у них есть фиксированный трафик о посещении их территории. Я согласен с такой концепцией гильдий. Но разве это не другое? У нас никогда не было отдельного игрока, который настаивал бы на получении прав на определенную территорию.

- Хахве Маска честно сражался и победил. Так в чем проблема?

- Разве Хахве Маска не устроил засаду, после того как сразился с Сохэнком? Это было не совсем честно и справедливо.

- Конечно, это так. Он сражался с 30 игроками. Это сражение было 30 против 1. Поэтому как это могло быть честно и справедливо?

- Честно говоря, я не могу поверить, что «Большие Улыбки» сражались 30 против 1. Наверное, я плохо отношусь к «Большим Улыбкам».

- Итак, когда же Хахве Маска собирается загрузить свое видео?

Даже среди обычных игроков, Хахве Маска доминировал над всем.

Присутствие Хахве Маски длилось слишком долго. Гильдия «Красных Буйволов» и еще 7 гильдий из 30 великих гильдий разочаровались в завоевании горной цепи Уругал. После того как они отказались от выполнения этого задания, единственные, кто остались, были «Штормовые Охотники». Но в результате, они понесли большой урон и, казалось, что они просто убегали с горной цепи Уругал. Тогда появились истории, которые предоставили низшие гильдии. Все они получили лечение от 30 великих гильдий. Эти пользователи были игроками из 30 великих гильдий. Потом была Гильдия «VandV», которая постоянно меняла время для Босс-монстров. Но все эти новости просто проходили мимо. Ничего из этого не запомнилось Игроками.

- Если посмотреть на Хахве Маску по-особенному, то он мог стать Полководцем.

- Разве не самого сильного Игрока в «Полководце» называют Полководцем? Разве это не означает, что Хахве Маска и является Полководцем?

- Если появляется Полководец, то это означает, что игра «Полководец» завершена?

- Тогда Хахве Маска завершит эту игру. Тобо Софт планирует уничтожить Хахве Маску?

- Давайте перестанем говорить о Хахве Маске!

Некоторые чувствовали себя неловко из-за того, что Хахве Маске уделялся такой интерес.

Пронесся страшный торнадо, который вызвал такой интерес к Хахве Маске. Но не многие смогли понять этот факт.

- Это сводит меня с ума.

Он был настолько расстроен, что Игрок вслух пробормотал эти слова, хотя он не должен был этого делать. Имя этого персонажа было Штраус, хотя его больше знали по прозвищу и званию. Он был Первым Главой. Игрок постоянно протирал лицо. Он был одним из немногих, который видел затаившуюся скрытую бурю.

«Хахве Маска, сейчас не самый важный в этой истории».

Первый Глава Штраус услышал о неудаче Сохэнка и получил отчет от Натала. Когда он все это узнал, то увидел самую важную проблему.

«Сохэнк проиграл Синклеру. У Синклера теперь на груди есть эмблема «Больших Улыбок». Это опасная часть».

Конечно, Первый Глава был хорошо осведомлен о Синклере. Более того, он много знал о Гильдии «Руки». Гильдия «Руки» начала открыто действовать через Гильдию «VandV». Первый Глава не был этим удивлен. Он предполагал, что такое однажды произойдет.

Однако Синклер не был экспертом Гильдии «Руки», который сейчас представлял Гильдию «VandV». Самое сильное копье Гидры, Сохэнк, был сломан участниками «Больших Улыбок». Когда это произошло, то самый худший сценарий уже перестал быть кошмаром.

«Они планируют поглотить целых 30 великих Гильдий?»

Гильдия «VandV» уже оказалась в руках Гильдии «Руки».

В течение короткого периода времени, Гильдия «Больших Улыбок» скоро тоже станет принадлежать Гильдии «Руки». Конечно, Гильдия «Больших Улыбок» перестроится вместе с Синклером.

Подобные действия начнутся и в других гильдиях.

Что произойдет дальше?

«Дерьмо!»

Члены Гильдии «Руки» получат политическую власть и начнут получать все, что захотят. Они будут в состоянии раздавить всех, кто их не будет слушаться.

Кроме того, атаки на эту Большую Тройку были умело скрыты. Гильдия «Гидры» уже получила сокрушительный удар от Гильдии «Больших Улыбок».

Он не мог быть уверенным в том, что на этом все закончится.

«Мне не стоило использовать «Штормовых Охотников» как приманку, когда мы собирались поймать Безнравственного Принца. Вместо этого, мне стоило укрепить наши отношения... Нет. Если бы мы объединились с «Красными Буйволами» или «Штормовыми Охотниками», то они бы просто нас использовали».

В итоге, у Гильдии «Гидры» не было сильных игроков. Сохэнк был на самом деле очень сильным. Однако если Сохэнка исключить, кто еще там останется? Если кто-то исключит Чева из «Красных Буйволов», то у них все равно останется достаточно опытных игроков. Помимо Штормовой Королевы у «Штормовых Охотников» была еще Штормовая Принцесса, Хатч и другие игроки-ветераны, которые были закалены многочисленными рейдами. Вот почему он пытался установить с ними более тесные отношения. Тем не менее, этот план стал бессмысленным, когда «Штормовые Охотники» решили самостоятельно сразиться с Безнравственным Принцем. Стало еще хуже, когда появился Хахве Маска.

Когда его мысли добрались до этого момента, ему хотелось сойти с ума, он снова коснулся своими руками лица. Он попытался упорядочить свои мысли.

«В любом случае, я не должен сожалеть о прошлых событиях. Я все равно уже не смогу ничего изменить».

Руки, которые касались лица, замерли. Первый Глава подумал о лучшем варианте, который он мог бы сделать.

«Возможно, мне придется заключить пари со Свистящим Питбулем. Ресурсы, которые мы будем вынуждены потратить, сильно повлияют на нас, но нам нужно «копье», которое сможет удержать остальные гильдии от того, чтобы заполучить нас. Кроме того... Разве Игрок не назвался Челленджером Кииотом? Совсем недавно он показал свое настоящее имя. Я должен воспользоваться этой возможностью, я должен предоставить им превосходное лечение».

Наем.

Это был лучший метод, который могла осуществить Гильдия «Гидры». Тем не менее, когда Первый Глава подумал о затратах, которые им придется потратить на наем этих Игроков, он вздохнул.

«Не могу поверить, что я действительно скучаю по тем дням, когда я работал на Уолл Стрит».

Он ненавидел делать расчеты, поэтому решил отказаться от своей работы ради того, чтобы играть в эту игру. Однако и эта игра вынуждала его принимать решения, подобные тем, что были на его прошлой работе.

В этот момент Первый Глава не смог сдержать свой неожиданный смех.

«По крайней мере, мне стоит благодарить звезды, что Хахве Маска не состоит в Гильдии «Руки».

Ему стало смешно и эта мысль немного утешила Первого Главу. Это факт, что Хахве Маска не входил в Гильдию «Руки».

До сих пор у него были предположения, что Хахве Маска все-таки состоит в Гильдии «Руки». Но для него стало большим облегчением то, что Хахве Маска и Гильдия «Руки» не были вместе.

Если бы Хахве Маска действительно был членом Гильдии «Руки», то враждебность Гильдии «Гидры» к Гильдии «Руки» не имела бы никакого значения.

«Если мы сможем привлечь Хахве Маску, то мне больше не нужно будет переживать...»

Другими словами, Хахве Маска был самой большой переменной. Он был именно тем, кто мог испортить план Гильдии «Руки».

«... стоит посмотреть на его недавние действия и становится понятно, что он вряд ли согласится вступить в одну из 30 великих Гильдий».

Кроме того, Хахве Маска объявил войну Гильдии «Больших Улыбок» на Ледяной Земле. Это объявление было нацелено не только на 30 присутствующих там игроков, а это было предупреждением и вызовом для всех 30 великих Гильдий.

Может, это и был факт?

Первый Глава ощущал сильное беспокойство, но одновременно с этим он испытывал огромное любопытство по отношению к Хахве Маске.

«Итак, какая же конечная цель Хахве Маски? Если он хотел только денег и славы, то были более легкие способы это получить».

Что Хахве Маска хотел достигнуть с помощью «Полководца»?

«Этот человек ничего не значит для меня».

Даже Первый Глава мог придумать ответ на этот вопрос.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 145.2. Ледяной Рыцарь (часть 1).**

Этот замок когда-то мог похвастаться своим великолепием, которое нельзя было описать словами. Это был не просто великолепный замок. Когда-то это место было столицей. Это был самый величественный замок из всех.

Однако теперь это великолепие было разрушено. Стены замка были настоящими руинами, а здания, которые находились за ними, были в жалком состоянии. Если посмотреть сквозь постройки, то можно было увидеть внутренние стены самого замка, которые пока еще сохранились. Но те здания, которые должна была защищать стена, были в очень плачевном состоянии. Кроме того, виднелись следы неизвестных существ, которые наполняли замок, и это еще больше подчеркивало ужасающее состояние этого места. Это было последним штрихом.

Вдобавок ко всему, все было покрыто льдом и толстым слоем снега. Это ужасное зрелище вызывало печаль. Везде чувствовалась запущенность.

Две группы использовали это место в качестве поля боя.

В одной группе были побледневшие Орки. Для нападения вместо оружия Орки использовали острые замороженные руки. У Орков не было глаз, теплоты тела, живучести или энергии живых существ.

Другая группа, которая противостояла Орде Проклятых Орков, не сильно от них отличалась. На них была стильная броня, и они использовали превосходные клинки.

Однако самой распространенной особенностью Скелетов Воинов было то, что они не умирали.

Это было сражение между существами, которые не могли умереть.

Никто из этих существ не мог издавать ни звука, поэтому можно было предположить, что сражение проходило в полной тишине.

Ка-аан! Кааа-ан!

Однако звуки ударов стали были намного громче, чем какой-либо крик или рев.

Кроме того, звук, который они производили, очень сильно различался.

Кваа-аан! Кваа-аан!

Мечи, используемые Скелетами Воинами, разбивали замороженную кожу Орков. Звук был веселым, но в тоже время очень тяжелым.

Джиии-иии-иии!

Проклятые Орки были замороженными и били руками, которые были прочнее, чем большинство мечей. Они размахивали ними, пытаясь повредить доспехи Скелетов Воинов.

Эти две группы беспрерывно вели сражение и звук, который они издавали, был очень ритмичным, казалось, что играет музыкальный ансамбль.

Более того, эти существа выглядели так, будто они были готовы делать такие движения все время.

Разбитые тела Орков удивительным образом собирались, когда их окутывала метель. Даже глубокие раны исчезали, когда из покрывал снег.

Так же было и со Скелетами Воинами. Но за их исцеление отвечал человек. Эта ответственность лежала на владельце.

«Занят. Я очень занят».

Хурокан был хозяином Скелетов Воинов, и он никогда не отступал с поля боя. В этом сражении он делал что-то забавное.

Когда тело Проклятого Орка получило критический удар, он пытался восстановить свое раскрошенное тело. Хурокан копался в куче. Он был похож на кошку, которая роется в мусорном ведре. Вместо того чтобы использовать меч, у него в руках была бутылка. Он разбрызгивал святую воду на предмет, который он нашел. Он не был похож на героя-ветерана, который должен был управлять Скелетами Воинами.
[Проклятие Проклятого Орка рассеивается].
В этот момент Хурокан не жаловался и не смеялся со своего унижения. На самом деле, он был поражен и восхищен.
«Я чувствовал это какое-то время, но... у «Штормовых Охотников» должна была быть чертова кровь, когда они здесь начинали охотиться».

Двадцать дней.

Прошло 20 дней с тех пор, как Хурокан зашел на территорию Ледяного Царства, после прохождения Ледяной Земли.

Это не был короткий срок. На протяжении этого периода он столкнулся с монстрами, которые были мертвыми, но они продолжали шевелиться в замороженном состоянии.

Конечно, у этих монстров были не такие простые способности как у замороженных монстров.

«Трудность этой игры действительно испорчена».

Основная часть заключалась в том, что монстры были прокляты Ледяным Драконом.

Они не могли умереть самостоятельно, их глубокие раны залечивала снежная метель. Это ужасное проклятие не могло исчезнуть, потому что здесь никогда не менялась погода. Эти монстры были прокляты и они страдали от ужасной судьбы.

С точки зрения игроков, замороженное тело придавало монстрам хорошую защиту. Кроме того, они были Нежитью, поэтому их было еще труднее убить. Даже если кто-то смог бы нанести им критическое повреждение, за очень короткий период времени метель исцеляла все повреждения...

Это была обычная тема для разговоров среди Игроков.

«Игроки не могли убить этих монстров. Но они пытались найти разработчика игры, кто создал таких монстров».

Конечно, это был вопрос без ответа.

Какой метод позволил Хурокану использовать этих монстров в качестве целей для охоты, когда он прокачивался? Кроме того, он не делал этого всего один или два дня. Он провел здесь в сражении 20 дней, как он смог превратить этих монстров в свою добычу?

«Мне действительно интересно. Как «Штормовые Охотники» смогли поймать их без использования святой воды?»

В конце концов, все это было благодаря только «Штормовым Охотникам».

Он узнал от «Штормовых Охотников» как бороться с монстрами, которые были прокляты Ледяным Драконом. У монстров был значок, который был источником их проклятья. Если распылить святую воду на этот значок, то проклятье исчезает. Гильдия «Штормовых Охотников» смогла найти этот способ, когда они столкнулись с этими монстрами.

[Ваш уровень увеличен].

Хурокан услышал это объявление, когда достиг 198 и 199 уровня. И все это было благодаря «Штормовым Охотникам».

«Хорошо».

Когда он услышал объявление, которое он ждал, то Хурокан сжал кулак.

«Магия восстановлена. Теперь вы все умрете!»

Хвах-руу-руу!

Из сжатых кулаков Хурокана вырвалось пламя. Когда он разжал кулаки, пламя устремилось в небо.

Пламя широко распахнуло пасть, начав собираться во что-то.

[Орки были прокляты Огнем Огненного Голема. Их защита уменьшилась].

Хва! Хва!

Гигант, который собрался из пламени, обладал мощным огнем, который мгновенно превратил снег в пар.

Огненный Голем был другого уровня. От него постоянно исходило тепло, что заставляло тела Орков непрерывно таять.

Конечно, в это же время, магическая энергия Хурокана расходовалась так же быстро, как таял снег.

«С этого момента я больше не могу впустую тратить предметы. Мне стоит внимательней к этому относиться!»

В этот момент Хурокан решил, что нужно как можно скорее завершить это сражение.

Ддахк! Ддахк!

Свое желание он быстро передал пальцам, дважды щелкнув ими. Он приказал скелетам Воинам наносить более агрессивные атаки.

Дул-гуу-рух! Дул-гуу-рух!

Скелеты Воины быстро отреагировали на приказ своего хозяина. Они агрессивно устремились к Проклятым Оркам.

Кваах-джеек!

Таяние льда уменьшило защиту, а также уменьшило физические способности Проклятых Орков. Скелеты Воины начали подавлять Проклятых Орков.

Это выглядело забавно, но Хурокан приступил к своей главной задаче.

Чууу-руун! Чууу-рууун!

Вместо того чтобы вытащить Плачущий Меч, в руке он держал бутылку со святой водой. Он искал значки на Проклятых Орках и опрыскивал их водой.

Один, два... Хурокан продолжал выполнять довольно смешную задачу. Когда число дошло до 50, осталось совсем немного Проклятых Орков.

Хурокан продолжал эту нелепую битву, но казалось, что он не сможет раз и навсегда уничтожить Проклятых Орков.

«Ах!»

Неожиданный конец наступил в его работе. Бутылка со святой водой была пустой.

Однако оставалось еще семь проклятых Орков!

Очевидно то, что у него не осталось святой воды, должно было сильно его взволновать.

Однако у него на лице не было взволнованного выражения. Он плотно сжал губы.

«Я достиг этой точки!»

Он уже исчерпал всю святую воду. Это было сигналом.

«Я не могу поверить, что смог зайти так далеко».

Это был сигнал того, что ему нужно полностью выложиться. Ему пришлось показать все, что он готовил для этого.

Казалось, что кто-то прочитал мысли Хурокана.

Внезапно, по руинам безымянного замка пронесся сильный холод.

Зуух-ухх-ухх!

Когда холод окутал его, на его броне появились сосульки, похожие на почки. Было ужасно холодно.

[Ледяной Рыцарь разбушевался].
[Проклятые существа пробуждаются от ярости Ледяного Рыцаря].
«Ледяной Рыцарь».
За короткое время перед окутывающим ужасным холодом, Хурокан вспомнил.

«Этот ублюдок... Это было окончательное достижение с\*ки».

На короткое время Штормовая Королева Шир стала самым сильным игроком «Полководца»... Было видео, в котором она почти стала Полководцем.

Хурокан ненавидел ее очень сильно, но это видео позволило ему признать ее умение, талант, компетентность и железную волю.

Хурокан вспомнил это видео.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 146. Ледяной Рыцарь (часть 2)**

Еще до возвращения в прошлое, время, проведенное в «Полководце» было самым важным в его жизни. Вот почему он так ярко помнил самые разные аспекты того времени.

Первой основной сюжетной линией был «Граф Скверны». В то время было много путаницы. Многие люди испытали на себе много нового и принесли «Полководцу» новую эру. На этом этапе игра стала привлекать к себе людей и затягивала их еще больше.

Все было так свежо и незнакомо.

Вторая основная сюжетная линия являлась проверкой на адаптацию. В эпизоде с «Безнравственным Принцем» все начиналось всерьез. То была эра наслаждений, люди не жалели своих денег на «Полководец», ведь им показали, что просто будучи хорошим в этой игре можно получить славу, силу и богатство.

Третья основная сюжетная линия была не для наслаждения ее историей. То было началом эпохи искателей. Все начали предвкушать и жаждали узнать кое-что. У всего на свете было свое начало и конец. И игроки, игравшие в «Полководец» с самого его открытия стали интересоваться его концом.

Вся суть «Полководца» заключалась в его окончании. Мир превратится в поле сражений и кому-то предстоит подняться на вершину, чтобы положить ей конец.

Кто будет ближе всех к званию «Полководца»?

Эта тема будет открыта до самого окончания «Полководца». И человеком, ставшим светилом в этом пламенном споре, стала Штормовая Королева Шир. Да, именно она.

Ледяной Рыцарь.

Ледяной Дракон, наложивший проклятье на древнее королевство был носителем этой проклятой силы. В сражениях он постоянно призывал своих проклятых подчиненных и окутывал в лед любого, кто смел выступать против него. А если и всех этих препятствий будет недостаточно, то дракон вызывал перед собой огромную Ледяную Стену Плача. А в довершении этого, перед самой своей смертью он выпускал из себя умерщвляющий холод. Штормовая Королева раскрыла всем эти возможности.

Возможность в одиночку выстоять против рейд-босса!

Множество ветеранов «Полководца» группами стекались к сильнейшим монстрам этой игры. Подобным образом каждый из них проявлял свою храбрость. Однако после ее соло сражения против Ледяного Рыцаря, монстра недюжинной силы и способностей - это стало новым подходом для игроков для проявления своей храбрости и мастерства.

Именно тогда он и признал ее.

Насколько прекрасной она была в тот момент!

Разительный взгляд, а окружающий фон непостижим. Однако более впечатляющими были ее навыки.

Она открыла людям новые возможности!

К тому же, в то время Хурокан не смог бы продержаться без ее помощи. Гильдия «Хахве Маска» медленно оседала и как только они оплачивали ежемесячный взнос за «Полководец», денег не хватало даже на еду. Все, что оставалось - это бедность. Было бы странно, если бы «Хахве Маска» ушла со сцены. Ведь единственной движущей силой этой гильдии была ее мечта и воля.

Правда, эта версия будущего больше не существовала. Хурокан был единственным во всем мире, помнившим ее. Но через пару лет даже он станет ее забывать.

«Просто признай это».

Однако прямо сейчас он с уверенностью может сказать, что помнит все, вплоть до мельчайших деталей.

«Вообще-то данный метод я узнал от «Штормовых охотников». Поэтому если не смогу съесть все за этим столом, быть мне тем еще слоупоком».

Вот почему Хурокану пришлось монополизировать Замороженное Королевство.

Не для того, чтобы просто выразить свою решимость.

«Штормовые охотники» опубликовали гайд по охоте в Ледяном Царстве. При помощи той информации даже самые посредственные гильдии могли зачистить это место. В данный момент Хурокан пользовался скрытой локацией, найденной «Штормовыми охотниками». Это позволяет ему избегать пристального наблюдения со стороны Ледяного Рыцаря с трона Ледяного Царства.

Все это было предоставлено ему «Штормовыми охотниками». Поэтому не достичь желаемого при его обстоятельствах... было, мягко говоря, не очень.

«Если я не смогу монополизировать все своими силами, то мне нет места в этой игре».

Ему было бы так стыдно, что он никогда бы не смел показаться на людях. Правда, никто бы об этом и не узнал, однако его гордость ему этого не простит. Он не потерпит неудачу.

Вот почему сейчас он был более серьезен, чем когда-либо. Он был даже серьезней чем во время сражения с Безнравственным Принцем. Вообще-то говоря, сражение с Безнравственным Принцем прошло вне планово. Увидев сражение между Штормовой Королевой и Безнравственным Принцем, он столкнулся с конфликтом. После обдумывания своего решения он все-таки решил действовать.

Однако в отличие от прошлого раза, он провел приготовления еще до пересечения стен замка Теруб. Все было результатом тщательного расчета.

«Оставшиеся расходники... все ровно. Для поимки Ледяного Рыцаря этого будет достаточно».

Конечно, недавняя его охота была не для прокачки. Просто к сражению с Ледяным Рыцарем он готовился с дотошной тщательностью. Он охотился до тех пор, пока в живых не осталось приемлемое количество монстров.

«Я достиг 199 уровня. Это неожиданно».

Он предсказывал, что к нынешнему моменту будет на 197, в крайнем случае, 198 уровне. Однако его расчеты не сбылись...

«Хорошо, это хорошо».

Это был приятный просчет.

«Как и ожидалось, самая важная часть - Сущность Ифрита».

Какие расходники требовались Хурокану для убийства Ледяного Рыцаря?

Есть сущность из собранных слез Ифрита. Затем была святая вода, сделанная из священной крови Великого Священника; жвачка, сделанная из внутренних органов Обжоры Аллигатора; и исцеляющая глина, сделанная из сердца Красного Тролля.

Это были очень дорогие расходники. Даже Топ-30 Гильдий использовали их только в действительно важных рейдах.

Среди всех предметов самым важным была сущность Ифрита!

Чтобы получить этот предмет, нужно было поймать редкого монстра, именуемого Афолитом Ифритом. Помимо сбора его слез, требовалось выложить приличную сумму для его создания. Этот предмет имел два эффекта.

Увеличение сопротивления к огню. Весь урон, получаемый от огня, уменьшается.

И увеличение сопротивления атрибуту холода. Любой урон от атрибута холода тоже уменьшается.

Ифрит является Королевским Духом Огня. При помощи силы Ифрита можно было стать другом огня, поэтому человек получал и сопротивление холоду.

Изначально данный расходник использовался лишь на рейд-боссов с огненными атрибутами. Предмет одноразовый и в те времена стоил порядка 4 тысяч золотых.

В последние дни регионы с появлением Ифритов возросли, поэтому монстр перестал быть таким редким, от чего и цена на предмет значительно снизилась. Однако он все равно оставался достаточно дорогим и в поход на Ледяное Царство Хурокан приобрел целых 20 штук. Но в запасе остался только один.

У него будет всего одна попытка, чтобы бросить вызов Ледяному Рыцарю.

Вообще-то говоря, на вторую попытку рассчитывать и не приходится.

Если Хурокан не сможет одолеть его с первой попытки, то он умрет. Точка возрождения - Замок Теруб. На данный момент в стенах замка собралось уже множество игроков, готовых отправиться на экспедицию на Север. К тому же, большинство опытных ветеранов уже должны были выполнить требования для переправы через стену и уже должны были быть в пути. А достаточно опытные и квалифицированные к нынешнему моменту уже должны были добраться до границ Ледяного Царства.

Хурокан же в случае смерти уйдет на 48-часовое перерождение. Вдобавок ко всему этому, ему вновь придется пройти приличное расстояние от замка Теруб до самого Царства. Придя снова сюда, ему придется брать номер и ждать уже в очереди.

А время ожидания будет значительным. За время ожидания своего подхода он смог бы хотя бы раз перебраться через Уругальские горы.

В общем, рассчитывать на вторую попытку не стоит.

«Драгоценный Камень из Железного Насорога и... Костяные Бомбы. Каждый предмет стоит более 100 золотых».

Вот почему для этого сражения он приготовил самые дорогие предметы.

Он потратил колоссальное количество денег. Если не справиться с рейдом, то все время, проведенное в Ледяном Царстве, будет пустой тратой личного бюджета.

После повторной проверки имеющихся с собой предметов Хурокан наполнился решительностью.

Он начал осторожно перемещать свои расходники по карманам на теле. Делая это, он чувствовал себя напряженным.

Нельзя было класть предметы, куда попало. Он должен был знать, где находится каждый предмет, чтобы в экстренной ситуации вовремя до него добраться. Он должен был тщательно разбираться в своих расчетах.

Последний взятый предмет был самым важным - сущность Ифрита.

Он был достаточно массивным, от чего класть его в рот было неудобно. Хурокан осторожно поднял его и взглянул ему внутрь.

«Больше месячной нормы пропитания. Дорого, но вкусно».

В этот момент...

«А?»

Хурокан непреднамеренно потерял над ним контроль. Его пальцы были скользкими от мороза.

Тук-тук!

Упавшая Сущность Ифрита несколько раз отскочила от земли, прежде чем снова остановилась прямо у стены.

«Э!»

Хурокану чуть штаны не пришлось менять. Он взглянул на стену, у которой остановилась Сущность Ифрита. В нижней части стены была большая трещина. Удивляться ее наличию, не было времени.

Тук!

Когда он приблизился к сущности, она закатилась в трещину. Трещина была подозрительно похожа на лунку для гольфа.

Правда Хурокан не стал удивляться такому совпадению и быстро приступил к делу.

«Если я не смогу ее достать, то про сражение можно забыть. С таким же успехом я могу пешком до Теруба смотаться. Ну, пожалуйста!»

Он тотчас же достал из ножен свой меч, и начал выковыривать лунку.

Клац! Клац!

Палач был очень знаменитым мечом, убившим немалое количество монстров и пользователей. На данный момент он являлся одним из самых сильных мечей среди существующих, и стоил наравне с мечом Свергнутого Короля. И за какие-то секунды меч из легенды превратился в кирку...

Может быть из-за этого, но в этот раз от Палача исходили какие-то уж больно негодующие вопли.

Этот меч был выкован из высококлассной стали и мог разрезать даже самые крепкие шкуры монстров. Однако на этой обычной с виду каменной лунке он не мог оставить даже царапины. Это стало для него огромной неожиданностью.

Это произошло, когда Хурокан собирался в очередной раз опустить свой меч.

«Какого черта?!»

[Этот регион не может быть уничтожен]

Объявление системы ответило на вопрос Хурокана.

«Э?»

Хурокан, наконец, остановился и встал, чтобы посмотреть на ровную стену. Суровые зимы образовали на стене толстый слой льда. Его взгляд метался то на лунку, съевшую его камень, то на заледенелую стену.

Наконец, Хурокан почувствовал, что что-то здесь было не так.

«Почему здесь трещина?»

Хурокан находился в комнатке площадью 10-ть квадратных метров. Эта область напоминала собой куб. Вход в это место был небольшим. Монстры под командованием Ледяного Рыцаря не могли сюда войти. «Штормовые охотники» пользовались этим местом для передышки перед финальным сражением против Ледяного Рыцаря. Никто, кроме самой Штормовой Королевы, так и не объяснил остальным, насколько важно было это место для отдыха.

Поэтому каждый раз, когда Хурокану требовалось отдохнуть, он делал это здесь.

Но откуда здесь взялась трещина?

Если рассмотреть настройки данной местности, то даже если игрок сделает здесь трещину, она быстро заделывалась окружающим льдом. К тому же, настройки местности сбрасываются каждый день.

А значит, что эта трещина была оставлена здесь специально. Причуды дизайна?

Хурокан встал со своего места.

Клац! Клац!

Палач, используемый его хозяином в качестве кирки, снова начал ворчать. В этот раз Хурокан воспользовался им для снятия со стены льда.

Хруст! Крак!

Но звуки ломающегося льда глушили вопль меча.

В конце концов, за толстым слоем льда, наконец, показалась эмблема Ледяного Царства. Солнце и Луна над высоким деревом.

Хурокан улыбнулся.

«Да, удача сопутствует мне».

Хурокан нашел кое-что, чего «Штормовым охотникам» до этого найти не довелось.

...

На Севере было Королевство, давно достигшее эпохи процветания. Они находились рядом с солнцем и луной, и жили в гармонии с множеством рас. Они были хранителями мира во всем мире.

В один судьбоносный день из ниоткуда появился Ледяной Дракон и сокрушил это процветающее царство, а затем проклял его. Вот играй потом в цивилизацию... кхм-кхм.

Проклятье вечной мерзлоты навеки запечатало души живых в их телах, не давая покинуть. Проклятые были вынуждены вечно сражаться с живыми людьми, некогда помогающими этому королевству!

Ледяной Дракон даже одарил Рыцаря силой, чтобы следить за этим проклятьем и назначил его смотрителем столицы, а ныне лишь отголосок ее великого прошлого.

Это история Ледяного Царства и ключ к разгадке Павшего Королевства.

«Наконец-то я получу свои плюшки за то, что так долго сопротивлялся проклятью Ледяного Дракона».

Хурокан нашел скрытый туннель, и, дойдя до самого его конца, он обнаружил прикованное к цепям существо. Неизвестно сколько оно уже здесь находилось, однако ее тело было настолько ветхим, что разваливалось по частям. На лице НПС Неро отражалась бесконечная печаль от участи вечной жизни в этом аду. Однако Хурокан не испытывал никаких заблуждений или жалости в отношении этого НПС.

- Меня зовут Неро. Я - последний наследник этого Королевства и пленник этого вечного кошмара.

Хурокан стал смелее и представился.

- Меня зовут Хурокан. Я самый обычный скиталец этого, переполненного бедами, мира и стремлюсь к его спасению.

«Надеюсь, камеры хорошо расположены».

Хурокан хорошо подходил к делу. Запись он начал вести заранее.

Что это за правда, которую даже «Штормовые охотники» не смогли разглядеть?

«Да, я всегда чувствовал некий недостаток в их роликах. Вот что они упустили!»

Хурокан был на седьмом небе. Ему так приходилось бороться со своим смехом, что сводило скулы.

Нет, конечно нет, его так порадовал не факт того, что он смог утереть нос «Штормовым охотникам». Просто эти кадры станут частью его платного видео. Это будет еще один отрезок истории о его приключениях в Ледяном Царстве. От предвкушения будущей награды его обуревала радость.

- Действительно? Это делает меня счастливым. Я рад, что такие герои как ты все еще живут в этом мире.

- Я не герой, но это неважно. Я не понимаю, как вы оказались здесь... я разрушу ваши оковы.

- Нет! Пожалуйста, не надо... эти цепи позволяют мне сохранять свой рассудок. Если ты их разрушишь, я стану не лучше тех блуждающих душ, что снаружи...

- ... что же здесь произошло?

После пары вопросов Неро начал рассказывать свою историю. Хурокан больше не стал ничего спрашивать. Он молча слушал его рассказ.

История не сильно отличалась от известной ему.

Ледяной Дракон проклял Королевство, превратив его в царство вечных снегов. И до сих пор все оставалось как есть.

Когда рассказ закончился, Неро, естественно, дал Хурокану задание.

- Ты единственный, кого я могу попросить. Я прекрасно понимаю, что Павшее Королевство нельзя вернуть вспять. Но я хочу мести. Если месть невозможна, то, пожалуйста, освободи души невинных. Упокой Ледяного Рыцаря.

[Задание «Королевская Месть» началась]

[Задание «Доказательство Павшего Королевства» выполнено]

[Вы получили Титул «Вестник Мести»]

[Вы получили титул «Обнаруживший доказательства разрушенного королевства»]

От вида системных сообщений Хурокану едва удавалось сдержать наступающие приступы смеха. Сделав серьезный взгляд, он кивнул. На нем почти всегда была маска, однако от прилива счастья он совсем об этом забыл.

- Да.

В этот момент...

[Занавес в Новую Эру открыт]

[Первооткрыватель Новой Эры - «Хурокан»]

В ушах Хурокана были слышны новые сообщения Системного Оповещения, и их услышали все, кто в данный момент играл в Полководец».

«...?!»

В очередной раз неудачи Хурокана попали в тупик.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 147. Ледяной Рыцарь (часть 3)**

Основная сюжетная линия была самой важной составляющей «Полководца». Вот почему между каждым ее началом и окончанием стояли четкие разграничения.

Поэтому об обновлении сюжетной линии всегда предупреждалось через Системное Оповещение. В нем игроков уведомляли о начале и об окончании сюжетной линии.

В нем сообщалось о начале и об окончании эпизода «Графа Скверны».

Затем уведомлялось о начале и об окончании эпизода с «Безнравственным Принцем».

И вот, наконец, прозвучало пятое системное оповещение, которое потрясло самые основы «Полководца».

Вообще, любые большие новости, касающиеся «Полководца», сотрясали онлайн миры.

- Только что началась третья основная сюжетная линия!

- Наконец-то!

- Будет ли доступно второе повышение?

- На этот раз что-то задержалось.

Эта основная сюжетная линия отличалась от предыдущих. В этот раз игра ясно давала понять остальным, кто же открыл новую эру.

-Кто, черт возьми, такой Хурокан? Он один из Топ-30 Гильдий?

Его звали Хурокан.

- Ты идиот! Это никнейм Хахве Маски!

- Э? Хахве Маску зовут Хурокан?

- А разве никнейм Хахве Маски не Хахве Маска?

- А разве не Хух-Майюнг?

Игрок Хахве Маска был больше известен по своему прозвищу, нежели по реальному никнейму.

...

Это был небольшой туннель, по которому едва мог пройти человек. Он оставил Неро, направляясь к решающей битве. Проходя через туннель, Хурокан неожиданно вздрогнул.

«Боже мой».

Он стал главным героем, ознаменовавшим новую эру эпизода Павшего Королевства. Конечно, он всегда об этом мечтал.

Однако это должно было произойти на вершине Горы Уругал. Но никак не здесь. Это должно было произойти, когда он поймает огненное дыхание Слезоточащего Дракона.

«... Ледяное Царство и Горы Уругал. Ключ был размещен в двух местах?»

Нет, не то чтобы он не понимал концепций игры, стоящей за этим.

Изначально во всех сюжетных линиях к конечному результату вело множество путей. Событие, начинающее эпизод Павшего Королевства в Горах Уругал, вероятно, было одним из нескольких путей, которыми можно было воспользоваться. Вероятность наличия нескольких стартовых точек, а не одной, была очень высока.

Это просто означает, что «Штормовым охотникам» не удалось отыскать в Ледяном Царстве ключ к началу сюжетной линии. А тем временем кто-то уже добрался до Гор Уругал.

«Дерьмо. Возможно ли, что я мог изменить содержание основной сюжетной линии? Похоже, что было выпущено множество независимых от Павшего Королевства заданий».

Это не уловка, подстроенная другими. Хурокан собственными руками менял историю, поэтому с этого момента он больше не мог винить никого за произошедшие в дальнейшем события.

«Это сводит меня с ума».

Последней возможностью Хурокана было Павшее Королевство. После эпизода с Павшим Королевством начнется эпизод с Армией Дракона. О не много знал о дальнейшем ходе событий. Когда эпизод с Армией Дракона начал входить в свою кульминацию между «Хахве маской» и «Штормовыми охотниками» начались распри. Нет, то была не обида между гильдиями. Вырезали и выбросили лишь одного Хурокана. После чего он был еще и беспощадно раздавлен.

Хурокан закрыл рот.

«Полагаю, что основы останутся теми же...»

Впервые он проверил точное содержание задания, данное ему Неро.

Вокруг беспроглядной темноты возникла голограмма задания.

[Королевская Месть]

- Ранг: Эпический

- Ограничения по уровню: 195+

- Содержание задания: Дабы спасти невинные души проклятых Ледяным Драконом упокойте Ледяного Рыцаря.

- Награда за задание: Древняя сила «Мороз»

В этот момент все несчастья Хурокана взяли перерыв. Он остановился. До сих пор это была самая большая сделанная им остановка.

Хурокан простоял более минуты.

- Мороз?

Тихо пробормотал он себе под нос.

В итоге он снова повторился, но уже громче.

- Мороз!

С самого начала его игры в «Полководец» это было его самым громким вскриком.

...

Древняя Сила.

Это было основным содержанием, проходящим через весь эпизод Павшего Королевства, на этой теме делался основной ее акцент. Это была суть Системы Повышения Навыков.

В эпизоде Павшего Королевства, игроки могли найти ее давно уничтоженные реликвии... можно было найти следы замков, подземелий и других скрытых тайн. Через различные задания было возможно получить Древнюю Силу.

К тому же Древняя Сила разделялась на различные ранги.

Превосходный Ранг, который позволял укреплять ранг навыка.

Легендарный ранг, добавляющий к навыку специальные способности.

И последний из их - Мифический Ранг, добавляющий классовую способность.

Среди этих трех Превосходный Ранг был наименее трудным для получения. Его мог получить любой опытный игрок.

Для Легендарного Ранга опытным игрокам требовалось бы выполнить огромный объем работы, но если хорошенько постараться, его все-таки можно было получить.

Однако заполучить Мифический Ранг одной лишь волей и решимостью не представлялось возможным. Оно вообще не предназначалось для обычных игроков. Оно было создано специально для опережающих игру пользователей... с точки зрения плавности прохождения игры именно данная категория игроков была так нелюбима разработчиками.

Этот контент словно бросал им вызов, говоря: «Ну, давайте, попробуйте съесть это. А мы посмотрим, получится ли у вас это сделать!»

Проблема не в том, что получить Мифический Ранг было сложно. Это было п\*здец как сложно... да, примерно, так и было. Приходилось в одиночку получать различные задания и обязательно выполнять их, в одиночку путешествовать по огромному миру «Полководца» и собирать ингредиенты, которые мог собрать лишь выполняющий задание игрок.

К тому же, в этом времени еще не было игроков, приступивших к их выполнению, так что Хурокан был первопроходцем. Как и ожидалось от открывателя Новой Эры - сразу к выполнению великих достижений!

Именно ради таких моментов он занимался всем этим.

Хурокану не нужно было беспокоиться о дележке с кем-либо в Павшем Королевстве. Он даже не рассматривал подобную возможность. Именно по этой причине он настаивал на монополии.

Если бы он пошел по стандартному пути, то ему бы пришлось на два-три месяца отказаться от прокачивания уровней ради получения Мифического Ранга. Ему бы пришлось сосредоточиться исключительно на выполнение заданий. Однако сюжетная линия Павшего Королевства выдала ему Мифический Ранг в качестве награды за выполнение своего задания. Конечно, нюанс в том, что он должен был выполнить это задание, опередив остальных.

Хурокан знал лишь о пяти Мифических Рангах.

Мороз, Пламя, Гром, Тьма и Сияние.

Когда у Хурокана появился интерес копнуть в игру поглубже, он нашел об этом информацию. В то время было всего 200 игроков, обладающих всеми 5-ю Мифическими Рангами. Это очень мало. Прошел целый год после начала эпизода Павшего Королевства и выпуска системы повышения рангов, но среди миллионов игроков заполучить их все удалось лишь 200 из них. Более того, каждый из этих 200 игроков относился к категории, посвятивших этой игре свою жизнь.

Конечно, Хурокан не был одним из них. В то время он даже мечтать не смел об их получении.

Однако прямо сейчас у него появилась возможность заполучить в свои руки одну из 5 Древних Сил.

«Это странно, награда за восхождение на вершины Горы Уругал была Легендарного Ранга».

Это был его шанс получить Древнюю Силу Мороза.

Это великолепная возможность, однако, наряду с ней он чувствовал и опасения.

«Так с чего бы здесь появиться Мифическому Рангу...»

Однако его опасения длились недолго.

«Мороз….»

- ……бугага!

Его голова снова заполнилась мыслями о получении Мифического Ранга. Просто он никогда не ожидал, что сможет заполучить ее подобным образом.

Поэтому он не боялся перемен. На это не было времени.

«Я должен сделать это».

Хурокан посчитал, сколько прошло времени.

Из-за Неро он потратил больше времени, чем ожидалось. Однако ему не нужно было прерываться на выход из системы. Напротив, сейчас был самый подходящий момент.

«И неважно как».

Этот момент был похож на то время, когда он столкнулся с Аргардо и Безнравственным Принцем... даже больше. Теперь перед ним появилась цель, ради которой он мог положить на самого себя.

«Я должен поймать его несмотря ни на что...»

Выйдя из тайного прохода к Неро, Хурокан вприпрыжку устремился вдаль.

- Бу-га-га-шечки!

Он направился прямо к Ледяному Трону Ледяного Рыцаря!

...

Казалось, что трон был вырезан из огромного куска льда. А на нем восседал Рыцарь, облаченный в полупрозрачную ледяную броню. Каждое украшение на нем было словно рукотворный шедевр мастера. Узор драконьих весов на нем, казалось, скоро оживет, - выглядело все очень зрелищно. Шлем напоминал собой рог дракона, а под шлемом виднелось бледное обледенелое лицо. Огр с огромной клыкастой пастью.

Ледяной Рыцарь.

Он отвечал за поддержание проклятья Ледяного Дракона. Перед ним стоял его враг, однако он даже не удосуживался встать со своего трона.

- Это место было отдано под суд великого, но сурового существа.

Голос его был древним и серьезным.

- И как смеешь ты загрязнять это место...

Он медленно пришел в движение.

- Своим присутствием.

Говорил он медленно, четко проговаривая каждое свое слово.

- Да обуздается беззаконье вечным рабством.

Словно сказав все, что должно было, Огр начал медленно подниматься со своего места. И он не просто поднялся и встал со своего трона.

Краааа-как!

Тело Ледяного Рыцаря стало единым с ледяным троном. Поэтому когда он начал вставать, послышались звуки трескающегося льда. По трону пошли трещины. Как долго он сидел на этом троне? Удивительно, но, кажется, Ледяной Рыцарь ни разу не вставал со своего трон с момента восседания на нем.

«Ублюдок говорит слишком много».

Хурокан столкнулся с Ледяным Рыцарем. Вскоре ему придется сразиться с ним, поэтому столь мелких деталей он не замечал.

Хурокан не испытывал к тому почтения. Он вошел в недавно открытый регион под управлением Ледяного Рыцаря только ради одного - убить его, а в противном случае погибнуть в сражении.

- Ну-ну, пусть эти проклятые малютки проснутся, а я посмотрю.

Проговорил про себя Хурокан. Он был холоден, как ни в одном другом сражении.

Обычно в такие моменты люди отчаянно мечутся от волнения. Но находясь под страхом такого противника не одолеть. Беспокоиться о предстоящем сражении будет только в ущерб себе самому. «Штормовые охотники» научили его тому, что в нужный момент страх тебе не помощник.

Хурокан огляделся и, положив в рот Сущность Ифрита, прожевал его.

[Сила Ифрита просачивается в ваше тело]

В этот момент каждая снежинка, касающаяся его тела, падала наземь уже в виде капли воды.

Хурокан раскрыл обе руки и выбросил их содержимое. Костяные Ядра издали глухой звук и приземлились на землю.

Уоооо...

Ледяной Рыцарь призвал Проклятых Монстров. Вступая в строй, они издавали низкие мучительные стоны.

Крак! Хруст!

Скелеты Воины, призванные Хуроканом, при виде врага раскрыли свои челюсти в безмолвном рёве.

Щелк! Щелк!

Двумя щелчками своей руки Хурокан начал сражение.

Скелеты Воины, облаченные в различную экипировку, помчались навстречу врагу.

Шуууу!

В это же время Скелеты Маги сформировали в своих руках огромные огненные болиды и бросили их вперед.

Огненные Шары полетели в сторону Проклятых Монстров.

Тух!

В этот момент прямо перед огненными шарами из-под земли возникла Ледяная Стена. Огонь и Лед.

Бум!

В сопровождении оглушительного грохота огонь вместе с обломками ледяной стены посыпались на землю.

Огненный Дождь. Ледяной Град.

Кланг!

Прямо под этим душем из противоборствующих стихий сражались Скелеты Воины и Проклятые Монстры.

30 скелетов против сотни монстров. Если брать в расчет только число, то скелеты были в явном проигрыше.

Вшух! Шах!

Однако Скелеты Воины шустро избегали атак Проклятых Монстров. Численное преимущество монстров быстро сходило на нет.

Под командованием Хурокана его скелеты сражались против Проклятых Монстров в течение 20 дней подряд. Скелеты Воины просто не могли им проиграть.

Он обучил их не проигрывать им.

«Я потратил 20 дней на это. Все ради этого момента».

В его действиях не было слабостей. Он охотился не просто ради уровней. Он тщательно подготовил своих подчиненных к этому сражению. В своих тренировках он целенаправленно устраивал для своих Скелетов Воинов сражения с Проклятыми Монстрами 1 на 1. Со временем он увеличивал количество противников до двух, а потом и до трех. Он заранее начал готовить своих Скелетов к сражению в численном меньшинстве.

Это было решением первой проблемы.

«Я заблокировал его проклятых рабов».

Чтобы одолеть Ледяного Рыцаря требовалось преодолеть 4 препятствия. И первое он уже преодолел.

«Так, осталось только... я должен одолеть Снежный Туман, Стену Агонии и Проклятие Ледяного Дракона».

Из четырех проблем осталось только три.

И у него имелись решения для каждой из них, осталось только приступить к их выполнению.

- Му-ха-ха!

Он ощутил невообразимую радость, представив результат, и внезапно взорвался гоготом смеха. Ведь теперь ему больше не нужно было воображать его. Он мог насладиться им уже сейчас.

...

- Что нам теперь делать?

На полпути вверх по Горной цепи Уругал.

Посреди гор была пещера, в ней сидели 30 игроков. Их выражения были жесткими, все сидели в ожидание чего-то.

- А ты как думаешь? Мы должны поймать его!

- Ты должна сделать это за мгновение.

- Что? Что ты только что сказал, ублюдок-предатель?

- Как долго ты еще... ладно. Да, предатель, поэтому я буду держать язык за зубами. Конечно. Ведь я предатель, я ведь так накосячил. Как вообще посмел я открыть свой собственный рот?! Мне следует заткнуться, и да, пожалуй, я так и сделаю.

Это были элитные члены «Штормовых охотников».

Они попытались сразиться с хозяином Горы Уругал и потерпели неудачу. Потерпев свою неудачу, некоторые в гильдии вновь собрали свое мужество, и пришли сюда вновь.

Однако их лидер, Шир, так и не дала ясного ответа на то, будут ли они проводить рейд снова или нет.

- Ты хочешь со мной подраться?

- Бла! Бла-бла-бла! Бла-бла-бла-бла-бла!

Это были Хатч и Хаху. Шир молчала, пока эти двое шумно выступали перед ней.

В конце концов, молчание Шир повлияло и на Хатча с Хаху. На группу опустилась тяжелая атмосфера, и начала давить на их волю снова отправиться в рейд. Казалось, что они не смогут долго смотреть на горный хребет Уругал. Они чувствовали, как атмосфера все сильнее давит на их плечи.

В этот момент это и произошло.

[Занавес в Новую Эру открыт]

[Первооткрыватель Новой Эры - «Хурокан»]

Их ушей достигли удивительные новости.

- Какого черта?

- Системное Оповещение?

Тишина атмосферы давила, ее трудно было преодолеть. Однако всего одно оповещение разбило ее как тонкий слой льда, который мы обычно давим прекрасным зимним утром на маленькой лужице... кхм-кхм.

- Кто это, черт возьми?

- Хурокан? А кто это?

В этот момент пещера снова опустилась в молчание, однако, уже несравнимой с прошлым.

- Хурокан... боже мой. Разве это не имя Хахве Маски?

В этом гробовом молчании взгляды всех направились на одного человека.

Штормовая королева Шир.

На данный момент она является одной из самых немногих, чье мастерство можно было сопоставить с его.

С другой стороны, пристальный взгляд Шир был направлен на последнего говорившего.

- П... пожалуйста, говорите.

- Ты уверен, что игрок Хахве Маска - это Хурокан?

- …конечно. Не то чтобы это было большим секретом. Если вспомнить его первые видео, то в них он так себя и называл.

- Вперед.

- Что?

Осекся Хатч в ответ на слова Шир. Словно отвечая согласием на вопрос Хатча, вся группа в голос смутились. Над головой каждого из них почти виднелись знаки вопросов.

- Я все еще хочу заполучить в свои руки Хахве Маску, но я не желаю слышать, что мы ему уступаем.

Шир говорила тихо.

- Я не знаю, как я сама к нему отношусь, но я никогда не считала что «Штормовые охотники» слабее Хахве Маски.

После ее слов выражения каждого из них изменилось. Каждый проглотил свое молчание, в них начала расти храбрость.

- Давайте попытаемся снова.

- Нет причин, по которым мы не смогли бы его одолеть.

- Нет причин, по которым мы уступили бы Хахве Маске.

После их слов Шир улыбнулась, ее улыбка не поддавалась описанию.

«Штормовые охотники» снова решили подняться на Горную цепь Уругал!

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 148. Древняя Cила (Часть 1)**

Хурокан держал кость формой с карандаш. Она начала расширяться, пока не заполнила всю его руку. Он тряхнул своим запястьем, держась за утолщенную кость, и кость сразу же превратилось в большое копье.

- Фуух.

Сделав короткий вздох, Хурокан встал в стойку.

Копье.

Цель находилась на очень большом расстоянии, так что это было сложнее, нежели выглядело.

- Фуух.

Одно лишь расстояние не проблема. Дело в тонком контроле, необходимом для этого. К тому же, его концентрации мешали внешние факторы.

Перед глазами Хурокана началась жестокая битва. Время от времени сражение разворачивалось прямо у него перед носом.

Проклятые Рабы пытались прорваться сквозь Скелетов Воинов, чтобы добраться до их мастера. А Скелеты Воины не давали им этого сделать.

Кланг!

Грубые звуки столкновения стали были свидетельством этой битвы.

Скрежет, хруст!

Звуки снимающихся доспехов, плоти и треска костей не прекращались.

Конг!

Всякий раз, когда на землю падал габаритный монстр, земля в округе сотрясалась.

А некоторым монстрам временами удавалось проникнуть сквозь Скелетов Воинов. То же самое произошло и сейчас. В конце концов, усилий Скелетов Воинов на всех не хватало. Монстр ледяными руками атаковал Хурокана. Скорость его удара рукой ничем не уступала взмаху меча.

Из-за подобных вещей и было трудно прицеливаться. Это была непростая задача.

Вшух!

Однако Хурокан делал все на удивление просто. Без особых усилий. Проклятый Раб, обошедший Скелетов Воинов, почти добрался до него, но он уже закончил со своим делом. Он достиг своей цели в момент, когда кинул копье.

Вшик!

Удивительно, но копье летело не дугой, а прямо.

Бросив копье, Хурокан сделал шаг вперед, словно намеренно.

Расстояние с нагонявшим его Ледяным Орком сократилось.

Разрыв между ними сократился быстрее ожидаемого, и он, не сомневаясь, взмахнул своей рукой в сторону головы Хурокана. Хурокан легко уклонился от удара, наклонив голову вниз.

Пухк!

Затем он слегка вытянул ногу и Ледяной Орк споткнулся.

Бах!

Ледяной Орк завалился на спину, у него даже не было возможности повернуться, чтобы взглянуть на синеву неба.

Вшух!

Палач разорвал его голову одним ударом. Отрубленная голова отлетела.

Пум!

И полетела, потому что Хурокан ударил по ней словно по футбольному мячу. Затем пристальным взглядом он посмотрел на Скелетов Воинов.

Это все, на что вы способны?

Читалось в его взгляде. Разумеется, внешний вид подобных команд не должен был возыметь эффекта, однако можно было заметить, как атаки Скелетов Воинов стали яростнее. Хурокан чуть не поперхнулся от смеха, когда это заметил.

В этот момент...

Конг!

До сих пор Ледяной Рыцарь смотрел на битву безучастно. Нет, даже надменно. Но неожиданно, не вытаскивая из ножен своего огромного меча, он им ударил им по земле.

Все 7 копий, что кинул в него Хурокан, так и торчали из него.

Они застряли в доспехах. Казалось, Ледяной Рыцарь не чувствовал необходимости в том, чтобы убирать их. Он не обращал на них внимания, словно они являются частью его украшений, словно все так и было.

Ледяной Рыцарь снова ударил по земле.

Конг!

Вложенный в ножны меч снова ударил о землю.

Хруст!

Костяные Копья, застрявшие в его теле, заледенели и с хрустом рассыпались.

Конг!

Послышался третий толчок. В его ножнах сформировалась трещина.

Трещина была похожа на молнию, образованную на медной оболочке, и она начала расширяться.

Конг!

Прозвучал четвертый и последний удар. Каждый мог увидеть, как через трещину в ножнах стал просачиваться голубой туман.

Первыми отреагировавшими на это были Проклятые Рабы.

Трррр!

Они находились в середине сражения и вдруг стали бесконтрольно дрожать. В столь ожесточенном сражении подобные действия были самоубийством!

И Скелеты Воины не упустили возможности воспользоваться дезориентацией врага. Их не волновала причина их действий.

Единственный, кто думал здесь головой, это единственный игрок на поле боя.

«Начинается».

Хурокан сжал свой кулак, словно ожидая чего-то. С его кулака начала капать яркая жидкость.

Глиняная Лепка!

Однако все произошло до того, как Хурокан успел закончить свой призыв.

Вшуууух!

Ножны Ледяного Рыцаря взорвались на кусочки и ледяной холод, спавший веками в его ножнах, вышел на свободу.

[По округе быстро распространяется Снежный Туман]

Фью!

Снежный Туман был столь силен, что выскочило системное оповещение. Он быстро накрыл все поле боя.

Все остановилось, все заледенело. Всего несколько мгновений тому назад издавались звуки ожесточенного сражения, а уже сейчас все замерло.

На место свирепого сражения опустилось глубокое безмолвие.

От развернувшейся сцены по коже пробегали мурашки.

Первым нарушившим тишину был Хурокан. Он так и застыл со сжатым кулаком.

Шшшшш!

Однако что-то начало таять и топить его лед.

Растопив его по всему его телу пошла цепочная реакция. Лед вокруг Хурокана начал отступать.

Когда лед был уже далеко, Хурокан разжал свой кулак и из него появился Феникс.

Если быть более точным, то это рейд-босс 170-го уровня, Великая Птица.

Помимо крупного тела она обладала огромными крыльями. Одним взмахом крыла она могла спокойно отправлять своих врагов в полет. Среди данного типа рейд-боссов она является самым сложным!

Все тело Великой Птицей полыхало.

Как только она появилась, она сразу же взмахнула крыльями. В сопровождение ее взмаха по полю сражения прокатился огонь. Лед, окутавший сражение, растаял, и время возобновилось вновь.

Ничего не предпринимавший до этого Хурокан, наконец, сделал свой шаг.

«2-я Фаза началась».

Это второе препятствие, которое вызывал Ледяной Рыцарь. Он преодолел Ледяной Туман.

Первым рейд-группам его прошлого никак не удавалось пережить этой атаки, все замерзали, не успев даже моргнуть. А пока все стояли замороженные, меч Ледяного Рыцаря пролетал по каждому из них. И только что Хурокану удалось преодолеть эту атаку.

Преодоление очередного препятствия - хорошие вести. Однако это же и означало столкновение со следующим.

«Я должен сделать это немедленно».

Наконец, Хурокан впервые в этом сражении призвал двух Скелетов Рыцарей. Появление Скелетов Рыцарей изменили поток сражения на все 180 градусов.

[Специальный навык «Рыцарство» активирован]

[Специальный навык «Лидерство» активирован]

Их появление сместило преимущество в подавляющую сторону Скелетов Воинов.

Вдобавок ко всему этому появление Великой Птицы снизило общую защиту Проклятых Рабов на всем поле сражения. Скелеты Воины и без того были сильны, а при учете еще и новых плюшек Проклятые Рабы превратились в груши для битья.

В дело вступили еще и Скелеты Рыцари.

Один из них орудовал Мечом Героя Большого Сражения. Абсолютное Подавление - эта фраза превосходно его описывала.

Пух-ух!

Каждый взмах его меча сопровождался тонким свистом и глухим ударом по жесткой коже Проклятых Врагов. Звук удара получался довольно неприятным, потому что от каждого такого удара Проклятый Раб разлетался вдребезги.

Критический удар!

Такая сцена ужасала.

Скелеты Рыцари прокладывали путь. Когда первый Скелет Рыцарь замедлялся, в дело вступал второй, с Мечом Героя Большого Сражения он очищал путь, словно от сена покос. На конце их пути стоял Ледяной Рыцарь.

Ледяной Рыцарь был почти 4 метра высотой. Скелеты Рыцари были почти 3 метра в высоту. Они выдержат эту встречу.

В этот момент все тело Скелетов Рыцарей начали покрывать кости.

Костяная Броня!

«Просто продержитесь 1 минуту».

Хурокан активировал больше магической силы, таким образом, Скелетам Рыцарям удастся поиграться с врагом.

Он призвал их рога. Он не забыл активировать Маску Безумия. Скелеты Рыцари были облачены в Костяную Броню, а заключительным штрихом стали рога на их черепах от Маски Безумия. Демонстрируя свой свирепый нрав, Скелеты Рыцари раскрыли свои пасти в безмолвном реве. Одновременно подняв свои мечи, они атаковали Ледяного Рыцаря.

Ледяной Рыцарь взмахнул своим мечом им в ответ.

Произошла конфронтация мечей.

Грохот!

От их столкновения должен был исходить скрежет металла, а получились раскаты грома.

Каждая такая атака сильно отдавала по ее участникам. Словно в клинках были пружины, каждый меч, что меч Ледяного Рыцаря, что меч Скелета Рыцаря, отлетал назад после каждого удара.

Поэтому сражение проходило медленно.

Вшух!

После каждого такого удара требовалось прикладывать усилия, дабы погасить отдачу. После чего нужно было после смены позиции нападать вновь.

Грохот!

Они еще раз сошлись в прямом столкновении сил. От их удара перекрывало дыхание.

Настолько сильны были их столкновения. Они сражались, вкладывая в каждый удар все свои силы. Приблизиться к их сражению было бы смертельно!

«Хорошо!»

Не говоря уже о том, чтобы вмешаться. Однако кое-кто все же осмелился это сделать.

Хурокан!

Он уже находился позади Ледяного Рыцаря и запрыгнул к нему на спину.

Крак!

Меч Хурокана ударил тому прямо в спину.

Ууууу!

В этот момент Палач освободил печальный крик. Словно оплакивая свою судьбу, встретить такого идиота хозяина. Звучало как чье-то ворчание. Однако Хурокан проигнорировал это, сейчас он двигался в противоположность от Ледяного Рыцаря. Он оставил выбоину на задней пластине Ледяного Рыцаря.

После чего метнул в нее Костяное Копье.

Скелеты Рыцари и Ледяной Рыцарь обменялись уже 7 ударами. Меч Ледяного Рыцаря уже разрушил их внешний каркас из Костяной Брони и даже вдавил основную. После минуты сражения, как и хотел Хурокан, Скелеты Рыцари были похожи на покромсанный арбуз.

Самым удивительным было то, что за все время их сражения Ледяной Рыцарь ни разу не обратил своего внимания на Хурокана.

В этом и заключалась лазейка.

Ледяной Рыцарь не будет обращать внимание на атаки по его броне, если они не превысят определенный порог.

Ледяной Рыцарь был безмерно высокомерен и близок к бессмертию. Он умер, не зная боли смерти, именно слияние данных факторов породило эту лазейку.

Ее нашли «Штормовые охотники» ценой жизни 10 своих участников.

Закончив со своими атаками, он взглянул на своих Скелетов Рыцарей.

Костяная Броня не выдерживала. Да и повреждения экипировки Скелетов Рыцарей тоже были значительны.

Однако они все еще выказывали готовность продолжить сражение, говоря Хурокану, что могут еще продолжать.

«Премного благодарен».

Скелеты Рыцари превысили его ожидания, таким образом, он поблагодарил их потрепанные от боя тушки за старания.

Он выразил свою благодарность в действиях. Схватив свое Костяное Копье, он продолжил дело, которое мог завершить только он.

Эта работа, которую не могли выполнить ни Скелеты Воины, ни Скелеты Рыцари, ни даже Голем. Он начал Сокрушение Брони, выполнить которую мог только он.

Чу-рун!

На этот раз Палач освободил вопль радости. Палач являлся лучшим оружием по снятию брони, кожи и прочей защиты врага. Этот меч обожал это делать!

Палач начал в самые короткие сроки снимать с Ледяного Рыцаря его броню.

Это словно дать каллиграфу лучшую кисть для письма.

Поскольку их мастер тоже делал работу, Скелеты Рыцари продолжили сражаться до последнего конца. Спустя две минуты один Скелет Рыцарь потерял свою левую руку. Когда сражение дошло до 3-минутной отметки оба Скелета Рыцаря были в ужаснейшей форме. Поражение Скелетов Рыцарей было неизбежным. Как результат Скелетам Рыцарям удалось продержаться в три раза дольше, чем он на то рассчитывал.

Конечно, Хурокан проделал гораздо большую работу благодаря их стараниям. Из потрескавшейся брони начал вытекать гнев Ледяного Рыцаря.

[Холодная и разрушительная энергия течет по вам]

[Все характеристики уменьшены]

[Вы будете страдать от ужасного обморожения]

Этот замораживающий воздух в значительной степени защищал Ледяного Рыцаря от близкого приближения к нему врагов. Даже Сущность Ифрита не позволила бы Хурокану долго там задержаться.

От холодного воздуха своими навыками и упорством не защитишься. Если принять неверное решение и продолжить сопротивляться ему, то в результате от игрока останется лишь ледяная статуя!

Хурокан сталкивался с этим впервые, но был прекрасно осведомлен об эффектах данной атаки. Поэтому он увеличил дистанцию с этим холодом. Однако Скелеты Рыцари мгновенно замерзли, так как не могли уклониться от него.

Хурокан больше не мог видеть своих благородных Скелетов Рыцарей.

Грррр!

Потому что как только Хурокан дистанцировался, Ледяной Рыцарь установил перед собой Ледяную Стену. Эта стена полностью закрывала его от поля сражения.

Она отличалась от Ледяных Стен, увиденных прежде. На стене было что-то вырезано, некоторые очертания. Словно различные монстры, эльфы, гномы и люди пытались сбежать из ледяного ада, да не успели. Нечто подобное было изображено на этой стене.

[Стена Плача появилась]

[Сила Ледяного Рыцаря восстанавливается за счет Стены Плача]

«Третья Фаза».

Это третье препятствие, которое ему нужно преодолеть. Появление Стены Плача.

У этой стены невероятная защита. Вдобавок ко всему этому, эта стена имела свойства не накапливать повреждения.

Прорваться сквозь нее можно было лишь одним сильным ударом.

Глядя на нее, Хурокан вытащил свою заранее подготовленную карту - единственный драгоценный камень.

Кап-кап.

Драгоценный камень начал растаянной жижей капать на землю, после чего появился голем.

Перед Хуроканом предстал Земляной Голем в форме носорога.

Он был целых 5 метров в длину! Самой устрашающей его частью являлся его огромный рог на носу. Огромные рога являлись осадным оружием для сокрушения ворот замка. И его рог напоминал собой подобный таран.

Чугунный Носорог!

Это рейд-босс 180-го уровня. Он обладал множеством прозвищ. В том числе и Убийца Танков. Танки просто ненавидели этого рейд-босса. Еще одно прозвище… и самое популярное среди прозвищ - Tankerbell! Потому что при столкновении с ним Танки улетали как звон колокольчиков.

С этого рейд-босса выпадали дорогие вещи. С точки зрения цены он входил в Топ-10. Все ингредиенты, выпадающие с него, использовались для изготовления экипировки не ниже Редкого Ранга и продавались минимум за 5 тысяч золотых.

Однако учитывая ту атаку, которую он произведет... он определенно стоил своих денег.

- Вперед!

Как только Хурокан отдал команду, Чугунный Носорог побежал в сторону Стены Плача.

Тудум! Тудум! Тудум! Тудум!

Пока он бежал, земля сотрясалась.

Туду-туду-туду!!

Всего за мгновение он быстро ускорился.

Его скорость ужасала. Его огромное тело выглядело скованно, однако, он был так же быстр, как ласточка.

В конце концов, Носорог врезался в Стену.

Бууууууум!

Все звуки сражения, что были до сих пор, не шли ни в какое сравнение с этим. Грохот от их столкновения пронесся по всему полю сражения.

Хурокан был очень напряжен.

«Прорвись!»

Это была самая напряженная часть его плана.

«Штормовые охотники» могли продемонстрировать единый удар необходимый для ее разрушения.

Просто уровень… для этого требовался Маг или Нападающий 190 уровня и выше. Вся его экипировка должна быть минимум Эпического Ранга, а сам он уложен всеми возможными и невозможными Благословениями. Вдобавок к вышеперечисленному требовалось использовать очень мощный навык минимум 190-го уровня!

С этой стороны Штормовая королева Шир, Чев или Синклер могли бы с легкостью прорваться через эту стену.

Однако Хурокан не мог произвести подобной атаки за один удар.

Это был лучший план, что он мог придумать. А раз это было лучшее, то никто не давал гарантий на его успех.

Никто не гарантировал успех его задумки, поэтому Хурокан нервничал. Услышав сильный взрыв, он не мог успокоить нервозность в своем теле.

[Стена Плача пала]

Однако услышав сообщение Системного Оповещения, на лице Хурокана расцвела все та же улыбка, что была на нем в самом начале сражения.

«Это финал».

В этот момент в руках Хурокана находился мешок.

Каждое Костяное Ядро обошлось ему минимум в 500 золотых. Все они являлись ингредиентами высокоуровневого рейд-босса. Крафтовые Кости Гигантской Магмы, это были лучшие Костяные Ядра, которые он мог сделать.

Хурокан подбежал к павшей Стене Плача и опрокинул на Ледяного Рыцаря горсть Костяных Ядер.

Плумь! Прум!

Было брошено около 20 Костяных Ядер. Они, прокатившись по земле, остановились у ног Ледяного Рыцаря.

Бум! Дум! Взрывы!!

Послышались взрывы и потрескавшаяся до этого броня Ледяного Рыцаря начала раскалываться еще больше.

Мгновение спустя от Проклятых Рабов не осталось и следа. Остался лишь Ледяной Рыцарь, и между ними теперь не было препятствий.

В его руках находился один Скелет Рыцарь, 17 Скелетов Воинов, два Скелета Мага, Огненный Голем Великой Птицы и оставшийся Чугунный Носорог. Все смотрели на единственного оставшегося в живых противника.

Хурокан даже не колебался. Он отдал последний приказ.

- Принести мне его голову!

Осталось лишь одно препятствие, которое требовалось преодолеть.

...

Как только броня Ледяного Рыцаря обвалилась, повреждения Хурокана стали фатальными.

Одни только атаки многочисленных Скелетов Воины были сравнимы с ударами нескольких дюжин Нападающих. Впечатляющие атаки демонстрировала и Великая Птица, Скелет Рыцарь тоже не упускал возможности пустить в ход свои ужасающие навыки. Нельзя было игнорировать и атаки Скелетов Магов. Вдобавок к этому, от проникающих взрывов Костяных Копий и Ядер мурашки вставали гуськом.

Если наблюдать на сражение Хурокана со стороны, то походило все это на рой муравьев, взявших в тиски свою добычу. Они словно муравьи солдаты могли прокусить кожу врага в несколько раз больше их самих.

И среди этого роя муравьев атаки Хурокана были сродни с жалом Скорпиона.

Так как он достиг последней фазы Ледяного Рыцаря он решил выложиться на полную.

[Навык Черное Сердце активирован]

Черное Сердце, этот навык он приобрел по очень высокой стоимости!

Этот навык использовался при наличии излишка магической силы. И Хурокан воспользовался им.

Физические возможности Хурокана в этот момент превзошли возможности лучших Нападающих всего «Полководца». Характеристика силы резко возросла вверх, это первый раз, когда его характеристики перескочили норму. Его движения стали сумасшедшими. Хурокан увидел возможность, когда Ледяной Рыцарь парировал атаку. Он полетел к нему словно пуля.

- Будьте прокляты!

Из высокомерного Ледяного Рыцаря вырвался отчаянный возглас.

Это произошло, когда он продолжил.

- Это цена за вмешательство. И только ваших жизней недостаточно!

Его голос изменился в проклятье.

Это произошло моментально.

Не было никаких предупреждений. Закончив говорить, тело Ледяного Рыцаря взорвалось.

[На вас пало Проклятье Ледяного Дракона]

Ужасающее проклятье, разрушившее до этого Ледяное Царство, пронеслось по всему полю сражения.

Это заключительный акт Ледяного Рыцаря. Не было никаких внешних признаков того, что он это сделает.

Могущественное проклятье заморозило Скелетов Воинов, Рыцарей, Магов и Големов.

На этом все не закончилось.

Все, что было заморожено, стало разрушаться. Армия Нежити, заполнившая собой все поле сражения, стала рассыпаться. Они обращались в песчинки льда, словно песок на ветряных дюнах.

И Хурокан тоже был заморожен. Он стоял там, словно ледяная скульптура. Если бы это сражение проводилось по онлайн трансляции, то ленту комментариев заполнили бы возгласы стонов.

Словно подходя к своему финальному концу, подчиненные прямо перед Хуроканом рассыпались.

И вот, когда и он уже превратился в ледяные стружки.

На его месте появился... снова он!

[Диадема Очищения защитила вас от Проклятья Ледяного Дракона] 
Он заранее переключил свои предметы, и заговорил, с улыбкой на лице.

- Это перевоплощение.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 149. Древняя Cила (часть 2)**

Вшух!

Вообще-то говоря, матрас, на котором он спал, не совсем мог выполнять свою роль, однако Ан Джэюн спал на нем как убитый. Одеяло, которое вот-вот собиралось распасться, выглядело даже хуже матраса. Разлепив оба глаза, Ан Джэюн с силой спинал с себя одеяло.

- Ора-ора-ора!

Вставая, он энергично вскрикнул. С трудом верилось, что всего секундой назад он трупом лежал на этом матрасе. Пока он шел к туалету, он демонстрировал колоссальный уровень энергичности.

Он быстро поместил на свою зубную щетку жирный мазок зубной пасты и взглянул на себя через маленькое зеркальце. Он был довольно тощим. Настолько тощим, что даже диета из одного мяса в течение целого месяца не смогла бы его привести в здоровый вид. Однако взглянув на свое отражение, он думал иначе - он выглядел лучше, чем когда-либо.

Если бы он чуть-чуть преувеличивал, то он был похож на Леонардо Ди Каприо в расцвете своих сил, когда тот не смог выиграть свой второй Оскар. Примерно так он себя оценивал.

«Все сделано!»

«Ждите меня. Я убью любого ублюдка, кто посмеет встать на моем пути. Хахве Маска сделает любого».

К тому же, у него был для этого повод.

- Мухахаха!!

Он не смог удержаться, поэтому, когда дочистил зубы, громко рассмеялся. Он был настолько рад, что казалось, он сошел с ума.

Конечно, причиной его счастья была игра.

«Мороз! Я получил Мороз! Мухахаха!»

Всего 8 часов назад он смог одолеть Ледяного Рыцаря.

После рейда на Ледяного Рыцаря он немедленно вышел из системы. Вернувшись в реальность, он немедленно уснул.

Не то, чтобы у него не было дел в тот момент. Были, и даже много. Для начала, разобраться с полученной видеозаписью, а затем проверить, как обстоят дела в «Полководце». А также подвести итоги.

И все-таки, он сразу уснул. Вероятнее всего, он настолько вымотался в рейде, что сил на дальнейшее у него не осталось, однако, это не основная причина, была и другая.

Его голова была просто переполнена разными мыслями. Внутри его головы в тот момент царил настоящий хаос, а заниматься делами при таком раскладе было невозможно. Именно поэтому он сразу же лег спать.

Так и прошли 8 часов...

Это был самый длинный сон с самого прошлого года, поэтому он чувствовал себя превосходно. Он с легкостью поддался радостному возбуждению.

Именно поэтому он сейчас смог насладиться своим счастьем.

«Ну, давай взглянем на эффекты Мороза… его можно использовать на чем угодно».

Самой радостной новостью было получение Древней Силы - Мороз.

В основном, Древняя Сила могла быть использована лишь на навыках Ранга А. Их нельзя использовать на только недавно приобретенные навыки. С другой стороны, он может использовать их на навыках, которые использует в качестве своих основных сил.

«Я предполагаю, что сначала изменю Скелетов. Интересно, какой эффект это на них произведет?»

Он понятия не имел какой эффект это на них произведет. Он просто знал, что это будет сильно. Только представив, что из этого будет, его переполняла радость.

Однако на этом хорошие новости не заканчивались.

«Если я преуспею в эпизоде с Ледяным Царством, то мои платные видео могут перевалить отметку в 3 миллиона покупок».

По правде говоря, больше всего в эпизоде с Ледяным Царством он ожидал доходы от платного видео.

До возвращения в прошлое «Штормовые охотники» не показывали онлайн трансляции с Ледяным Царством. Весь эпизод был полностью снят, а затем отредактирован. После чего они разместили на свой телеканал уже целый фильм.

В то время онлайн трансляции считались самым надежным способом показывать контент. Но «Штормовые охотники» решили использовать новый подход. Так как это было ноухау, это было рискованно. Однако эта попытка привела к завидному успеху, озолотившему их.

Конечно, они имели успех не потому, что просто придумали что-то новое. Игра в Ледяном Царстве длилась 15 дней, а полученное видео было смонтировано до 3 часов. К тому же, вся видеозапись была сделана как сюжет некой игры, в нем были распланированы и история, и сценарий. Они сделали все как реальный фильм. Для этого «Штормовые охотники» наняли известного Голливудского режиссера. В итоге получалось, что они создали полноценный фильм с «Полководцем» в качестве съемочной площадки.

«В тот момент их продажи превысили невероятную отметку в 3,9 миллионов».

Это был огромный успех!

Заснятый «Штормовыми охотниками» фильм о Ледяном Царстве не стал номинироваться на Оскар, но он действительно был показан на нескольких кинофестивалях. И получил положительные отзывы. Это не одноразовый фильм, который забываешь после первого же просмотра. Его приняли как полноценный художественный фильм.

Конечно, сейчас еще никто не предпринимал попыток этого сделать. Для этого требовалось иметь историю наподобие Основной Сюжетной Линии «Полководца». Однако ни одна из гильдий не могла монополизировать ни «Графа Скверны», ни «Безнравственного Принца». «Гидра» попыталась монополизировать эпизод «Графа Скверны», однако, так и не смогла убить ключевую фигуру в ней - самого Графа Скверны. Это свело на нет всю их попытку.

Была возможность сделать такое с «Безнравственным Принцем», однако для любых соглашений требовалось одобрение Хахве Маски.

Именно поэтому данная попытка Ан Джэюна будет совершенно новой и удивительной для всех зрителей.

Конечно, он с нетерпением ждал этого.

«Интересно, сможет ли Романи справиться и с этим?».

С другой стороны, это все-таки полнометражный фильм. Для этого потребовалась бы более профессиональная редактура, нежели для обычного ролика. Вполне вероятно, что Романи поразится поставленной перед ним задачей.

Конечно, и стоимость изготовления тоже подскочит вверх. В пределах ожидания будет стоимость в два или три ролика средней продолжительностью.

«Без вариантов».

Однако сейчас у Ан Джэюна было предостаточно денег, чтобы заплатить за все единоразово.

«Все уже должным образом разрекламировано. Я должен сделать это, даже если придется опустошить весь свой банковский счет».

Содержание Основной Сюжетной Линии изменилось, с другой стороны «Полководец» неожиданно сделал для Ан Джэюна бесплатную пиар-акцию. Все будут ждать новую запись от Хахве Маски, всем будет любопытно, что же покажет им тот, кто смог открыть для них путь в Новую Эру.

Закончив с этим, ему не придется больше тратить деньги на экипировку.

«Сейчас предметов для 200-ых уровней почти нет, так что и тратиться на них не придется».

В прошлом, ему требовалось менять свою экипировку после получения уровней. К тому же, следовало заботиться и о каждом из его скелетов, чтобы оборудовать их всех, фигурально, ему требовалось продать свои почки.

Однако сейчас все было по-другому.

Эпизод с Павшим Королевством только начался, и серьезная экипировка для 200-ых уровней только начнет выходить. Это будут вещи для игроков, прошедших 2-ое Повышение. Другими словами, сейчас Ан Джэюну не требовалось приобретать новые товары.

Если и требовалось на что-то потратить свои деньги, то только на снаряжение своего Рыцаря Смерти, который скоро у него появится. Это произойдет после его 2-ого Повышения, когда он станет Личем. Однако это не должно быть слишком затратно.

«Я должен отдать ему либо Палач, либо Меч Падшего Принца».

Рыцарь Смерти был неким подобием самого Лича. Поэтому любые предметы, связанные с самим призывателем, могли быть оборудованы и самим Рыцарем Смерти. При желании, он смог бы надеть на него даже Хахве Маску. Конечно, тот не будет иметь никаких возражений, как бы его не использовали.

Но осталась самая изюминка этих новостей. Наконец, с эпизода Павшего Королевства Хахве Маска покажет самый быстрый прогресс. Разрыв между Хахве Маской и остальными Топ-30 Гильдиями будет только увеличиваться.

Пока он чистил зубы, перед глазами так и всплывали розовые мечты о его будущем.

«Следует ли мне переехать в новое место?»

Должен ли он купить себе пентхаус? Возможно, у него будет своя квартира где-нибудь на высотке с открытым видом на реку Хан, откуда он сможет наслаждаться ею, погружаясь в ВР.

«… Нет. У меня и так нет никаких проблем, играя отсюда. Здесь довольно хорошее интернет-соединение. Ах! Возможно ли, что мне следует купить автомобиль?»

Он мог бы заполнить парковку дорогими авто и ездить на новой каждый день. Он подумывал о том, чтобы играть в доме с огромным гаражом и кучей авто.

«… однако прямо сейчас нет никакой необходимости в покупке дорогого авто. Я никуда не выбираюсь, у меня банально нет на это времени. Да и цена на страховку довольно высока. Вдобавок ко всему, на что мне он сдался. Так что же мне делать? Должна ведь быть хоть какая-то роскошь, на что бы я мог разориться прямо сейчас. Чего же из этого я хочу?»

Как результат, мечтать о розовом будущем ему стало непросто.

«Точно, я воспользуюсь этой возможностью, чтобы накопить на VR-Gear модуль 6 уровня! Интересно, какое выражение будут иметь сотрудники Peach Store, когда я куплю его единовременной выплатой».

Вот теперь Ан Джэюн смог представить себе свое розовое будущее. Улыбнувшись, он сплюнул в раковину пасту.

Умыв свое лицо, он взял свои очки. Включая свой планшетный ПК, он был в приподнятом настроении.

«Держу пари, что сейчас интернет будет пестрить историями обо мне».

Именно в этот момент он увидел это.

- А? Что? «Штормовые охотники»?

За эти 8 часов сна он пропустил большие события.

...

Это был полупрозрачный монстр, окруженный красным светом.

Ублюдок был достаточно силен, чтобы создавать бесконечные потоки пламени, его жар был достаточно силен, чтобы сжечь любого на его пути. Когда его загоняли в угол, он забирался на бесплодную вершину горы Уругал. Он мог легко избежать любого урона, превратив вершину в озеро пламени. У него была также абсурдная способность залечивать серьезные ранения.

Так же он обладал самым большим запасом здоровья среди монстров, появившихся вплоть до сих пор. Когда он был в гневе, на него могло нападать не больше трех человек. Он был очень силен.

Огнеслизистый Дракон!

Он защищал вершину горной цепи Уругал, и он был монстром среди монстров с невероятно выкрученными характеристиками.

Единственное, чему поддавалась его логика, это то, что Танки и Нападающие могли нормально перетягивать его агро. Поэтому Маги спокойно могли иметь с ним дело… Единственный способ убить его, это придумать действенный план. И простота данного плана была единственным успокоением для участников этого рейда.

Однако марафон - это гонка в дистанцию на 42 километра. В теории все просто, чтобы выиграть - нужно прийти первым, но что говорит практика?

Легких путей на убийство данного монстра просто не существует.

Именно поэтому для самых сильных игроков «Полководца» этот монстр стал самым настоящим разочарованием. Они одолевали сильнейших монстров среди самых сильных, однако Огнеслизистый Дракон загнал их в тупик.

Однако встретившись с ней, он пал.

[Вы получили Титул «Завоеватель Горной цепи Уругал»]

[Вы получили Титул «Убийца Драконов»]

[Вы получили Титул «Хозяин Горной цепи Уругал»]

Штормовая Королева Шир.

Большая часть ее серебряной брони расплавилась от дыхания Огнеслизистого Дракона. Даже кожа за ее броней потемнела. Конечно, волосы и лицо не стали исключением. Выглядела она неприглядно, со стороны и не разобрать кто это. Однако она осталась жива.

Она была жива, когда смотрела на кончину Огнеслизистого Дракона.

- Фух! Фуух!

Их осталось только двое. Рядом стоял Хатч.

- Мы действительно сделали это! Ух!

Другими словами, из целой рейд-группы в живых осталось лишь двое.

В рейде на Огнеслизистого Дракона участвовало тридцать человек, однако по истечении времени их становилось все меньше и меньше. Вторых попыток здесь не было. Дыхание Дракона было бичом Священников, так как разбиралось со всеми прежде, чем последние успевали что-либо сделать. Даже Танки не могли выжить против него.

- Королева! Мы сделали это!

Конечно, погибшие не остались в стороне.

- Эй! Хатч! Хатч! Что произошло?

- Все закончилось?

- Мы действительно убили его?

Погибшие члены оставались в голосовой чат программе, чтобы разговаривать с игроками в сети.

И Хатч ответил им.

- Да, мы сделали это!

После его слов, короткая тишина сменилась радостными возгласами. Голосовой Чат превратился в настоящий базар. Хатч услышал всех сразу, наверное, это было непросто.

Однако он понимал всю ситуацию.

«Это невероятно! Но мы сделали это!»

Они уже однажды проиграли ему, после этого они видели записи множества рейдов от других Топ-30 Гильдий. На этом фоне они выработали стратегию против него, и все-таки победа досталась непросто.

Нет, это был самый сложный рейд-босс, с которым сталкивались «Штормовые охотники» до сих пор.

Самым худшим была новая фаза, с которой остальным рейд-группам столкнуться так и не довелось. Огнеслизистый Дракон пошел на самоубийственный шаг. Он использовал СлизБастер.

Поскольку это была самоликвидация, все его тело превратилось в огромную бомбу. Диаметр взрыва ужасал.

Этот неожиданный взрыв нанес колоссальное количество урона. Одна такая атака унесла за собой жизни 11 игроков. Когда все встретили свой «Game Over» Хатч задумался об участи, которая будет их ждать в последующие 48 часов. Он полагал, что ничего хорошего уже не выйдет.

Однако Шир не сдавалась даже в такой ситуации. У нее не было второго шанса. Она немедленно перетянула на себя его агро, и Хатч вошел в синхрон с ней, пока читал заклинания.

Ему казалось, что их усилия все равно, что яйца о камень. Они сражались ради победы, так как пути назад у них не было.

И яйцо, в итоге, смогло разбить камень.

- Королева!

Выглядела она неприглядно, однако, в тот момент она действительно выглядела как Королева.

Увидев Хатча, она ответила.

-Хатч!

Услышав свое имя, Хатч с глубокой улыбкой на лице раскрыл свои объятия. Разве в такой сцене у выживших не принято обниматься от радости?

Однако ликующих объятий Хатч так и не дождался.

- Ты знаешь, что такое Древняя Сила?

- Что? Древн… что вы сказали?

- Древняя Сила Пламени… мне выдали странную награду. Ты что-нибудь знаешь об этом?

- Что?

- Так знаешь или нет?

На ее вопрос, Хатч срочно почувствовал потребность срочно придумать хоть какой-нибудь ответ.

- Это… единственный Древ-ун, который я знаю, это университет на станции Ан-ма.

После его слов Шир на короткое время впилась в него взглядом, после чего начала разговаривать с другими через голосовой чат.

...

[Штормовые охотники. Они преуспели в зачистке Горной Цепи Уругал!]

[Штормовая Королева. Она смысла с себя унижение рейда на Безнравственного Принца!]

[Древняя Сила! Появление усовершенствованных навыков «Полководца»!]

Всего половиной дня ранее весь интернет пестрил заголовками о Хахве Маске и начале 3-ей сюжетной линии «Полководца». Однако теперь все говорили о «Штормовых охотниках».

И сейчас голова Хурокана тоже была заполнена различными мыслями о «Штормовых охотниках».

«Она получила Пламя».

Даже войдя в игру, он еще какое-то время был не особо дееспособен. Он просто смотрел в окно голограммы, просматривая онлайн статьи. Он был погружен в свои думы.

«Это какая-то неурядица. Огнеслизистый Дракон не должен был выдавать Древний Ранг. И все же она получила Пламя?»

Гильдия «Штормовых охотников» преуспела в очищении вершины Горной цепи Уругал.

Этот факт был удивителен сам по себе. Хурокан был прекрасно осведомлен о том, как трудно было его одолеть. И сказать «трудно» было явным преуменьшением. Во-первых, около него было просто невозможно находиться. Он мог просто превратить все окружение в пламя, тем самым аннулируя весь проходящий урон. Это был просто абсурдный монстр.

Вишенка всего была его 3-ья фаза. Если игроки не будут заранее осведомлены о СлизБастере, то все вокруг просто полягут замертво. Это атака по площади, и она была невероятно сильна. Этот навык относился к тому же разряду что и Снежный Туман в сражении с Ледяным Рыцарем. Это не то, от чего можно было бы так просто уклониться. Это атака по площади, где единственное решение, это встретиться с ней и выдержать ее.

К счастью, Хурокан заранее знал об этом, поэтому он смог подготовиться. Однако «Штормовые охотники» вышли в слепую и все же смогли выйти победителями.

Да, это не первая их попытка. Да, они в значительной степени преуспели в перепланировке своей тактики относительно первой и второй части сражения, но это все равно было невероятно.

«Что происходит?»

Однако самым удивительным было получение Штормовой Королевой Мифической Древней Силы. Ей принадлежал самый большой вклад в сражение, поэтому Пламя досталось именно ей.

«Что изменилось?»

Если следовать событиям по памяти Хурокана, то эпизод Павшего Королевства начинался с завоевания Горной цепи Уругал. А уже впоследствии появлялась Древняя Сила. Однако спустя только два месяца, сразу после убийства Огнеслизистого Дракона появилась Древняя Сила.

Древняя Сила Мифического Ранга появилась в качестве награды за убийство Ледяного Рыцаря и Огнеслизистого Дракона.

Конечно, этого стоило ожидать.

«Они изменяли трудность заданий?»

Согласно планам Tobot Soft, ИИ выбирал сложность по скорости прогресса основной сюжетной линии. Кроме того, сам процесс определения был настолько сложен, что даже сами разработчики не могли на него повлиять. Изменения его вручную вызвали бы системную ошибку.

А все это стало совокупным результатом недавних событий. Это был ответ «Полководца» на слишком быстрый прогресс игроков.

Другими словами, информация, о которой он знал до этого - больше не была достоверной. Теперь ее можно использовать лишь в качестве справочного материала.

Хурокан закрыл глаза.

Всего пару мгновений назад он был так рад, что не мог сосредоточить свои мысли на деле. Однако прямо сейчас его взгляд был на удивление холодным.

«Мне осталось примерно 43% до достижения 200 уровня. У меня нет Слез Ифрита, но если я буду охотиться в путешествии до замка Теруб... то через день или два я смогу достигнуть 200 уровня».

Его трезвый ум должен был смело встретить реальность.

Он не остался позади, но это и не значит, что он впереди.

Он бежит не в одиночку.

Выход только один.

«Да, давай сделаем это. Давайте посмотрим, кто кого».

Он должен приложить все свои силы, чтобы одолеть конкурентов. Именно этим должен был заняться Хурокан.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 150. Древняя Cила (часть 3)**

За стенами Замка Теруб…

Изначально Поле Битвы являлось незначительной локацией, о которой знали лишь немногие. Однако сейчас о ней знал каждый любитель «Полководца».

В этом мест Убийца Синклер, представитель гильдии «Большая Улыбка», заработал себе внушающее, но от этого не менее запоминающееся прозвище. В этом же месте «Гидра» не смогла преодолеть препятствие, встретившееся на их свободном пути. Однако больше всего оно известно под тем событием, когда Хахве Маска объявил войну Топ-30 Гильдиям.

На этой сцене последовательно произошло несколько исторических для «Полководца» событий.

Это место таило в себе атмосферу магии, приключений и романтики. И таило в себе желание исследовать его.

Естественно, Север стал облюбованным игроками местом.

Игроки, достигшие необходимого уровня, и даже те, кто еще этого сделать не смог, стекались к замку Теруб, чтобы отправиться на Север.

Однако Север был далек от того выдуманного рая, который они себе напридумывали. В их воображении было слишком много романтизма.

Весь мир считал, что теперь весь Север принадлежит Хахве Маске. Именно поэтому ни одна гильдия, группа или игрок не претендовали на права этой территории. Кроме того, Хахве Маска совсем не планировал распоряжаться этой землей.

Вдобавок к этому, на Севере не было замков или городов, которые можно было бы использовать в качестве опорного пункта. Игроки собирались в определенных местах, но все они были смехотворны. Их нельзя было считать точками перерождения. Поэтому все после смерти возвращались к замку Теруб.

Именно поэтому неприемлемое поведение здесь считалось нормальным. Потому что никто поблизости не мог проконтролировать ничьих действий. Никто не управлял этими землями. Это место, где при проблемах с каким-нибудь игроком можно было решить все убийством. Здесь это закон, который может помочь тебе выиграть время, если забрать его у других.

В какой-то момент Север превратился в земли беззакония.

И конечно, все, кто играл и выживал на Северных землях, были не самыми обычными игроками.

- Сколько нам удалось получить?

- Если посчитать с теми, кого мы поймали буквально сейчас, то 17.

- Неплохо. У всех местных игроков хорошие вещи. Если задержимся здесь еще ненадолго то, пожалуй, смогли бы заработать денег, чтобы проплатить за игру на год вперед.

Эти игроки походили на бойцовских собак со снятыми намордниками. Игроки, для которых ПК является нормой, вносили в эти земли еще большую анархию.

Есть некоторые пользователи, которые наслаждаются данным видом игры. Система «Полководца» не сдерживала убийства. Никаких штрафов за это не навешивалось. «Полководец» позволял игрокам насладиться и данным аспектом игры.

На данный момент 3 игрока считали количество наручных часов, которые они добыли посредством ПК.

- Все как я и предсказывал. Это решит все наши проблемы, если мы будем носить их! Я ведь говорил, что мы должны были сделать это еще раньше! Даже когда я предлагаю вам полезный совет, у вас никогда не хватает ума, чтобы полностью вникнуть в него.

- Великолепно, вот ты красавчик. Как обычно умен. И отчего же ты не использовал свою умную башку в колледже?

- Ты нарываешься на драку?

- Эй! Хватит! Что за прикол носить одни и те же маски и сражаться друг против друга...

Группа состояла из мечника, мага и священника.

Все из разного класса, однако, сейчас на их лицах были маски того, кто в «Полководце» был гораздо известнее Железного человека или даже Бэтмена.

- Однако я никогда бы не подумал, что быть Хахве Маской так хорошо. Все шарахаются, только завидев нас.

Хахве Маска.

Маски, которые они носили, называются - Хахве Масками.

Конечно, с именитым игроком Хахве Маской их абсолютно ничего не связывало. Они не были даже знакомы. Если нужно обозначить как-то их взаимоотношения, то это было как связь между звездой и его поклонниками. Только они были плагиаторами, а он автором произведения.

Вообще-то, они были не единственными, кто так поступал. В городах или замках было не трудно найти игроков, носящих Хахве Маски. И приличное количество из них использовали эти маски, прикрываясь ее репутацией.

И было предельно понятно, что присутствие Хахве Маски сильнее всего отражалось на Севере за пределами замком Теруб.

- Эта область - владения Хахве Маски. Конечно, это очевидно.

- Ребят, иногда даже зная, что это вы - я чуть в штаны не надкалываю... круто.

Сила репутации Хахве Маски гарантировала силу и эффективность данной тактики.

Большинство игроков, встретив Хахве Маску, к примеру, на охоте, могут заметить, как дрожат их сердца. У поклонников Хахве Маски была реальная возможность встретиться со своим кумиром. Это ожидание встречи колышет их душу. А у тех, кто когда-то пересек ему дорогу, сердце трепещет уже по другим причинам.

Если использовать это волнение против игроков, то можно было весело провести время. И эти три игрока использовали данную возможность как раз для этого.

Ооооооо!

Послышалось в их ушах.

«Это Молотоглав!»

Они признали владельца этого рева. Словно давно репетируя, каждый из них остановил разговор и повернул свою голову в сторону исходящего звука. Еще раз, посмотрев друг на друга, они улыбнулись.

- Ну что, время собирать лут?

Они стремились нападать на игроков, находившихся в неприятном положении. Это было крайне подло, однако угрызения совести они не испытывали.

- Давайте вначале посмотрим, а уже потом за работу.

- Я надеюсь, что мы встретим сочную добычу.

- Ага, я бы не прочь поразвлечься.

Они устремились навстречу шуму, чтобы насладиться еще одним ягненком, попавшим в их пасти.

...

- Дерьмо!

Вырвалось из уст игрока, облаченного в одеяния Мага и Хахве Маску. Экипировка его была грубой. Его одежду покрывали слои льда.

Это было неприятное чувство. Куски льда были тяжелыми, а потому сковывали движения.

[Холод проник в ваши кости. Все характеристики и скорость передвижения снижены]

Они были в джунглях, заполненных разросшейся растительностью. Было душно до неудобства, но этого игрока это не касалось. Он был в очень неприятном и неудобном положении, однако, было кое-что, что мешало гораздо больше.

То, что действительно смущало игрока это Скелет Воин, стоящий прямо у него перед носом и выпускающий ледяные облака из своего забрала в шлеме.

- Дерьмо!

Маг, словно попугай, повторял это слово снова и снова. Сопротивление - об этом Сервид даже не задумывался. Его действия не подобают Хахве Маске у него на лице. В «Полководце» Хахве Маска был известен своей воинственностью, упорством и силой.

Однако если бы о его положении прознали другие, то его поведение обрело бы свое объяснение.

Сервид столкнулся лицом к лицу со Скелетом Воином. Кроме того, он видел того истинного владельца и этой маски, и Скелетов Воинов.

Это суровая реальность.

Хурокан, открыватель Новой Эры!

Он здесь.

А Сервид выступал сейчас в роли его врага. Когда их группа увидела, как игрок в одиночку сражается против Молотоглава, они не сомневались. Втроем они провели опережающее нападение. Как результат - два его компаньона уже отправились на тот свет.

- Я-я… мне жаль. Я отдам тебе все мои часы. Только не убивай.

Наконец Сервид начал придумывать внятные извинения. В действительности, извинение было его единственным шансом на выживание. Единственная возможность пересечь стены замка Теруб целым и невредимым, это рассчитывать на снисхождение со стороны Хахве Маски.

Конечно, это не означает, что даже в этом случае его запястья останутся целыми.

К тому же, Хахве Маска перед ним отличался от того, кого он видел на бесчисленных видеороликах.

Дорогие доспехи были в изморози, и в отличие от полыхающих огней, сейчас в пустых глазницах Скелетов Воинов отражался вечный холод, сверкающий как два белых рубина. Из-под его шлема выходило ледяное дыхание, а от каждого вздоха пробирали мурашки.

И это были не просто спецэффекты. Испускаемый им холод действительно был страшным.

- Пожалуйста! Я никогда больше так не буду!

В окружении ледяного тумана он снова попросил прощения.

Однако ответом Хурокана стало холодное молчание и щелчок двух его пальцев.

Скелеты Воины немедленно двинулись, словно давно ожидали этой команды. Их атака была молниеносной.

- Дерьмо! Ты с\*кин сын!

В результате, Сервид успел высказать лишь это. Прежде чем он успел продолжить что-то еще, Скелеты Воины раскололи его тело напополам.

Пока Хурокан разбирался с Сервидом, два его Скелета Рыцаря разобрались с Молотоглавом.

Когда со всеми угрожающими ему переменными разобрались, он занялся трупом Сервида.

Взглянув на три Хахве Маски, в которые были облачены игроки, он почувствовал себя хорошо.

«Сумасшедшие ублюдки».

Для горести не было причин. В конце концов, сами Хахве Маски создал не Хурокан. Найти и надеть их могли везде и каждый.

К тому же, Хурокан банально не заботился о таких вещах.

«Наверное, в последние дни я слишком надолго пропал из виду. Эти ублюдки посмели надеть Хахве Маску».

У Хурокана и в планах не было придавать Хахве Маске облик праведности и справедливости. Наоборот, он хотел, чтобы эта маска внушала страх даже в сердца ветеранов Топ-30 Гильдий, а это, в свою очередь, позволило бы им выражать свой гнев на таких вот дурачках.

«Ну, вы принесли мне немного денюжек, так что я в любом случае вам благодарен».

К тому же, игроки в Хахве Масках в них больше похожи на монстров. Последствий от нападения на них было ноль.

Собрав все часы, Хурокан повернулся, чтобы посмотреть на своих Скелетов Воинов и Скелетов Рыцарей. Наконец, при просмотре на них, на его лице появилась улыбка.

Он чувствовал удовлетворение, наблюдая за результатом использования Мороза.

«Это вне всяких ожиданий».

После ухода из Ледяного Царства он продолжал идти к стенам замка Теруб, не прекращая охотиться. И одновременно начал проверять и анализировать силу Мороза.

Ее результаты были превосходными. Улыбка на его лице была преуменьшением.

Наблюдая за способностями, продемонстрированными его Скелетами, он мог дать им прекрасную оценку.

Когда Скелеты попадали под силу Мороза, все их характеристики и скорость передвижения увеличивались на 20%. К тому же, эффект Холода был очень полезен в сражениях. После продолжительного воздействия Холода он переходил в Обморожение.

Ледяной Голем тоже был превосходен. Его появление немедленно промораживало врагов до самых костей. Он не шел ни в какое сравнение с Земляным Големом, который обладал лишь укрепляющими навыками.

Была еще и Ледяная Костяная Броня. Она замораживала любого, кто вступал с ней в контакт. Это было очень полезно как в сражениях против людей, так и против монстров.

Больше всех порадовали Костяные Бомбы. Костяные Бомбы под эффектом Мороза давали больший урон, а враги, попавшие под их взрыв, заледеневали. Он мог немедленно повесить на врагов Обморожение, и это было очень полезно в сражениях с подвижным врагом.

Конечно, одними плюсами все не ограничивалось.

«Расходы магической силы стали колоссальными…»

При активации Древней Силы любые связанные с ней навыки, попавшие под ее поле действия, увеличивали расход своей магической силы в 2,2 раза. А это значит, что на поддержание призыва у него будет уходить в 2,2 раза больше маны. В последнее время он совсем забыл о том, что такое недостаток магических сил, однако, при нынешних обстоятельствах активация Мороза в полную силу не позволит ему призвать всю его армию.

Единственный найденный им недостаток это то, что эффект от Мороза распространялся лишь на ветку древа Призыва. Однако он уже знал об этом факте.

Но ее сила все равно оставалась невероятной. Если бы все шло, как запланировано, то он бы до сих пор оставался опьяненным от веселья.

«У шлюшки Шир наверняка есть нечто сопоставимое».

Однако сейчас Хурокан является не единственным обладателем такой силы. Этот факт заставлял его поволноваться.

Хурокан отвел свой пристальный взгляд от Скелетов Воинов.

«Сколько мне еще придется соперничать с этой стервой? Это вопрос, на который мне, в конце-то концов, уже хочется узнать гребаный ответ!».

Слухи относительно известных людей обычно распространяются как пожар.

Хахве Маска и Штормовая Королева.

Правда, слухи о двух самых известных людей в «Полководце» распространяются гораздо быстрее пожара.

Только в случае Штормовой Королевы это были не слухи. Она публично заявила о себе.

Она не проявила никаких колебаний в демонстрации видеозаписи для поклонников «Штормовых охотников», где показала свою новоприобретенную силу. Штормовая Королева использовала сильный и разнообразный набор навыков под эффектом Пламени. Демонстрация Штормовой Королевы просто поразила зрителей, а ее конкуренты до сих пор в недоумении.

- Разве это не слишком невероятно?

- Другим игрокам никогда такого не достичь.

- И вся Древняя Сила будет в состоянии продемонстрировать такое? Или оно уникально только для ее навыков?

- Дерьмо. Если бы и я родился с золотой ложкой во рту я бы тоже смог такого достичь!

- Здесь дело вовсе не в золотой ложке. Будь ты хоть основателем Tobot Soft, ты бы не смог такого достичь.

- Полностью согласен.

А вот относительно Хахве Маски ходили лишь слухи. Хахве Маска не показывал того, что он заработал в своих приключениях. Позади слухов стояли те редкие записи игроков, которые им удалось добыть лишь волей случая.

И на них не было обычных Скелетов Воинов Хахве Маски. На роликах Армия Нежити оставляет позади ледяные следы. Явное доказательство того, что Хахве Маска заполучил в свои руки новую силу.

Появление Ледяных Скелетов!

Скелеты были созданиями Хахве Маски, поэтому все, естественно, интересовались им.

- Он - Король Лич.

- Да, он - Король Лич.

- Король Лича кажется немного хлипким. Так как Хахве Маска невероятно богат, как на счет того чтобы называть его Богатенький Лич?

- А что, звучит неплохо.

- Я полностью согласен! Пусть так и будет!

Конечно, были и другие новости.

Стало открыто второе Повышение Навыков и видеозаписи сражения, показанные прошедшими ее игроками, были намного более необычными. Кроме того, просочилась информация о Древней Силе, и что она собой представляет, эта информация накрепко приковала на себя все внимание игроков.

Новый контент привнес много интересного даже от более мелких гильдий, не входящих в Топ-30.

Весь рынок начал переполняться контентом, относящимся к «Полководцу». Живые билеты, прямые трансляции на YouTube, платные видео, предпокупки на онлайн трансляции и новые маркетинговые стратегии. Рынок достигал своего пика. Только моргнешь, как определенные игроки уже получали в свои руки богатство и славу просто путем хорошей игры.

Эпоха Возрождения была в полном разгаре!

А в сопровождение ей миру явился новый фильм Хахве Маски, его приключения в Ледяном Царстве.

...

- Вы это сделали! Вы действительно это сделали!

Закончив разговор, Романи отбросил свои наушники на подушку и опрокинулся назад.

Сидя на стуле, он покрепче сжал свой кулак.

«Мы наконец-то сделали это».

С недавних пор у Романи не было надлежащего сна. Он не мог даже вспомнить, когда в последний раз нормально высыпался. Последние дни выдались действительно трудными.

Но в этот момент Романи ликовал, он не чувствовал усталости. Этого было почти достаточно, чтобы заболеть бессонницей.

«Я никогда бы не подумал, что буду работать над подобным проектом с такими выдающимися людьми. И, тем более что нам удастся создать на свет подобный продукт!»

Романи поднял сжатый кулак над головой.

Все началось с Хахве Маски. Он прислал ему большую видеозапись. Чтобы быть точным - его путешествие в Ледяном Царстве нельзя было измерять в минутах. Пленки было на 20 дней.

Хахве Маска не выдавал ему заказ. Вначале он задал ему вопрос, предполагающий его.

Он хотел получить длинный видеоролик в 2-3 часа, и хотел знать, сможет ли Романи смонтировать его в качестве кинофильма.

Ответ на этот вопрос решал, поручат ли ему эту работу или нет.

Между созданием короткометражных видеороликов и созданием полноценного фильма была огромная пропасть. Конечная цель Романи всегда была созданием полноценного фильма, однако он прекрасно понимал, что в этот момент ему еще расти и расти до этого момента. Он не был уверен в своих текущих возможностях.

«Я приношу извинения. Но только моими силами сделать это невозможно…»

Услышав ответ, Хахве Маска задал еще один вопрос.

Он не возражал по поводу привлечения сторонних людей в этот проект. Он готов был заплатить всем по счетам, главное, чтобы Романи попытался.

После этого Романи начал поднимать свои связи. Он, естественно, был знаком с людьми, связанными с киноиндустрией.

Словно давно ожидая этой возможности, самые разные и известные люди стали обращаться к нему, чтобы вместе заняться этим проектом. Даже один из высокопоставленных кинодиректоров, снимающий высокобюджетные фильмы в сотни миллионы долларов, давал ему восторженные советы.

Все эти люди получали оплату в сущие гроши, если сравнивать ее с их репутацией, но они занимались делом, не теряя своего энтузиазма.

«Да. Все хотят поучаствовать в таком».

Просто страсть этих людей не упиралась в деньги.

В настоящее время мир под названием Виртуальная Реальность, изменял эту эру. И у них под рукой находились лучшие материалы этого мира, которые только возможно достать. Лучший игрок «Полководца», Хахве Маска, обеспечил их всем необходимым для создания прекрасного фильма!

Этот продукт - творение единомышленников, и подобная возможность была выше любых ожиданий Романи.

Поэтому одно Романи мог гарантировать точно.

«Этот фильм принесет «Полководцу»... нет, это станет новым историческим моментом в истории всей Виртуальной Реальности».

В будущем, когда фильмы, созданные на основе ВР, будут обсуждаться различными крупными кинокомпаниями, Романи и его группа всегда будут присутствовать в ней. Его работа будет обсуждаться наравне с великими людьми прошлого, наблюдая за которыми, он вырос. Его работа будет сопоставима с работами Квентина Тарантино, Спилберга и Джеймса Кэмерона.

«Фигово, что на церемонии вручении Оскара нет категории Виртуальной Реальности. Иначе, я бы обязательно там был».

Представив это, Романи неожиданно чуть не поперхнулся от смеха.

Это была прекрасная мечта, но от того не менее комичная.

В этот момент…

«Мм?»

Романи взглянул на запястье. Его умные часы завибрировали, сообщая о входящем звонке. На циферблате высветился идентификатор абонента.

Увидев его, Романи немедля махнул своей левой рукой.

После чего его опоясала голограмма телеконференции.

- Да. Пожалуйста, говорите.

- Г-н Романи. Будет ли у Вас возможность поговорить со мной наедине?

С другой стороны послышался серьезный голос.

- В любое свободное время.

Это был запрос от сотрудника, который от начала и до конца работал над созданием фильма для Хахве Маски. До недавнего времени он даже не знал имени этого человека, но он был одним из партнеров, который заслужил свое право на личную встречу.

- Я хочу встретиться с Хахве Маской. Как считаете, смогли бы вы посодействовать мне в качестве связующего моста?

С другой стороны, Романи не был достаточно знаком с тем человеком, на встречу с которым ему сделали запрос.

На лице Романи появилось кислое выражение.

- Для начала, я должен буду спросить об этом Хахве Маску по электронной почте.

Романи не был менеджером Хахве Маски. Он не работает на Романи, а является его самым важным клиентом, и внезапный запрос на личную встречу заранее был обречен на провал.

- Если бы вы мне дали его личный e-mai...

- И об этом я тоже спрошу у него.

После этой короткой фразы, Романи завершил разговор и крепко сжал кулак с голограммой телефона в руке. Его лицо выражало явно дурное настроение.

Он всегда считал Хахве Маску исключительным актером, принадлежащим исключительно ему, однако, теперь все собиралось измениться. Это портило ему настроение.

Однако потом недовольство превратилось в горечь.

«Как только этот фильм будет опубликован, все крупнейшие кинокомпании выстроятся в очередь, чтобы сотрудничать с Хахве Маской».

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 151. Рыцарь Смерти (часть 1)**

Все очень ждали этот фильм. У него не было определенной даты релиза, однако, он внезапно появился на рынке. Словно получить подарок от любимого на сюрприз-вечеринке.

Примерно такие ощущение испытали зрители, когда было опубликовано платное видео Хахве Маски – «Ледяное Царство».

Фильм стал беспрецедентным во многих аспектах.

Продолжительность в 153 минуты шокировала сама по себе.

К тому же, это была не просто череда охот на монстров и убийство рейд-босса. В нем от начала и до самого конца прослеживалась сюжетная линия. Видео преподнесли в качестве фильма, и для всего «Полководца» это стало чем-то новым.

Беспрецедентным.

Цена была выставлена в 9 долларов. Цена на обычные платные видео в среднем устанавливается в 1,6 доллара. Подобная стоимость является беспрецедентным случаем, превышающим стандарт почти в 6 раз.

Самым поразительным было то, что в первый день его выпуска было совершено более миллиона покупок.

Это был ряд беспрецедентных случаев, и, в конечном счете, заставил поток общественного мнения заговорить об этом.

- Ничего себе!

- Я никогда бы не подумал, что видеозапись, созданную в «Полководце», можно использовать подобным образом.

- Это не простое видео, это фильм! Реальный фильм!

- Насколько бы оценили стоимость этого фильма, если бы он снимался по меркам Голливуда?

- Его спокойно можно было показывать в кинотеатрах.

- Это лучше большинства нынешних фильмов!

Похвала зрителей была серьезна.

«Ледяное Царство. Это не просто игровой контент, это настоящее художественное произведение».

«Хахве Маска. В следующем году его противниками будут уже не Топ-30 Гильдий, а другие кандидаты на вручение Оскара».

«Для тех, кто в будущем мечтает участвовать в кинематографе - для вас этот фильм станет учебным пособием».

Конечно, пресса тоже пестрила хвалеными отзывами.

Мир восхвалял творение Хахве Маски и на этом все не закончилось.

Пошла лавина предложений.

«Различные СМИ посылают Хахве Маске спонсорские предложения для "Ледяного Царства"!»

«Будет ли "Замороженное Королевство" рассматриваться в кандидаты на вручение Оскара? Откроет ли это новую дверь в мир Виртуальной Реальности?»

Фильм Хахве Маски был представлен на различных известных кинофестивалях, а в киносообществе быстро выдвинули идею за формирование новой категории кино. Некоторые из организаторов кинофестивалей привели доводы за вручение премии для ВР-фильмов. Затем в Голливуде появились кинокомпании и дистрибьюторские агентства с длинной и богатой историей за спиной, желающие распространить творение Хахве Маски. На него посыпалось множество спонсорских предложений и контрактов.

Новаторский фильм Хахве Маски пронёсся по всему миру под названием «Полководец», что повлияло и на различные бизнес индустрии в реальной жизни.

Правда, подобные события были шоком для некоторых личностей. Самые крупные конкуренты Хахве Маски, Топ-30 Гильдий, были настолько потрясены, что с трудом верили в происходящее.

«Это не имеет никакого смысла...».

Чев подавленно смотрел 153-минутный ролик Хахве Маски. Вместо того чтобы поражаться этому фильму, его одолевали собственные думы.

«Неважно, что я думаю об этом, это не имеет никакого смысла».

Сначала он трепетал. Его впечатлили не превосходные навыки Хахве Маски. Нет, здесь была история. Это уже не просто охота... за убийством каждого монстра стояла конкретная цель, что в результате привело к сражению Хахве Маски и Ледяного Рыцаря. Сражение с Ледяным Рыцарем стало распустившимся бутоном в этой сюжетной кульминации.

«Как он смог додуматься до... нет, придумать было не трудно. Однако как ему удалось сделать это? Как он мог предположить, что его приключения пройдут подобным образом?»

Хахве Маска был противником Топ-30 Гильдий. Он без колебаний объявил войну «Большой Улыбке», однако, в тот момент еще никто не воспринимал его всерьез. Его действия всегда выдавали в нем упрямство и агрессию, поэтому объявление войны никого не удивило.

Хахве Маска умел делать качественный контент и зарабатывать на нем большие суммы. Однако у Топ-30 Гильдий были телеканалы прямого вещания. По сути, их трудно было назвать конкурентами, так как их деятельность проходила на разных рынках.

Хахве Маска всегда показывал неожиданный результат, но это всегда было в рамках ожидаемых стандартов.

Однако на сей раз, он вышел за пределы всяких просчетов. Чев полагал, что они, Топ-30 Гильдий и Хахве Маска, бегут вровень, как конкуренты. Разве что Хахве Маска был немногим впереди, обгоняя их. И вдруг оказалось, что Хахве Маска прямо у них перед глазами взял и взлетел.

«Дерьмо».

Хахве Маска всегда был неопределенной переменной, не вписывающейся в установленные рамки. И вот теперь Топ-30 Гильдий должны были следовать установленному им новому стандарту.

«Нам нужно пойти по его стопам? Или противопоставить ему другой эксклюзивный контент? Должны ли мы нанять профессионального режиссера? И какой бюджет мы сможем выделить? Когда проект даст первые плоды? В «Полководце» очень важно быстро подстраиваться под ситуацию. Сможем ли мы создать соответствующий фильм за такой короткий срок?»

У Чева было одно беспокойство за другим.

И не у него одного. Все офицеры Топ-30 Гильдий сейчас ломали головы над решением этой проблемы.

Конечно, первыми на решительный шаг пошли «Штормовые охотники».

- У нас есть дочерняя компания, получившая от нас инвестиции. Я хочу, чтобы вы пошли туда и наняли профессионального режиссера. Затраты меня не волнуют.

- Так точно.

- После сбора людей, я хочу, чтобы вы собрали у всех видеозаписи, они станут основой. Для начала начните создавать короткометражные ролики длиной в 30 минут.

- Да.

- Отныне мы будем показывать такие короткометражки каждую пятницу в 21:00. Первый показ будет уже в следующую пятницу, и я должна быть уверена, что все будет готово.

- Да.

- Если будут какие-то проблемы при создании не нужно наводить суету, сразу обращайтесь ко мне.

- Да.

- Кроме того, я хочу, чтобы вы связались с Хахве Маской через его YouTubе страничку. Передайте ему, что наша сторона хочет заняться распространением его фильма. А также мы предоставим ему соответствующее обслуживание.

- Что? А разве он не проигнорирует это?

- Просто сделайте это.

- Да…

Че Сулинь даже не успела закончить просмотр фильма. Она немедленно взялась за дело всего после 10 минут с начала просмотра.

Она обращалась к членам своей гильдии.

- Все игроки выше 180-го уровня должны будут пересечь Горную цепь Уругал.

- Что? Под этот критерий попадает около 300 игроков. И вы хотите, чтобы все они пересекли Гору Уругал?

Текущий порядок сил рушился, если они хотели в нем выжить, им требовалось проявить агрессию. Как гильдмастер одной из Топ-30 Гильдий она знала об этом не понаслышке.

- Какие-то проблемы?

- А если я скажу, что есть какие-то проблемы, что со мной будет?

- Я помогу.

- Подумав над этим, я решил, что у меня нет никаких проблем с этим планом.

В ее руках находилось право управлять судьбой «Штормовых охотников».

Но были и те, кто решил не реагировать на недавние события. Вместо того чтобы поддаться потоку, они решили пойти против него.

«Это война».

Досмотрев видео Хахве Маски, Синклер окончательно понял, что им невозможно сосуществовать в «Полководце». И это предположение быстро превратилась в реальность.

«Мы должны устранить Хахве Маску. Он - наш высший приоритет. При обнаружении использовать любые возможности для его устранения».

В «Полководце» действительно расцветала Новая Эра.

...

Черная Гончая.

Она обитала у подножия в Горную цепь Уругал. Это был один из самых сложных средних монстров его уровня. Особенно проблематичным было то, что она была запрограммирована вначале нападать на Священников. Именно поэтому ей дали прозвище Охотника на Священников, и у игроков это вызывало особую головную боль.

Однако в мире онлайн игр ничего не превосходило уровень!

Канг!

То же самое относилось и к Черной Гончей. Перед колоссальной разницей в уровнях даже Черная Гончая ничего не могла сделать. Просто жалкая собака.

Канг!

Ее передняя и задняя лапа были отрублены. Все ее тело было покрыто ранами, а на них образовались корки льда. Вид у нее был плачевный.

Хуже всего для нее было то, что враг, который сделал с ней это, все еще находился перед ней.

Но теперь перед ней стояли не Скелеты Воины, а Рыцарь.

При чем, не самый посредственный. Он был вооружен Мечом Героя Большого Сражения, ныне одним из самых сильных мечей «Полководца». Он также был облачен в Уникальный защитный набор Кровавого Людоеда 190-го уровня. На пике своего рыночного роста этот набор продавался за 20 тысяч золотых. Он было очень силен.

К тому же, благодаря Древней Силе Мороза от него исходил ледяной туман. А пассивный навык, дарованный набором Кровавого Людоеда, снижал все характеристики врага на 15%.

Скелет Рыцарь, убивающий эту Черную Гончую, был сродни бензопиле, убивающей курицу.

Ни один человек в обычных обстоятельствах не стал бы убивать курицу бензопилой.

«Я вроде ясно дал вам понять, что выслежу каждого из вас».

Это было возмездие.

В отдаленном прошлом Хурокан путешествовал по Горной цепи Уругал в поисках Кузнеца Олфа. Во время этого путешествия его сильно задели эти гончие, его сердце было заполнено обидой и желанием мести. До этого момента он вынашивал эти чувства в себе.

Конечно, он прибыл сюда не только ради этого.

Хурокан поднял голову вверх, чтобы посмотреть на закрытую туманом горную вершину.

«Не могу поверить, что мне потребовалось более двух недель, чтобы добраться сюда».

Много вещей произошло, пока он добирался сюда. Это был не простой подъем. Это было огромное событие.

Создание «Ледяного Царства», которое он выложил вчера, было не простым. Он должен был произвести его максимально быстро. Однако ускорение этого процесса повышало его дополнительную стоимость. Он инвестировал в этот фильм почти двойную сумму от ее изначальной стоимости. Ее стоимость измерялась в ста тысячах долларов.

Кроме фильма, у него было множество других дел. Нужно было продать лут, собранный в Ледяном Царстве, а также экипировку, которая больше не подходила его скелетончикам.

Поэтому ему нужно было приобрести и новые товары. Вся новоприобретенная им экипировка обошлась ему в кругленькую сумму, и обменивались они в реале с заключением соответствующих договоров. Ему нужно было сосредоточиться на деталях соглашения.

Он был занят в реале встречами с адвокатом, бухгалтером и другими поверенными. Брал многочисленные консультации и советы в отношении налогов. Он не сильно разбирался в налогах, так как все время был занят игрой. Однако суммы денег, которые он ныне зарабатывал и тратил, стали слишком большими.

Потом был инцидент с покупкой V-Gear модели 6S. Он заплатил за него огромную сумму денег, однако, во время испытаний произошел казус. В нем был фиксированный диапазон настроек, и ни один из них ему не подошел. Он выходил за предполагаемые рамки настроек, поэтому потребовалось полностью перепрограммировать модель под его стандарты.

Пока все это происходило, он прошел свое 2-е Повышение. Задания на 2-ое Повышение были непростыми. Самым раздражающим было то, что ему требовалось путешествовать по всем частям континента ради встречи с различными НПС. Ингредиенты от монстров тоже были разбросаны по различной местности. Не задание, а какое-то паломничество по всему «Полководцу».

Конечно, по ходу всего этого он также делал акцент на повышение уровня. По ходу всего дела у него на пути встречалось много игроков, которые выбирали сражение с ним. Он также пошел войной на небольшую гильдию со значительным количеством участников в ней. Во всем «Полководце» он был, пожалуй, самым ценным игроком. Он был неким подобием рейд-босса, поэтому многие вели на него охоту.

Описывать все подробности будет долго. Если вкратце, то ему пришлось переписать весь свой график чтобы оказаться здесь, и то, что на это ушло всего две недели, было уже чудом.

Но это все равно приличное количество времени.

С другой стороны, это означало, что он закончил со всеми своими приготовлениями. Он разобрался со всеми лишними делами, поэтому мог сосредоточиться на игре.

Фильм «Ледяное Царство» принес ему не просто большое количество денег. Это был исторический момент, повлиявший как на будущее «Полководца», так и на весь рынок ВР целиком. Хурокан перенял себе прозвище Богатенького Лича от Субрата Дуты. Только в отличие от оригинального Богатого Лича у него на руках не было 5 миллионов долларов, чтобы разбрасываться ими в качестве оружия. Однако сейчас он мог купить большинство необходимых вещей единоразовой оплатой.

Он закончил свое 2-ое Повышение. Его класс Некроманта сменился Личем, и он получил новые навыки, которых так давно ждал.

Он также прикупил себе дорогих расходников. Теперь он не смотрел на цену, он покупал лишь самое эффективное.

Но прежде всего, он закончил укреплять свою решимость.

Хурокан больше не смотрел на вершину Уругал. Он на время забыл об этом.

«Давай сделаем это».

Уже не имеет значения, что будет там, позади этой горы. С этого момента, все препятствия впереди уже не будут тем, что он знал. Перед ним развернется что-то новое, то, чего он еще никогда не испытывал!

Хурокан не планировал проводить много времени над раздумьями. У него не было ни малейшего желания отступать или обходить эту новую проблему.

Даже если его разобьет о стену, он собирается влететь в нее на полном ходу.

На данный момент его противник - это Горная цепь Уругал, и он был на промежуточном этапе. Он встретится со стражем у подножия этой горы. С Коллекционером Черепов.

...

Если Хахве Маска открыл эру исследования Севера, то «Штормовые охотники» открыли эру восхождения на Горную цепь Уругал.

В оба эти места было очень трудно отворить дверь. Неподготовленных игроков в этих локациях ждала лишь смерть. Быстрая и безжалостная.

Чтобы достичь Ледяного Царства требовалось пересечь ледяные пустоши. Именно ледяные пустоши были привратниками Севера. В Горной цепи Уругал сквозь туманный наклон горы лежал единственный путь - туннель, через который проходили все игроки. И на их пути стоял страж. Коллекционер Черепов «Вудук».

Вудук - эльфийское выражение, дословно означающее воинов, использующих в сражение искусство вуду. И в конце этого туннеля находился вудук, средний рейд-босс, Коллекционер Черепов.

200-го уровня!

Его шею обвевало ожерелье из черепов различных монстров, он использовал их для призыва стражников, защищающих путь. Вместе с призывом он использовал на противников силу Вуду. Сам же он был Змееголовым Гигантом колоссальной силы.

Описать это трудно, одних только слов не хватит, чтобы объяснить вам то давление, которые испытывают на себе игроки, стоя прямо перед ним.

Монстр был очень силен, и был не самым приятным противником. А стражи туннеля под подчинением Коллекционера Черепов были очень свирепы. С точки зрения наступательных способностей, этот рейд-босс на данный момент, является одним из сильнейших во всем «Полководце». Понять его силу можно лишь в прямом столкновении.

Именно поэтому для пояснения его силы был придуман специальный жаргон.

- Хахвеподобный ублюдок.

- И как нам одолеть этого Хахвеподобного ублюдка?

- Господи, этот мини Хахве-ублюдок сводит меня с ума!

Если дословно, то Подобный Хахве Маске ублюдок.

Это нынешнее прозвище Коллекционера Черепов. Он обладал сильными наступательными способностями, как Хахве Маска, и так же, как и он, призывал фамильяров. К тому же, в сражениях он переходил в агрессивное наступление, и был не менее впечатляющим, как Хахве Маска. Именно поэтому ему приписали это прозвище.

Вдобавок ко всему этому, были и другие нюансы, которые портили игрокам жизнь.

Этот монстр появлялся лишь в Инст Подземелье, а в него могло входить не более 7 игрокам. К тому же, после входа одной группы, следующая должна была подождать 7 минут. Это Подземелье со значительной очередью.

Так как это Инст Подземелье, а вокруг ни городов, ни поселков, то встретив свой «Game Over» игроки возрождались в довольно отдаленной местности. Поэтому, по мнению игроков, этот рейд-босс был довольно раздражающим.

Перед туннелем Вудука было много претендентов, это место называли переулком Коллекционера Черепов.

Именно здесь он и появился.

- Гильдия «Милосердия» потерпела неудачу? Да что за фигня... похоже на гайды по его прохождению можно и не рассчитывать.

- Эй-эй.

- Сколько уже дней мы потратили на этого мини Хахве-ублюдка... Он сводит меня с ума.

- Эй.

- Да что не так?!

- Успокойся.

- С чего это??

- Я сказал, заткнись!

- В смысле?

- Хахве Маска здесь!

- Бл\*, естественно, он здесь! Это мини Хахве-ублюдок всегда зде… ой...

У входа в туннель Вудука появился Хахве Маска Хурокан.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 152. Рыцарь Смерти (часть 2)**

[Хурокан]

- Уровень: 203

- Класс: Лич

- Титулов: 199

- Характеристики: Сила (2601) / Стойкость (1617) / Интеллект (1662) / Магическая Сила (1989)

- Владение Древней Силой «Мороз»

[Список Навыков]

- Призыв

[Скелетон Фрэгмент (A)], [Маска Безумия (A)], [Костяная Броня (A)], [Скелет Маг (A)], [Остеология\* (A)], [Призыв Голема (A)], [Закалка (B)], [Костяная Бомба (A)], [Вооружение (A)], [Глиняная Лепка (A)], [Скелет Рыцарь (A)], [Рыцарство (D)], [Костяное Копье (E)], [Огненный Голем (D)], [Рыцарь Смерти (F)]

- Проклятья

[Метка Демона(A)], [Проклятье Замедления(A)], [Коррозия (A)], [Слепота (B)], [Наука о Проклятьях(A)], [Вялость(A)], [Пиктограмма Вуду (C)], [Смоляное Проклятье (F)], [Заражение (D)], [Проклятие Зловредности (D)]

- Укрепление тела

[Пошив Кожи (A)], [Модифицированное Усиление Ног (A)], [Фальшивое Сердце (A)], [Кипящая Кровь (B)], [Глазная Пересадка (B)], [Стальные Кости(B)], [Сосуд Жизни (B)], [Черное Сердце (E)], [Металлическая Татуировка (F)]

«Я был в пути целых две недели, однако поднял всего 3 уровня. Приобрести дополнительные навыки не получится».

Хурокан просмотрел Окно Характеристик и Список Навыков, и был не особо доволен увиденным. Конечно, любой другой игрок, увидев успехи Хурокана, офигел бы, но не будем сравнивать его с остальными.

Игроки странно на него косились.

«Мм?»

До Хурокана всегда с опозданием доходило настроение окружающих. Он запоздало поднял голову.

Подняв свой взгляд, первое, что он увидел, это большой длинный туннель. Он был достаточно широк, чтобы через него смог проехать транспортный грузовик, а по обоим бокам от его входа стояли две устрашающие статуи. Обе статуи переплетались между собой вяло висящими красными нитями.

Область вокруг тоннеля была сокрыта в густом тумане. Окружающий туман был настолько плотным, что с трудом удавалось что-либо в нем разглядеть. Все игроки, стоя в плотном тумане, волнительно задержали дыхания, уставившись в одно место.

На месте их взглядов стоял Хурокан, и в них читалась сильная напряженность, бдительность и даже враждебность.

Правда, Хурокана это не сильно волновало, как и его запоздалая реакция на этот счет.

«Какие они, однако, паникеры».

Он на самом деле приветствовал их пристальные взгляды.

Эти пристальные взгляды были явным свидетельством его существования и статуса среди игроков.

Не было причин чувствовать себя обременительным из-за этого. Хурокан смело шел через туман. Он остановился перед хорошо вырезанной деревянной доской. Один из умелых игроков вырезал ее из окружающих деревьев и поставил здесь.

На ней висел один единственный листок. На ней был текст на английском, китайском, французском, немецком, японском и корейском языках. На ней было написано множество имен, прочерченных между собой разными линиями.

Это была порядковая очередь для входа в Подземелье.

Используя кисть, прикрепленную к информационному столбу, он добавил в конец свое имя.

Хурокан написал свое имя печатными буквами на корейском языке.

«Держу пари, что кто-нибудь из присутствующих обязательно выложит видеозапись с этим в свою новостную ленту».

Написав свое имя, он посчитал количество людей перед собой.

Проведя грубые подсчеты, он внутренне прицыкнул.

«Моя очередь наступит только через четыре часа».

В очереди находилось гораздо больше игроков, нежели ожидалось.

«Полагаю, что они еще ничего не нашли».

На данный момент, с другой стороны горной цепи еще не поступало новой информации.

Не было ни замков, ни городов, поэтому встретив свой «Game Over» игрокам приходилось забираться заново. Пересечь Горную цепь Уругал не обязательно означало, что перед игроками откроется розовое будущее.

И даже при учете всех этих факторов игроки все равно продолжали стекаться в эти края.

«Они все еще пытаются, потому что еще не знают, какой ад их там ждет».

Павшее Королевство позади Горной цепи Уругал, место пустынное и устрашающее. Если бы игроки только знали, что их там ждет, они бы так туда не рвались.

Ну Хурокана, естественно, их будущие трудности ни капельки не волновали. У него перед собой были лишь личные обязательства.

«Охотничье угодье здесь ниже среднего. Возможно, мне стоит отдохнуть и вернуться уже на максимуме своих сил. Однако спать целых четыре часа сейчас мне кажется немного странным».

Это произошло в тот момент, когда он раздумывал над своим решением.

- Вы действительно Хахве Маска?

Пока он мучился над решением, чей-то голос выдернул его из раздумий. Хурокан повернулся, чтобы посмотреть на владельца голоса.

Это была обыкновенная на вид женщина. Она не оставляла за собой особых впечатлений, даже если вы уведите ее в реале. Да и экипировка на ней служила защитой лишь в упоминании. Броня походила на повседневную дизайнерскую одежду. Ее носили девушки для того, чтобы выглядеть милее. Это довольно частое явление в низкоуровневых локациях.

Однако то, что она была так экипирована именно здесь, рассказывало о ней совершенно другую историю.

Середина пути к вершине Горы Уругал. Среди ныне обнаруженных охотничьих локаций это место входило в 5-ку лучших.

Здесь не место красивым украшениям ради показушничества. Это означает, что у нее имелись навыки, уверенность, предметы и уровень, чтобы одеваться подобным образом.

Именно поэтому Хурокан не проигнорировал ее. Он ответил ей, постучав пальцами по своей Хахве Маске.

- Даже не знаю. Сейчас по округе многие выдают себя за Хахве Маску, не правда ли?

Немедленно ответила девушка на его жест.

Ничего не говоря, Хурокан поднял свое левое запястье... и постучал по нему.

Каждый опытный игрок, дойдя досюда, прекрасно понимал, что означает этот жест.

Первыми отреагировала не девушка, а игроки перед ними.

- Я думаю, что это Стиль Сторожа!

- Стиль Сторожа? Это тактика, когда оба игрока отрезают себе запястья, чтобы обменяться своими часами и вступают в сражение?

- А? А я думал, что Стиль Сторожа это когда нужно отрезать себе запястье и отдать Хахве Маске свои часы. Разве не подобным образом просят у него прощения?

- Вы все неправы. Стиль Сторожа указывает на цену наручных часов. Это всегда означает десять тысяч золотых. Он показывает это лишь единожды, поэтому если вы дорожите своей жизнью вам лучше сразу отдать ему эти деньги.

Каждый из присутствующих имел свое определение, но это было не важно. Единственный факт, который имел здесь значение, состоит в том, что после ссоры с Хахве Маской от него редко кто уходил, и это знал каждый. И это все, что нужно было в данном случае знать.

Конечно, все находились в напряжении, однако, всем было интересно продолжение.

- Разве они не из гильдии «МиГ»?

- Гильдия «МиГ»...

- Они немногим уступают «Чистильщикам», однако в их гильдии много опытных игроков. Их участники, в целом, не особо сильны, но только потому, что многие перспективные игроки используют их в качестве отправной ступеньки вверх. Многие их члены, в конечном итоге, становились членами «Чистильщиков» или даже Топ-30 Гильдий.

- Какие у Хахве Маски шансы на победу?

- Хахве Маска победит. Однако это будет непросто.

- Если они не полягут с одного удара, то с этой видеозаписи можно будет поиметь деньжат. Сейчас быть убитым Хахве Маской дело довольно престижное...

У игроков, собравшихся у входа в туннель Вудука, для пересечения Горной цепи Уругал, сейчас появилась замечательная возможность подзаработать деньжат.

Они могли монетизировать смерть или травмы других игроков от рук Хахве Маски.

Игроки, сокрытые в окружении, могли умело маневрировать такими вещами.

- Нет. Подождите…

Почувствовав окружающее настроение, женщина быстро махнула рукой и заговорила.

- У меня нет в планах сражаться с вами. Я просто хочу заключить с вами сделку.

Хурокан слегка кивнул головой ей в ответ. В основном это означало продолжить свою мысль.

- Сначала я представлюсь. Я была частью множества гильдий, но в настоящее время я член гильдии «МиГ». Меня зовут Квинг.

Квинг.

В своем роде уникальное имя, однако, нигде нет запретов на использование различных имен.

Самым важным было то, что Хурокан не помнил ее имени. И это при ее уникальности. А это означает, что она была весьма посредственным игроком. По крайней мере, по его стандартам.

Она продолжила говорить свои условия.

- Мы 3-ьи в списке очереди. На данный момент у нас пустует одно место. Пожалуйста, не могли бы вы присоединиться к нам?

Каждый игрок смотрел за ней, затаив дыхание, однако, когда она закончила говорить, все внутренне воскликнули.

«Пресвятые яйца Чингисхана!»

«Дерьмо! Я ведь и сам мог предложить ему это!»

«Черт... я дебил!»

Естественно, интерес игроков быстро сместился в сторону того, чем же ответит ей Хахве Маска.

Отклонит или примет ее предложение?

- Все права на видеозапись будут принадлежать мне.

- Хорошо.

- Кроме того, вы во всем должны будете подчиняться моим командам.

- Если в пределах разумного, то конечно.

- И наконец, если вы задумаете меня провести, я вам гарантирую, что при встрече со мной вас сможет спасти только Бог.

- Я буду иметь это в виду.

Хурокан принял предложение.

...

Средний уровень группы был 203.

Все 6 игроков принадлежали гильдии «МиГ», и каждый прошел свое 2-ое Повышение.

Однако их группа была плохо сбалансирована. Квинг была в команде единственным Танком. Еще три Мага и два Священника. Вот и все 6 участников. Изначально с ними был еще один Танк, однако, из-за некоторых личных обстоятельств он не смог присутствовать.

Именно по этой причине они решили пойти на эту сделку.

Они собирались отменить рейд. Выбора, кроме как перенести его на следующий раз, у них не было. Именно в этот момент появился Хахве Маска, и они решились на этот шаг.

К тому же, эта сделка несла в себе одни плюсы. Они сорвали настоящий куш.

- Я ведь сказала вам, что симпатичное личико сыграет с ним свою роль.

Квинг сыграла основную роль в этой сделке, поэтому она, естественно, была горда как павлин. Обычно остальные члены группы в такие моменты подшучивали над ней, однако, в этот раз они старались сдерживать смех. Поэтому просто кивали головами.

Однако с минуты после входа в туннель Вудука атмосфера внезапно переменилась. На всех навалилось сильное давление. Они временно стали участникам группы Хахве Маски, однако, он не разговаривал с ними.

Это не та ситуация, в которой разговоры были бы уместны. Они вошли в туннель Вудука, и здесь были по делу. Это было Инст Подземелье. Им нужно двигаться вперед. Сам туннель по мере продвижения становился все тоньше, пока в конечном итоге они не начали идти в одну линию.

Когда они подошли к входу в Подземелье, начался разговор.

Его начал Хурокан.

- Я сам решу, когда мне сделать свой шаг.

И на этих же словах и закончился.

...

Выйдя из туннеля, они вошли в просторную яму, напоминающую собой колизей.

В центре ямы стоял Змееголовый Гигант. Голова змеиная, однако, телом он напоминал огра. Он носил шотландскую юбку, сделанную из зеленой кожи, а шею опоясывали различные черепа.

Коллекционер Черепов!

Квинг первой приготовилась к сражению. Она была облачена в массивные черные доспехи, а в руках был щит размером с нее саму.

Священник уже повесил на нее 11 благословений, и завершил все последней фразой.

- ... именем Святого Ордена.

Квинг услышала системное оповещение о прибавлении к статусу последнего, 12-ого благословения.

[Вы получили благословение Святого Ордена]

[Время всех благословений увеличивается вдвое]

[Эффекты всех благословений увеличены на 15%]

Святой Орден.

Благословение Священников прошедшего 2-ое Повышение. Пройдя его, Священник получал благословение Святого Ордена. Навык был превосходным.

- Отлично. Живем один раз.

Получив благословения, Квинг ничего не смущаясь, устремилась навстречу к врагу.

Рывок!

Квинг за мгновение закрыла расстояние между собой и Коллекционером Черепов, ударяя его своим массивным щитом.

Канг!

Коллекционер Черепов откатился назад, после чего немедленно пришел в себя. Теперь была его очередь. Он прыгнул в воздух и направил свой клинок в сторону ее щита.

Кааанг!

Прозвучало еще более громкое эхо и Квинг отбросило назад. Она яро пыталась сохранить равновесие.

Коллекционер Черепов, воспользовавшись этой возможностью, бросил в ее сторону череп.

Череп дважды кувыркнулся, прежде чем земля вокруг него зашевелилась. Из нее начало формироваться тело, руки и ноги.

Ууоооооо!

Появившись, монстр освободил длинный рев. Это была комбинация черепа и тела Голема Тролля, высотой примерно 2 метра.

Бууум!

Полетела шаровая молния, и тело Голема Тролля взорвалось, так и не успев ничего сделать. Последствия взрыва были настолько сильными, что произнесшего заклинание Мага и Священника рядом с ним чуть не сбило с ног ударной волной.

Однако заклинание уничтожило лишь половину его тела. Он начал возвращаться в свою оригинальную форму.

- Дерьмо.

Проговорил Маг и начал читать следующее заклинание.

В это же время Коллекционер Черепов выбрал еще один череп и бросил его.

- Быстро убейте призванного фамильяра!

Закричала Квинг. Маг и Священник крепко сжали зубы, так как Квинг закричала в игре и голосовом чате одновременно.

Нынче был только один известный всем метод.

Пока Танк берет на себя Коллекционера, нужно было последовательно убивать его фамильяров!

Сначала игроки пытались убить самого Вудука, прежде чем он успел бы воспользоваться своей магией. Однако единственным, кто был в состоянии провести подобное, была Штормовая Королева. Если Вам не доставало таких же навыков, то о свершении подобного можно было и не мечтать.

Именно поэтому нужно было следовать логическому принципу. Данный подход обязательно требовал двух Танков.

Однако Квинг была единственным Танком в группе. Это означает, что остальные три мага должны были приложить все свои силы на убийство остальных фамильяров.

Вшух!

Магические заклинания продолжали бомбардировать поле сражения, это было вполне эффективно. Получив третий магический залп, фамильяр не выдержал и упал. Он снова превратился в череп.

Однако успел появиться уже третий фамильяр.

Все это было в пределах ожидаемого.

Однако было две вещи, которых они точно не ждали.

Первым было то, что Хахве Маска так и не сдвинулся с места. Он просто безучастно смотрел на поле сражения.

Другой неожиданностью стало...

Хух!

Квинг преуспевала в блокировании ударов Коллекционера, однако, пропустила параллельный удар двух его мечей. Ее отправили в полет.

Пролетев, словно птица, дугу, она впечаталась в стену. Три Мага и оба Священника были озадачены, однако, быстро пришли в движение.

- Готовлю Магический Круг!

- Я установлю Защиту!

Маги приготовили свои заклинания, чтобы купить немного времени.

- Оставляю остальное на Вас.

- Пожалуйста, дай мне благословение Поспешности.

Один из Священников рискнул своей жизнью, пробежав через все поле сражения. Он пытался добраться до Квинг.

Хурокан же в это время пытался сдержать приступы смеха.

«Чего и следовало ожидать, они просто недостаточно квалифицированны, чтобы я их запомнил».

Подумав об этом, он снял свои перчатки.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\* прим.пер.: Раздел анатомии, посвящённый изучению скелета в целом. До этого навык назывался Познание Скелета.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 153. Рыцарь Смерти (Часть 3)**

При столкновении с Коллекционером Черепов, игроки концентрировались на его специальных навыках.

И в этом бы не было ничего плохого, если бы сильная концентрация внимания на чем-то одном не уменьшала общую концентрацию на всем остальном.

Именно поэтому игроки, вступающие в сражение с Коллекционером Черепов, редко обращали внимание на то, что он держит свой меч в левой руке.

Игроки, сражающиеся в ближнем бою, привыкли обычно сражаться с праворукими монстрами. В «Полководце» сражение с левшой, не сильно отличалось от сражения с правшой, однако, разница все равно есть.

Квинг открылась, потому что не смогла подстроиться под эту разницу, и Коллекционер Черепов воспользовался этой возможностью в своих интересах. Это не просто неудачное стечение обстоятельств, это результат дефицита навыков.

С другой стороны, это понимание заставило Хурокана начать действовать.

«Полагаю, что они все-таки не пытались меня обмануть».

Хурокан не рассматривал Коллекционера Черепов в качестве своего врага. Он изначально планировал разобраться с ним в одиночку, так что уничтожение сопартийцев его отнюдь не беспокоило. Разобраться с этим монстром было нетрудно. Самым важным для Хурокана было то, как он убьет его. Это должно было быть властно и феерично!

Вот что ему требуется.

Именно поэтому он волновался, что эти 6 игроков могут встать у него на пути, задумай они что-либо. Однако для осуществления засады требовалось обладать соответствующими для этого навыками.

Поэтому текущее положение Квинг заставило Хурокана расслабиться.

«Благодаря ним получится более симпатичный ракурс».

Когда его волнения исчезли, Хурокан остался доволен ситуацией.

Всякая аудитория любила сильных героев, спасающих утопающих из трудного положения.

И эти 6 игроков отлично подходили на эту роль.

«Давайте сделаем это!».

Закончив с приготовлениями, Хурокан снял свою перчатку. Задержав дыхание, он начал управлять часами. Словно управляя циферблатом сейфа, он управлял циферблатом часов.

Клик!

Удивительно, но часы отворились.

[Режим Изменения Слота был дезактивирован].
Системное Оповещение пощекотало ему уши, после чего он правой рукой схватил свои часы.

Рука, держащая наручные часы, дрожала. Хурокан схватил свои часы, словно собирался уничтожить их, из его правой руки начал сочиться черный дым.

От низа до самого верха черный дым стал уплотняться, пока не стал тоненькой линией. Потом линия стала расширяться, пока не превратилась в черный портал. Из этого темного, как смоль, мира стало появляться существо.

Из трещины портала вышел Рыцарь, облаченный в броню из костей неизвестных гигантов. А за ним следом медленно вышел Костяной Конь.

Появление Рыцаря Смерти.

...

Костяной Конь был огромен, а верхом на нем восседал Рыцарь Смерти. Одно его присутствие подавляло все вокруг, буквально все в нем выдавало его превосходство над самой жизнью.

В первую очередь его рост! Нужно было очень постараться, чтобы сойтись с Рыцарем Смерти во взгляде, потому что он был 4-ех метров в высоту и вдобавок имел массивное телосложение.

Его Костяная Броня внушала страх и трепет. Ее внешний вид был столь внушительным, что невольно ставишь под сомнение ее практическое применение. Затем шел черный дым, сочащийся со всех ее пор. Рыцарь Смерти был окружен клубами дыма, от такого даже ветеран насторожится. Это создало подавляющую и зловещую атмосферу.

Внушающий страх и трепет, Рыцарь Смерти сидел на не менее внушающем Костяном Коне. Он состоял из одних только костей, но из его морды тоже сочился черный дым. Он отказывался скрывать свой яростный нрав перед Коллекционером Черепов.

Пусть он и был из одних только костей, но благодаря их толщине он не выглядел тощим. К тому же, благодаря этому в его теле практически не было щелей. Костяной Конь очень впечатлял.

Рыцарь Смерти постучал по Костяному Коню, чтобы успокоить зверя.

Нет, его образ далек от джентльменского.

Потому что сразу после этого он вынул меч из ножен на своем левом бедре, и снял со спины щит. Освободившись, позади Рыцаря стал развеваться красный плащ.

Рыцарь Смерти направил свой меч на поле сражения.

[Специальный Навык «Лидерство» активирован].

Направив свой меч, из клубней дыма вокруг Рыцаря Смерти стали вылезать Скелеты.

Сначала показался Скелет Рыцарь, после чего 9 Скелетов Воинов и два Скелета Мага.

Эффект от специального Навыка «Лидерство».

Призыв Рыцаря Смерти автоматически призывал дополнительных Скелетов, включая Скелета Рыцаря, при этом, вовсе не расходуя магическую силу Некроманта. В дополнение к этому, его характеристики увеличивались, поскольку количество Скелетов Рыцарей и Скелетов Воинов возросло.

Самое большое преимущество в том, что количество призванных Рыцарем Смерти Скелетов не учитывалось максимальным лимитом Некроманта. Всего за мгновение на стороне Хурокана появилось на 12 Скелетов больше. Конечно, этот специальный навык был не единственным преимуществом Рыцаря Смерти.

[Специальный Навык «Бессмертие» активирован].

Специальный навык, Бессмертие - это клубни дыма вокруг Рыцаря Смерти. Скелеты на этой территории не могли умереть. Они могли получить критический урон, однако, вскоре все равно бы пришли в себя. Кроме того, это не расходовало волшебную ману на их восстановление.

Однако он постоянно расходовал магический запас призывающего на поддержание своей активации.

[Специальное Навык «Страх» активирован].

Последний Специальный Навык, Страх, являлся навыком монстров типа Нежити или Духов. Он не действовал на нежить и другую неживую пакость, однако, все живые существа испытывали страх перед смертью. Это дебафф навык, который уменьшал подвижность врага на 20%.

У Хурокана было множество складывающихся Проклятий, которые он мог использовать против рейд-босса.

[Специальный Навык «Рыцарство» активирован].
[Специальный Навык «Командир» активирован].

Появление Скелета Рыцаря активировало еще два дополнительных специальных навыка.

Результат был просто поразительным!

Клик!

Понаблюдав за результатом, Хурокан поставил на место часы.

«Стало больше, но есть проблема».

И это было ключевой проблемой в призыве Рыцаря Смерти. В отличие от остальных, призыв Рыцаря Смерти требовал определенного времени. В критической ситуации он ему не помощник.

Однако Хурокан никуда сейчас не торопился. Он не спеша поставил часы и надел перчатку.

Издалека он выглядел преисполненным достоинством.

В доказательство этому члены группы Квинг, при виде развернувшейся сцены, волнительно сглотнули.

Хурокан выглядел изящно. Он ставил на место свои часы так расслабленно, словно для него предстоящее сражение не более чем песчинка в грядущем океане войны.

Пока он надевал свои часы, сражение нашло свое начало.

Направив свой меч на поле сражения, Рыцарь Смерти пнул в бок своего жеребца, и Костяной Конь, словно давно ожидая команды, устремился вперед.

Цокот!

Он скакал словно ветер, а вслед за ним устремились Скелет Рыцарь и Скелеты Воины.

Фамильяры Коллекционера Черепов собрались, пытаясь создать заградительную стену из своих тел, чтобы помешать наступлению противника.

В это же время Хурокан достал несколько Костяных Ядер, и словно шарик в рулетке, бросил их перед собой.

Пум- пум!

Костяные Ядра приземлились и стали трансформироваться в скелетов.

Все скелеты были облачены в балахоны, а в руках их находились посохи. Это были Скелеты Маги, их было 8.

Полностью сформировавшись, они повернули свой взгляд к полю сражения. Они ожидали приказ Хурокана.

Щелк! Щелк!

И двумя привычными щелчками пальцев Хурокан начал сражение.

...

Когда появился Рыцарь Смерти, Коллекционер Черепов бросил перед собой 4 черепа.

Пока черепки катились по земле, Рыцарь Смерти взмахнул своим мечом в сторону уже призванного 2 фамильяра. Его меч устремился к глиняному Ящеровоину.

Каждый фамильяр Коллекционера Черепов мог выдержать до 3 заклинаний, полученных от Магов, прошедших 2-ое Повышение. И один единственный взмах меча ему мало что сделает.

Вшух!

Однако Рыцарь Смерти своим ударом сразу же отрубил ему руку.

Когда рука фамильяра приземлилась на землю, по ней пробежался Костяной Конь, окончательно уничтожив ее. После чего жеребец резко притормозил и сменил направление. Он двигался самостоятельно, поскольку знал каждый следующий шаг своего наездника. Его конь развернулся, что дало Рыцарю Смерти еще одну возможность нанести удар.

Вшух!

Верно подметив действия своего жеребца, Рыцарь Смерти нанес еще один удар уже безоружному фамильяру.

Конечно, все смотрящие были озадачены.

«Какой урон у его нападений?»

«Как такое возможно?!»

Каждый был потрясен столь ужасающими нападающими навыками Рыцаря Смерти.

Правда, это не значит, что все остальные Рыцари Смерти тоже были способны на такое.

«Пусть отрабатывает... на потраченные на него деньги я мог бы приобрести целую квартиру».

Рыцарь Смерти размахивал Мечом Павшего Принца.

Сейчас в его руках находился один из самых могущественных мечей нынешнего «Полководца». А сам он призван самым сильным некромантом в этой игре, Хуроканом. Именно сочетание этих двух факторов являлось следствием столь подавляющего результата.

Но вырезать от них куски тела было не самой эффективной тактикой. Для Нежити это не наносило существенного урона, они быстро восстанавливаются от подобного.

Именно здесь и вступали в бой Маги!

На поле сражения начали опускаться магические болиды.

Их было 10!

Это результат призыва 8 Скелетов Магов Хуроканом, и еще двух дополнительных Рыцарем Смерти.

СКККРРАААА!

Десять огненных шаров яростно гремели, облетая дугу, и приземлились, им была неведома разница между врагом и другом. Скелеты Воины, Скелеты Рыцари, как и фамильяры Коллекционера Черепов все утонули в магическом залпе.

ПА-ПА-КА-КА-КА!

Послышался магический всплеск 10 заклинаний. Единовременный взрыв стольких магических залпов был оглушительным. Наблюдатели невольно наморщились.

СКР-ПИ-ПА-ПА!

После взрыва окружение утонуло в море пламени. Группа Скелетов и группа фамильяров, под управлением Коллекционера Черепов, были в жалком состоянии.

Однако время шло, пламя потихоньку сошло на нет, и Скелеты Рыцари вместе со Скелетами Воинами начали восстанавливаться. А призванные Коллекционером Черепов фамильяры до сих пор едва держались на ногах.

Бессмертие!

Пока Рыцарь Смерти не будет убит, его Скелеты Воины и Рыцарь Смерти бессмертны.

- Боже мой...

Шокировано произнес Священник из команды Квинг.

Естественно, он не был священнослужителем. В реальной жизни он программист, и даже больше - он был атеистом. Каждое заклинание требовало от него прочтения священных песнопений, от которых у него на лице каждый раз отражалось отвращение.

Однако в этот раз он действительно выглядел, словно нашел Бога в этой игре. Перед ним развернулся совсем другой уровень игры.

И он был не единственным, кто поразился этому.

Три Мага тоже следили за Хуроканом, однако, они выглядели больше подавленно, нежели удивленно.

«Какая магическая мощь…»

«Сколько же урона он может нанести?»

Непрерывный заградительный огонь его 10 Скелетов Магов являлся корнем их депрессии.

Конечно, по отдельности Скелеты Маги не шли ни в какое сравнение с настоящими Магами. Три местных Мага недавно показали урон в два раза больше, чем эти 10 Скелетов все вместе... а в случае срочной необходимости, этот показатель мог увеличиться до трех.

Однако в этом и суть.

То, что их уже можно сравнивать и есть корень проблемы.

Скелеты Маги не являются узкой специализацией Хурокана, это лишь часть его силы, однако, их уже можно сравнивать с Магом, прошедшим 2-ое Повышение. А это их гордость!

К тому же, Хурокан делал это намеренно.

«Пусть только посмеют потом вновь напасть на меня. В этом видео я растопчу гордость каждого, кто хотел на мне поживиться».

Хурокан планировал использовать это видео в качестве предупреждения каждому, кто желал покуситься на его голову.

...

Призванные фамильяры Коллекционера Черепов не смогли справиться с беспрерывным магическим залпом Скелетов Магов. Это естественным образом перетекло в сражение 1 на 1 между Коллекционером Черепом и Рыцарем Смерти.

Это сражение отличалось от всего, что демонстрировали ранее Скелеты Хурокана.

В ней присутствовал скакун.

И к тому же, не обычный. Костяной Конь использовал свою скорость и мобильность против врага. Он даже умудрялся перехитрить его, ловко перепрыгнув прямо над его головой.

А такое не каждый день увидишь.

Когда Костяной Конь перепрыгнул через Коллекционера Черепов, у последнего не было выбора, кроме как развернуться.

И Рыцарь Смерти воспользовался этим замешательством, чтобы обойти его защиту.

Вшух!

Когда Коллекционер Черепов повернулся всем своим телом, Рыцарь Смерти нанес ему удар в плечо. А Костяной Конь, яростно испустив дым из своей морды, быстро поскакал к стене.

Бам!

Прозвенел сильный удар. Коллекционера Черепов впечатало в стену, двигаться стало затруднительно.

Вшух! Шах!

Коллекционер Черепов яростно взмахнул мечами в сторону Рыцаря Смерти.

Со стороны было ясно видно, что Коллекционер Черепов был загнан в угол.

Канг! Клац! Конг!

Пока Коллекционер Черепов был связан яростным сражением с Рыцарем Смерти, Костяной Конь прописал ему с головы.

«Все как и было показано в видео Богатого Лича. Боевой ИИ Рыцаря Смерти на совершенно ином уровне».

Хурокан лучше всех понимал, насколько же был страшен Рыцарь Смерти в бою.

Хурокан сам его всему обучал, однако, даже так у него по коже проходились мурашки.

«Если мне придется столкнуться с монстром такого калибра...»

Но это не значит, что все было так сказочно просто.

«Но он очень ненасытен в потребление магической силы».

Хурокан закинул в рот Магический Леденец Восстановления и, тщательно пережевав, проглотил.

Ход сражения шел в подавляющую сторону Хурокана.

С другой стороны, магическая энергия Хурокана расходовалась, словно он живет в последний раз.

Призыв 10 Скелетов Магов уже означал, что он не планировал заканчивать это сражение только своими запасами.

Восстановление Скелетов, благодаря навыку Бессмертие, никак не расходовало его ману. Однако на поддержание самого навыка уходило прилично.

Если бы он сейчас активировал еще и силу Мороза, то он бы никак не смог поддержать свой запас магической силы, даже при помощи леденцов.

«После того, как переправлюсь через Горы Уругал... нужно будет найти Инугас».

Однако Хурокан не экономил на мане. Вместо этого он бросил на землю еще 10 Костяных Ядер.

Полностью сформировавшись, Скелеты Воины тоже были готовы ворваться в сражение. Квинг и члены ее группы уже ничему не удивлялись. Они и так при каждом свободном случае делали волнительные вздохи.

Именно такое выражение и хотел увидеть Хурокан.

Когда зрители увидят этот ролик, выражения на их лицах должны быть не менее впечатляющими, чем у них.

Именно поэтому Хурокан закинул еще один Магический Леденец в свой рот. Даже основные рейд-группы Топ-30 Гильдий смутились бы при виде этой сцены, даже они не позволяли себе такой роскоши.

«Они действительно противны на вкус».

Это сражение во многом было горьким на вкус.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 154. Обнаружение руин (часть 1)**

Обычно когда кто-то заходил в туннель Вудука, его нервозность и страх смешивались с густым туманом. Однако когда кто-то выходил из этого туннеля, казалось, что все эти чувства исчезали. Вот почему, когда пользователи выходили из туннеля Вудука, они выглядели так, как будто у них в головах винтиков не хватает.

Тем не менее, шестеро пользователей, вышедших из туннеля Вудука прямо сейчас, были другими. Глядя на них, сложно было увидеть в них слабость. Слабость заменилась чувством напряжения. Буквально можно было почувствовать, как оно исходит от них.

Игроки по-прежнему находились около выхода из туннеля Вудука. Когда они увидели шестерых игроков, естественно, им стало любопытно.

- Что с их выражениями?

- Шесть пользователей? Один член группы умер?

- Они вошли всемером. Если шесть из них выжило - они намного выше среднего уровня. Обычно, по крайней мере, два или три человека умирают там.

- Минутку? Я не вижу никаких следов борьбы.

Если кто-то хотел выжить в «Полководце», он должен был быстро соображать. Все игроки, которые поймали Коллекционера Черепов и вышли из туннеля Вудука, были экспертами в области выживания.

Поэтому к вышедшей группе отнеслись с подозрением. Быстро мыслящие игроки приближались.

Однако сомнения игроков были уничтожены, когда они увидели еще одну фигуру, которая появилась за группой из 6 человек.

- Это Хахве Маска!

Слухи о том, что Хахве Маска сделал попытку покорить Горы Уругал, не распространились по всему миру, но разошлись среди большинства игроков, которые присутствовали на горном хребте Уругал.

Более того, информация была точной. Если бы кто-то захотел узнать об этом, то без труда узнал бы, когда Хахве Маска вошел в туннель Вудука. Именно поэтому игроки у выхода из туннеля Вудука могли быстро все посчитать.

- Им понадобилось всего 30 минут, чтобы пройти через туннель Вудука.

- Боже мой. Для того чтобы очистить его квалифицированным участникам нужен как минимум один час, но ему удалось сократить время пополам...

- Он монстр среди монстров.

Очищение туннеля Вудука у опытного игрока занимает около 1 часа, но они вышли через 30 минут. Они сократили время вдвое. Игроки были полны восхищения, зависти и прочих других эмоций. Эти эмоции читались в их взглядах, которые как стрелы были направлены в сторону Хахве Маски.

Конечно, Хахве Маске не было дела до других 6 членов группы.

Посмотрев по сторонам, Хахве Маска направил взгляд на вершину горного хребта Уругал. Хахве Маска просто стоял, глядя на вершину, из-за этого несколько игроков даже проследили за его взглядом, чтобы понять на что он смотрит.

- Он планирует поймать владельца горного хребта Уругал?

- Неужели он действительно сделает это сам?

В этот момент другого рода напряжение возникло среди игроков.

Владельцем горного хребта Уругал был Огнеслизистый Дракон. Игроки дали много разных прозвищ ему. Среди всех прозвищ, прозвище «Самый сильный Монстр-босс» застряло в голове у каждого.

Конечно, это был спорный вопрос.

Был ли Ледяной рыцарь, которого победил Хахве Маска, более сильным?

Или же Огнеслизистый Дракон, которого победили Штормовые Охотники, был более сильным?

Участники рейдов были исключены из обсуждения, когда начались дебаты, и они были удивительно жестокими. В конце дебатов Огнеслизистый Дракон был коронован как Самый сильный Монстр-босс.

Конечно, Огнеслизистый Дракон был пойман за использованием могущества гильдии «Штормовые Охотники», поэтому Хахве Маска был признан превосходным игроком. После Хахве Маски и гильдии «Штормовые Охотники», ни одна команда Рейдов не смогла разнести ни Ледяного рыцаря, ни Рыцаря Мороза, ни Огнеслизистого Дракона.

Что произойдет, в такой ситуации, если Хахве Маска снесет Огнеслизистого Дракона? Что это будет включать в себя?

Тогда бесспорно на нынешнем этапе Хахве Маска станет самым сильным существом в «Полководце».

Он не просто сравнится с 30 великими гильдиями. Он будет считаться более могущественным, чем 30 великих гильдий.

- Неужели он действительно попытается это сделать?

- Если это Хахве Маска... Он сможет это сделать.

В конце концов, это все было очень глупо. Но был один человек, легко совершавший невозможное в «Полководце». Этим человеком был Хахве Маска.

Конечно, Хурокан не собирался давать возможность их ожиданиям сбыться. По этой причине Хурокан не смотрел на вершину горы Уругал.

- Я рад, что мне не нужно ловить этого ублюдка.

Облегчение.

Он был благодарен за то, что он мог пройти мимо горного хребта Уругал, не сражаясь с Огнеслизистым Драконом.

Если бы он должен был убить его, он бы это сделал. Убийство Огнеслизистого Дракона было обязательным для того чтобы пересечь гору Уругал. Однако «Штормовые Охотники» убили Огнеслизистого Дракона, тем самым проложив ему дорогу.

В то же время, убив Огнеслизистого Дракона, «Штормовые Охотники» получили все преимущество быть первыми.

Конечно, Хурокан смог бы заработать много денег на убийстве Огнеслизистого Дракона, продавая различные его части. Но новости об убийстве опередили...

Он не смог получить титул убийцы дракона. Но с другой стороны, он сможет заработать много денег на рейдах. Были ингредиенты, которые позволили бы поднять на 200 уровень уникальные предметы. Так что была достаточно большая причина немного заработать.

- Неплохая идея поймать его, но не нужно спешить.

С другой стороны, он будет рисковать. И его шансы проиграть такие же большие, как и выиграть.

Это был необычный риск. Это было очевидно, ведь 14 команд бросили вызов Огнеслизистому Дракону, когда он возродился через 10 дней. Однако никому не удалось убить дракона.

Это были непростые игроки. Это были опытные игроки, которые легко прошли мимо Коллекционера Черепов. И им было тяжело.

Так же, как и для Хурокана. И он хорошо понимал это.

- Нет никакого смысла ходить вокруг да около.

Горы Уругал были дверью.

Дверь имела смысл, только если кто-то прошел мимо нее. Сам сейф не был ценой. Он имел значение только тогда, когда можно было получить то, что было по другую сторону двери сейфа.

Вот почему Хурокана пошел.

Когда пользователи увидели, что он начал двигаться, они сразу же начали печатать сообщения.

«Хахве Маска бросит вызов Огнеслизистому Дракону!»

Появился новый слух про Хурокана.

…

Когда гильдия Штормовых Охотников убила Огнеслизистого Дракона, все пользователи, прошедшие туннель Вудука, смогли пересечь горный хребет Уругал.

Игроки смогли добраться до земли через горный хребет Уругал, и они прозвали то место Черным континентом. Они покоряли это место, потому что хотели стать первопроходцами. Здесь игроки могли заработать предметы выше 200 уровня, а еще они хотели здесь найти новых монстров. Там же были ключи к третьему Главному сценарию квеста.

Они хотели найти землю охотника, которая была землей молока и меда.

Слова, которые произнесли эти игроки:

- Дерьмо!

- Не надо жаловаться! Беги!

- Если бы это был не Черный Континент, я бы настоял на своем и сражался!

- Просто беги!

Черный континент был адом.

Самый низкий уровень здешних монстров был 200. На этой земле ползали монстры, начиная с 200 уровня. Такой уровень был слишком высокий для игроков, которые только недавно сами достигли 200 уровня.

В то же время штрафы, которое игроки получали из-за смерти, на черном континенте были намного увеличены.

В «Полководце» существовали различные штрафы, которые применялись к игрокам, но самый большой штраф был блокировкой игры на 48 часов. Такой штраф никто не отменял.

Однако на Черном континенте не было точки перезагрузки. Если кто-то умрет здесь, то немедленно будет отправлен обратно на другую сторону горы Уругал! Столько здесь стоит неудача.

Это не было единственной проблемой. Здесь не было места для отдыха, ни рынков, на которых можно было бы поторговаться предметами. Неизбежно нужно было охотиться за монстрами, чтобы получить ингредиенты, и нужно было делать свои собственные расходные вещи. А их было невозможно приготовить, так как никто не знал, какие монстры дают предметы.

В принципе, это место было адом!

Разумеется, если кто-то хотел выжить в аду, нужно было стать дьяволом.

Первой группой игроков, которые попытались стать дьяволами, была гильдия Штормовых Охотников. Именно они первыми открыли дверь в это место.

- В настоящее время у нас в общей сложности 157 членов команды. Мы решили играть по очереди, поэтому мы разделили всех на 4 команды. Я отправила вам вчера список 4 команд.

Когда Шир увидела фильм «Ледяное Царство» Хахве Маски, она приняла смелое решение. Закончив второе продвижение, она привела 157 членов гильдии на Черный Континент.

Это было нелегко. Было задано множество заданий, которые необходимо было выполнить игрокам, чтобы достигнуть 200 уровня. Более того, гильдия Штормовых Охотников обладала множеством программ на своем канале. Если бы они хотели транслировать разнообразный контент, квалифицированным игрокам пришлось назначать различные задачи.

Так как Шир привела много новых, какое-то время гильдия не имела содержательного контента. Штормовые Охотники потеряли многое таким образом.

Несмотря на это, она приняла решение. Если они хотели выжить на Черном континенте, им нужна была сила такого размера.

- Думаю, мы нашли подземелье.

Осталось только найти место, где они могли бы постоянно проживать.

В «Полководце» игрок не был в безопасности, просто защищаясь построенной стеной или деревянным забором. Самое важное было найти такое место, где монстры не восстанавливались. Вот почему города и замки использовались в качестве путевых точек для игроков. Однако никто не смог найти такое место на Черном континенте. Там просто не было никаких замков и городов.

Именно поэтому Хатчу пришла в голову идея найти Подземелье.

Неожиданно оказалось, что подземелья обладали такими же качествами как города и замки. Большое количество подземелий предотвратило бы восстановление.

Это было неожиданное следствие игрового механика, которым они могли воспользоваться.

Если здесь были невидимые стены, которые могли упаковать диких зверей, но никто не был в безопасности, находясь перед ними. Но вот регион, окружающий такие стены, будет самым безопасным местом.

- Так как мы нашли одно, я надеюсь, что это настоящее Подземелье.

Конечно, лучше если они нашли настоящее подземелье, а не просто пример подземелья. Настоящие подземелья были подземельями одноразового использования.

Если они найдут одноразовое подземелье - на этом закончатся их поиски. Название говорило само за себя. Подземелья одноразового использования не восстанавливало монстров, оно становилось их последним приютом.

Кроме того, одноразовые подземелья были расположены в достаточно труднодоступных местах. Даже монстрам было бы трудно найти их. По сути, это была крепость, с естественными барьерами для обороны.

Если гильдия Штормовых Охотников хотела пройти Черный Континент, им нужно было такое место.

Конечно, здесь был кое-кто другой, который лучше чем кто-либо знал пользу такого места.

…

- Где? Где?

Игрок крутил головой в разные стороны, оглядываясь вокруг. Хурокан закричал, увидев золотой блеск.

- Вот! Лови!

Словно реагируя на его слова, Скелеты Воины начали двигаться. Хурокан тоже побежал к этому золотому существу.

- Ты, сукин сын! На этот раз я тебя поймаю, несмотря ни на что!

Прошло два дня с тех пор, как он перелез через вершину горного хребта Уругал.

Последние два дня мир ждал, пока Хурокана поймает Огнеслизистый Дракон, но Хурокан использовал свое время, чтобы преследовать Золотого Гоблина.

- Если я на этот раз не поймаю, это станет большой головной болью для меня.

Из воспоминаний Хурокана, Затерянный мир...

Он не знал, кто назвал то место Черным континентом, но он знал способы, как он сможет выжить здесь.

Разумеется, захватить Золотого Гоблина - был один таких способов, которые он знал.

Золотой Гоблин.

Это был монстр уровня 200, но он ничего не стоил. У него не было опыта, он был очень слабым. Пользователь 100 уровня был способен убить его.

Поскольку он был слабым, он скрывался в убежище, где монстры и игроки не могли его найти.

Приютом для Золотого Гоблина было Подземелье.

Более того, Подземелье на Черном континенте было Руинами. Он был в этом уверен.

След из разрушенного царства!

Это было начало третьего основного сценария квеста.

Нужно было войти в Руины Разрушенного Королевства, таким образом можно было получить больше подсказок для продвижения.

Какую власть имело Разрушенное Королевство? Зачем они сражались, и что привело к их кончине!

Когда игрок об этом узнает, эпизод Разрушенного Королевства подойдет к концу.

Вот почему Золотой Гоблин, которого преследовал Хурокан, был важен. Ублюдок был отправной точкой для эпизода Разрушенного Королевства.

- Дерьмо. Почему, черт возьми, он такой быстрый?

Конечно, его было нелегко поймать. Золотой Гоблин был невероятно быстрым. Даже великий Хурокан иногда упускал его из вида. Если бы за ним гонялся любой другой игрок - то он бы уже давно упустил из вида Золотого Гоблина.

Более того, не было смысла просто ловить его.

Его нужно было преследовать. Нужно было сделать так, чтобы он побежал к своему укрытию. Вот почему Хурокан так помешался на этом деле.

- Э-э? Э-э!

Он вызвал Скелетов на помощь. Но Скелеты были одержимы AI для борьбы с монстрами, поэтому иногда они вызывали больше неприятностей, чем помощи.

- Стооо...

- Не убивай!

Скелеты Воины могли догнать его и убить. Тем не менее, навыки преследования у них не были так хороши.

- Дерьмо!

Прежде чем он успел щелкнуть пальцем, чтобы перевести его в защитный режим, один Скелет воин напал на след Золотого Гоблина. Это сразу же превратило одного Золотого Гоблина в двух.

- О-ох, аа-ах!

Так Хурокан потерпел неудачу в четвертый раз

…

Синклер поднял голову. Он увидел горный хребет Уругал, который был погружен в густой туман.

Повернув голову, Синклер увидел тысячу игроков, которые следовали его приказам. Они были членами гильдии «Большие Улыбки».

Синклер улыбнулся.

- Кажется, не все так плохо.

Последние события в воспоминаниях Синклера:

Самое первое воспоминание, которое пришло в голову, это борьба с Сохэнком.

Когда он поймал Соханка в Северной стране, он стал самым большим имуществом Больших Улыбок. Он получил VIP-заботу. Конечно, он проиграл Хахве Маске, но никто не считал это потерей для Синклера. Никто не делал пренебрежительных замечаний Синклеру.

Так началась VIP-забота, и это было мило. Все проблемы, связанные с рейдами главных Боссов-монстров и касающиеся размещения войск в гильдии Больших Улыбок теперь были в его руках. Если сравнивать его полномочия с правлением страной, то он, можно сказать, управлял армией.

Естественно, его репутация возросла. У гильдии Больших Улыбок было много поклонников в Китае, и они хотели, чтобы в гильдии появился кто-то вроде него. Гильдия чтила Синклера как героя. Шоу, в котором участвовал Синклер, было интересно для многих.

Влияние слов Синклера стало еще больше. Более того, с помощью Синклера Брукс смог стать первым мастером гильдии «Больших улыбок». Как и было обещано, Аполлон стал заместителем мастера.

Виден был результат влияния Синклера. Тысячи игроков пытались пересечь горный хребет Уругал. Им повезло бы, если бы половина из них была в состоянии пройти Коллекционера Черепов. Однако Синклеру не было до этого дела. Он занял позицию, которую хотел, и не собирался беспокоиться о подобных вещах.

Более того, его гильдия была не единственной, кто так делал.

«Большие Улыбки» и гильдия «VandV» стали союзниками. В общей сложности 5 гильдий решили объединиться друг с другом.

Их целью было 10 000 игроков!

Они хотели отправить невероятное количество игроков на Черный Континент, и они будут королевством там с 10 000 игроков.

- Хахве Маска. Независимо от того, сколько ты будешь бороться там, ты будешь один. Ты не сможешь противостоять королевству один без помощи.

В «Полководце» были беспорядки, а они собирались объединиться.

Синклер улыбнулся, думая о будущем.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 155. Обнаружение руин (часть 2)**

[Вы нашли Руины.]

[Вы получили Звание «Копатель Руин».]

[Пожалуйста, найдите в Руинах Артефакт.]

«Фух».

Это было системное объявление, которое он с нетерпением ждал. Но вместо радостного возгласа плечи Хурокана опустились, и он тяжело вздохнул.

«Этот ублюдок действительно...».

Взгляд Хурокана, естественно, обратился на причину его вздоха. Он немедленно направился к трупу Золотого Гоблина, но его взгляд не остановился. Он продолжал перемещать взгляд и посмотрел на Скелета Воина, который все время стоял над трупом.

Скелет Воин не стал избегать взгляда владельца. Его внушительная фигура напоминала охотничью собаку, стоящую над добычей. Казалось, что он ждет комплимента от своего хозяина. Вот почему Хурокан подавил свой гнев.

«Да. Я научил их этому, так что это моя вина. В этом они безупречны. Я виноват, что слишком хорошо их обучил».

Хурокан внезапно почувствовал что-то подобное. Он действительно, по-настоящему почувствовал, что он стал ужасающим монстром.

«Если бы монстры, подобные моим скелетам, стали моими противниками... Ух. Просто мысль об этом кажется кошмаром».

Он еще раз поблагодарил звезды за то, что его Скелеты не были противниками, с которыми ему придется столкнуться.

Конечно, подобное настроение длилось недолго. Это не был важный момент, при котором он должен был затеряться в сентиментальных чувствах.

Хурокан снова покачал головой из стороны в сторону, он стряхнул с себя несущественные чувства. Затем он сразу же посмотрел вперед.

В глазах Хурокана отразилось какое-то здание.

Он использовал выражение «какое-то», потому что было трудно судить о форме здания.

Прежде всего, здание было почти поглощено землей. Часть, которая выглядывала из земли, напоминала земляного червя. Трудно было различить форму здания, поскольку оно было покрыто корнями деревьев. Если взглянуть на него, можно было даже не заметить, что эта штука была зданием.

С другой стороны, можно было почувствовать мистическую энергию, исходящую от него, даже если она и была слабой.

Самой заметной частью здания были кирпичи, которые и выделяли эту мистическую энергию. На каждом кирпиче были вырезаны различные символы. Вместо того, чтобы быть выгравированными, они были вытесненными. Символы были рельефными, поэтому их форма была довольно заметной.

«Это храм?»

Его восхищение закончилось в этот момент. Скелет Воин, победивший Золотого Гоблина, возвратился в форму Ядра Скелета. Затем он вошел в здание. Был только один туннель, который вел внутрь. Он был настолько мал, что его можно было принять за окно, но Хурокан смог втиснуть свое тело внутрь.

Его плечи согнулись, а голова опустилась. Он медленно шел, как черепаха, со сгорбленной спиной. Хурокану удалось выйти из туннеля через десять шагов. Глубокая темнота поприветствовала Хурокана, когда он выпрямил спину.

Над головой Хурокана образовался яркий свет.

Под ярким светом он снова надел перчатку, которую ранее снял, чтобы активировать светоч на своих наручных часах. Надев перчатку, Хурокан быстро посмотрел на окружающее.

«Это храм».

Внешний вид здания был слишком сильно разрушен, чтобы окончательно убедиться в своей догадке, но основные атрибуты храма присутствовали.

Он видел кирпичи, прежде чем вошел в здание, и на каждом из них были вытиснены буквы. Кроме того, на стенах здания присутствовали изображения. Все было тщательно создано, чтобы содержать в себе символическое значение, и именно поэтому Хурокан посчитал это место храмом.

«Я надеюсь, что я получу что-то приличное».

Хурокан был полон надежд, но он не думал, что в храме есть какие-то сокровища, которые заставят его взглянуть на мир по-новому.

Единственное, что он может найти здесь, могло быть информацией.

\*Тук! Тук!\*

Хурокан бросил два Ядра Скелетов на пол и собрался искать информацию.

Скелеты Воины быстро приобрели свою форму, их внешний облик поразительно отличался от стандартных Скелетов Воинов. Они были меньше 1 метра в высоту, и у них не было брони, сделанной из стали. Они были одеты в кожаные доспехи, из-за которых они выглядели проворными. Более того, оружие, которое они держали в руках, было подходящим для их размера. Мечи были достаточно малы, чтобы их можно было назвать кинжалами. Если бы обычный пользователь взял это оружие, оно бы выглядело как нож.

Однако, несмотря на их слабый внешний вид, эти Скелеты были ужасающими.

Эти особые Скелеты Воины были сделаны из монстров 180 уровня под названием Мини Огры. Хурокан никогда не вызывал этих Скелетов среди других людей. Он также не помещал их в свои видео.

Оружие! Это было секретное оружие, которое он скрыл ото всех!

Хурокан разместил Скелетов у входа и начал поиски.

...
«В конце концов, это игра».
Сказал Хатч, глядя на остатки... Он посмотрел на стены, которые были подперты колоннами и на то, что невозможно было увидеть.

«Поскольку это игра, всегда есть решение. Если нет решения, это скорее ошибка, чем игра».

Гильдия Штормовых Охотников нашла руины.

Гильдия Штормовых Охотников совершила самый важный первый шаг в эпизоде Разрушенного Королевства.

Конечно, это был важный первый шаг для Штормовых Охотников, но они не перестали быть собранными.

«Мы нашли вход! Это вход под землю!»

Когда вход под землю был обнаружен, они снова продолжили двигаться в отчаянном темпе.

Хатч немедленно начал отдавать приказы. Хатч посмотрел на Хаху и указал пальцем на вновь открывшийся вход.

Они уже сформировали экспедиционную группу для такой ситуации. Хаху была избрана лидером экспедиционной группы.

Жест Хатча означал, что Хаху должна приготовиться. Хаху вскоре закончила приготовления. Когда она приблизилась ко вновь открывшемуся входу, члены исследовательской группы начали собираться вокруг нее.

Всего было 12 человек. Хатч начал говорить с Хаху перед всей командой.

- Хаху.

- Да.

Их короткая беседа излучала странную атмосферу. Остальные члены экспедиционной команды в смятении склонили головы.

«Какого черта?»

«Что это могло значить?»

На их лицах были озадаченнные выражения.

Однако эти выражения длились недолго.

- Ты упорно настаивала на том, чтобы быть лидером исследовательской команды. Если я сделал тебя лидером команды, то я хочу, чтобы ты делала свою работу правильно.

- Что?
- Если появится проблема, я хочу, чтобы ты вернулась. Я не хочу, чтобы ты внезапно атаковала врага, потому что он будет тебя раздражать.

- Прямо сейчас ты пытаешься читать мне лекцию?
- Это не лекция. Я даю тебе совет.

- Что?
Странная атмосфера исчезла в одно мгновение. Хаху и Хатч говорили, словно были нормальными.

Все поняли, что они неправильно поняли странную атмосферу.

- Ты хочешь умереть?
Это была фраза, которую все часто слышали от Хаху. В этот момент Хатч внезапно прекратил говорить.

Обычно Хатч прекращал разговор в этот момент, не продолжая спор.

Однако сейчас все изменилось. Если бы сейчас были нормальные обстоятельства, он бы даже не дал ей совет. Возможные проблемы могли привести за собой наихудший вариант развития игры - Game Over. Обычный штраф за Game Over был огромным, но его можно было преодолеть.

Однако сейчас все изменилось. Если Хаху испытает Game Over, ей понадобится 4 дня, чтобы вернуться сюда, и то, если все пройдет гладко.

Но беспорядок, царящий в туннеле Вудука в данный момент, означал, что вместо 4 дней она вернется сюда через 10 дней.

Вот почему Хатч дал ей еще одно предупреждение.

- Не умирай. Только не умирай. Мне все равно, что ты будешь делать, но не умирай. Пожалуйста, не умирай. Хорошо?
Вместо того, чтобы ответить на слова Хатча, Хаху ухмыльнулась и повернулась к нему спиной.

- Исследовательская группа входит!
Когда исследовательская группа Хаху двинулась, Хатч даже не успел передохнуть. Ему пришлось подобрать еще одну цепочку разговора.

- Хатч.

- Да. Говори, пожалуйста.

Шир сразу же сказала ему.

- Что ты думаешь о новообразованном альянсе?
Она сразу же задала вопрос.

Это был внезапный и непонятный вопрос. Если бы кто-то внезапно услышал этот вопрос, ему было бы трудно понять цель этого вопроса.

Тем не менее, Хатч сразу же выяснил намерение и цель этого вопроса. Он высказал свое мнение так, словно он ожидал такой вопрос.

- Есть VandV, Большие Улыбки и Вал-ганг. Неизбежно, что они соберутся вместе. Я не уверен в этом, но существует высокая вероятность того, что эти три гильдии сформировали союз с Гильдией Трубочистов и Гильдией Цветка. Конечно, это лишь моя догадка, и это всего лишь предположения».

- Эти пять гильдий единственные, кто объединил силы?
Хатч почесал голову.

- На первый взгляд, похоже, никакого другого заметного движения не было. В прошлом великом боевом ивенте были гильдии, которые проходили этот ивент с гильдией VandV. Мы можем предположить, что эти гильдии симпатизируют гильдии VandV, и они помогут им, если потребуется.

- Как ты думаешь, что они сейчас попытаются сделать?
- Их план очевиден. В основном они хотят подавить всех превосходящим количеством игроков.

Многочисленные конфликты и беспорядки стали новым этапом, вызванным возникновением Черного Континента.

Самые большие последние беспорядки происходили вокруг туннеля Вудука.

Несколько гильдий из 30 великих гильдий отправляли огромное количество своих членов к Черному Континенту. Конечно, в очереди находилось много людей, деревянная доска была неспособна вместить весь список.

Существовало ограничение на то, сколько пользователей могло пройти за фиксированный интервал времени, и неизбежно возникнет скопление, если в этом месте соберется большое количество людей. По мере того, как скопление людей росло, недовольство также росло.

- Я считаю, что столпотворение, образовавшееся перед туннелем Вудука, было спланировано.

Беспорядок был создан специально, чтобы изменить намерения пользователей, которые планировали пересечь Горную Цепь Уругал.

Если они спланировали все это уже давно, Хатч сможет определить их мотив.

- Я уверен в этом. Пять гильдий объединились друг с другом, и они планируют монополизировать Черный Континент. Это очевидно, что они начнут устранять конкурентов, как только они пропадут на Черный Континент.

Возможно, это будет собственная территория.

Если они воспользуются особыми свойствами туннеля Вудука, это будет не невозможная задача.

Шир задала еще один вопрос, услышав объяснение Хатча.

- Разве эти 5 гильдий предлагали нам союз? Они обращались к кому-нибудь из нас?
- Никаких предложений не поступало.

- В принципе, мы одни из их врагов.

- Да. Возможно, нам придется играть осторожнее. Эта игра может оказаться слишком страшной.

Играть осторожнее…

Вместо того, чтобы горько улыбнуться, Шир усмехнулась. У Хатча было такое же выражение на лице.

На самом деле, они не собирались играть осторожно. Улыбки на их лицах указывали на противоположное.

...
Исследование Хурокана не заняло слишком много времени, потому что он не мог назвать это настоящим исследованием. Руины, которые он нашел, были не такими уж и большими. Исключая пространство, которое он прошел вначале, он обыскал еще ровно два места, прежде чем его исследование подошло к концу.

Завершив свое исследование, Хурокан обнаружил странный артефакт.

Странный артефакт, который он нашел, оказался раковиной, вырезанной из дерева. Было довольно просто выяснить, как его использовать. Хурокан приложил ухо к открытой части Деревянной Раковины.

- Мы нуждаемся в помощи.

Деревянная Раковина сразу же издала звук.

- Крепость Песни. Армия Дракона идет к Крепости Песни
Голос был наполнен отчаянием.

- Повторяю снова. Крепость Песни просит о помощи. Идет армия Дракона.

Голос внутри Деревянной Раковины замолк. Звук был слишком несвязным, и было сложно расшифровать его значение, если он не услышит его снова. Однако Хурокану больше не нужно было его слышать.
[Задание "Обломки Крепости Песни" началось.]
Существовала система уведомлений, которая была более информативной, чем прослушивание раковины. 
Когда Хурокан услышал Системное объявление задания, он немедленно открыл окно задания. 
[Обломки Крепости Песни]
- Ранг: Редкий
- Ограничения по уровню: 190+
- Содержание задания: найдите обломки крепости, упомянутые странным артефактом. 
- Награда за задание: нет
«Ранг задания - редкий…»

Содержание задания было легким, но в то же время оно было знакомо Хурокану.

«Я предполагаю, что награда за это задание будет Древней Силой Превосходного Ранга».

Вот почему Хурокан не слишком беспокоился о содержании задания. Детализация содержания была в пределах его ожидания.

«Крепости Песни…»

Проблема заключалась в слове «Крепости Песни».

«Они изменили терминологию».

Это был первый раз, когда Хурокан слышал это слово.

Терминология, использовавшаяся в «Полководце», контролировалась системой ИИ, и по мере необходимости ИИ мог вносить небольшие изменения в нее. Тем не менее, это знание не смогло стереть горький привкус во рту Хурокана.

Тем не менее, Хурокан не хмурился из-за этого. Вместо этого на его губах появилась легкая улыбка.

...
Гильдия Больших Улыбок начала движение. 5 гильдий из 30 великих гильдий неустанно пересекали Горную Цепь Уругал.

Конечно, этот процесс был очень опасным. Если бы двенадцать человек попытались это сделать, половина была бы вынуждена вернуться к исходной точке.

Коллекционер Черепов был обычен для человека, носящего Хахве Маску, но для других людей это был враг, которого нельзя было победить без мастерства и удачи.

Люди, которые могли совершить тяжелый переход через Горную Цепь Уругал, в основном были лучшими в гильдии.

Разумеется, гильдия Больших Улыбок хотела защитить своих лучших людей, поэтому они начали свою деятельность с учетом соображений безопасности членов гильдии.

Охота на монстров проводилась большими группами. Это было чрезмерно, даже если учитывать уровень и опасность монстров. Более того, у каждого из лучших было разрешение на использование любого из расходных материалов. Это были предметы, которые они использовали, словно воду.

В основном, они отказывались от выполнения задач, которые обычно выполняли люди в игре. Они отказались от разведки и подъема уровней.

И в такой ситуации гильдия Больших Улыбок смогла найти руины. Удача была на их стороне.

«Крепость Песни. Разве это не похоже на действительно важное задание?»

Гильдия Больших Улыбок смогла узнать важную информацию о Крепости Песни.

В настоящий момент они ценили безопасность больше всего остального. Неизбежно возникла дискуссия относительно того, что они должны делать с этой важной информацией.

- Разве это не очевидно? Мы должны выполнить это задание.

- Разве это не слишком опасно? Что, если мы все умрем? Вы понимаете, как много людей находится в очереди на переход прямо сейчас?
- Даже если это опасно, мы можем принять такой риск. Мы навсегда останемся на месте, если не ударим палец о палец.

- Самое главное - безопасность. Наша самая главная задача - выживание.

- Поскольку мы прежде всего акцентируемся на безопасности, недовольство членов гильдии достигло точки кипения. Они не могут повышать уровни, они не могут зарабатывать деньги путем охоты. В принципе, подключаясь к игре прямо сейчас, они лишь тратят время. Мы должны их успокоить. Мы должны выполнить это задание.

- Наверное, у нас нет выбора. Так кто выполнит это задание? Если мы хотим минимизировать риск, мы должны отправить нашу лучшую команду?
- Должны ли мы отправить нашу лучшую команду с Убийцей во главе?
- Разве так не будет более опасно? Я уверен, что этого никогда не произойдет, но если Синклер каким-то образом встретит свой Game Over... У нас нет информации об этом месте, и оно изобилует монстрами выше 200 уровня.

- Давайте сформируем исследовательскую группу. Сначала пошлем группу разведки.

Прежде всего они хотели найти карту сокровищ, которая могла привести к очень ценному сокровищу.

Однако они понятия не имели, какие риски придется взять на себя, когда они приблизятся к этому ценному сокровищу. В то время кому-то придется послужить наживкой. Кто-то должен будет бросить свое тело в неизведанное, чтобы увидеть, окажется ли это яма с огнем или с водой.

Человек, которому придется быть наживкой, может иметь любой самый низкий ранг, но если он не станет наживкой, его, вообще, не пустят.

Вот почему они выбрали его.

- Вы будете командиром, ответственным за Задание Крепости Песни, Аполлон. Сделайте все хорошо.

Вот почему Аполлон стал командиром, ответственным за исследование Крепости Песни.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 156. Крепость Хирд (часть 1)**

Поиск сокровищ.

Если бы Хурокан хотел дать самое короткое резюме эпизоду Разрушенного Королевства, то он бы безо всякого смущения назвал бы его «Поиском Сокровищ».

Все, чем занимались игроки в этом эпизоде, это находили затерянные сокровища.

Сокровища были сокрыты и, чтобы найти их, игрокам требовалось находить подсказки. После нахождения всех подсказок нужно было отправляться на место захоронения сокровищ. И пока игрок туда добирается, у него на пути встают полчища монстров.

В данном эпизоде «Полководец» воспользовался классическим сюжетом всех ММОРПГ игр. «Полководец» добавил пару опций, из-за которых игра стала больше походить на классику.

Разрушенное Королевство было расположено на Черном Континенте, и игроки получали здесь задания. Когда игрок добирался до места назначения, игра начинала добавлять ему неприятностей в виде возросшего количества монстров! Увеличивалось их общее число и скорость регенерации. Это в свою очередь увеличивало скорость возрождения монстров.

«А здесь все осталось как прежде».

Хурокан подтвердил свои подозрения, когда увидел на своем пути трех Ящеролюдов Вуду. Они вызвали тридцать Зомби.

«Это ровно в 1,5 раза больше».

После вхождения в Черный Континент он множество раз сталкивался с Ящеролюдами Вуду. Большую часть времени все Ящеры действовали самостоятельно. От силы они работали дуэтом. И призывали они до 7 зомби максимум.

Однако прямо сейчас перед ним появились сразу три Ящера Вуду и призвали сразу 10 Зомби.

«Встречается иногда в этой игре дерьмишко».

Содержание Разрушенного Королевства немного отличалось от прошлого, однако, настройки остались прежними. Хурокан горько усмехнулся, от чего послышались звуки скрипения зубов.

Однако он спрятал свое негодование на потом. Хурокан погрузился в сражение. Он все делал естественно, с опытом и невероятным спокойствием.

Тук! Тук!

Хурокан уже вызвал двух Скелетов Рыцарей и послал их в бой. Скелеты Рыцари стояли перед подавляющим числом противников, но не колебались. Они бросились навстречу толпе из 30 зомби.

Вшух!

Скелеты Рыцари взмахнули своими мечами. Послышался свист разрезаемого воздуха, и каждый меч отделял от зомби по куску тела.

Пух!

Ошметки их тел разлетались словно грязь. Однако они быстро регенерировали новые.

Уоооо!

Истошным воем зомби устремились вперед. Трудно было сказать, кричали они или же плакали.

Ящеры Вуду продолжали трясти своими посохами и стали плясать. Казалось, словно они подбадривали своих зомби.

Куа! Куа!

Иногда они даже освобождали странные крики, когда смотрели на небо.

Хурокан бросил к ним Ядра Скелетов.

Тук! Тук!

Ядра Скелетов упали около ног Вуду и быстро обрели свою форму. Он не планировал это, однако, по иронии судьбы у призванных Скелетов Воинов была форма Ящеролюдов.

Они были созданы из монстров 180-го уровня, Диких Ящеров. Эти монстры были известны своими острыми клыками.

У Диких Ящеролюдов был уникальный стиль сражения, они кусали своих врагов челюстями, набитыми острыми рядами зубов.

Приняв свою форму, они немедленно укусили Ящеролюдов перед собой.

Киииии!

Когда Ящеролюды испустили испуганный крик, зомби обернулись к их мастерам.

Естественно, открывая при этом спины Скелетам Рыцарям.

«Спустить им такое с рук?»

Зомби проигнорировали Скелетов Рыцарей, и те в наказание за их невнимательность начали сносить им головы.

Пух!

Скелеты Рыцари вместе с Хуроканом были сродни ходячим гильотинам. Они молча начали свою расправу.

Самым поразительным было то, что меч Хурокана не издавал звуков.

Вшух!

От Скелетов Рыцарей слышались звуки столкновения стали, свист разрезаемого воздуха.

Вшух!

Однако меч Хурокана был словно беззвучная бритва.

Никаких криков.

Это означало, что меч в его руках не был Палачом.

Тогда что это был за меч?

Это был Меч Свергнутого Принца!

Он держал меч, которым раньше пользовался Рыцарь Смерти.

Он был очень силен.

Хурокан двигался вперед, обезглавливая вставших на пути зомби. Когда их головы падали на землю он давил их словно помидоры.

Конечно, зомби так просто не умрут, даже от такой атаки.

Их называли зомби, потому что они уже были мертвы.

Хурокан просто выигрывал время.

А пока он выигрывает время, его Скелеты Воины смогут разобраться с Ящеролюдами.

Киии! Крааа!

Пока их мастер вместе со Скелетами Рыцарями демонстрировали свое мастерство, Скелеты Воины тоже не теряли времени даром. Внезапные крики Ящеролюдов были тому подтверждением.

Скелеты Воины закончили свое дело на 3-ех минутной отметке. Они ответили на доверие своего мастера огромным подарком.

[Вы получили Новый Уровень.]

Новый Уровень!

Теперь Хурокан был 207 уровня. Однако в этот момент он не чувствовал радости от своего роста. Сожаление, было первое, что пришло на ум. Ему следовало полностью израсходовать всю свою ману, призвав Скелетов Воинов или Голема.

«Я очень богат, однако, не в состояние потратить своих денег. Просто великолепно...».

На данный момент его счет измерялся длинными цифрами, однако, в его запасе уже не осталось расходников. Если бы он купил больше, то это было бы пустой тратой денег. Он был немного раздражен этим, так как внутри все еще оставался скрягой. Он не мог успокоиться, потому что он зря сэкономил.

«В прошлом я видел интервью Богатого Лича. Он говорил, что у него много денег, и он бы хотел их куда-нибудь потратить. Помню, как в тот момент хотел треснуть ему по морде. Однако теперь уже я нахожусь в его положении».

Хурокан определенно ощущал давление, испытываемое многочисленными игроками, которые ступили на Черный Континент.

В настоящее время самой большой проблемой, мучающей игроков на Черном Континенте, были расходники. Их было слишком трудно достать.

«Топ-30 Гильдий это всегда проблема. Это особенно верно в отношении «Большой Улыбки» и гильдии «VandV»… если они попадутся мне под руку, я…».

В прошлом было несколько игроков, которые пользовались отсутствием предложения. Они выступали в качестве передвижных мулов и переправляли через туннель Вудука расходники. Поэтому у игроков была возможность их приобретать за Горой Уругал. Было дорого, однако, хотя бы был выбор.

Однако сейчас пять гильдий попытались протиснуться через Туннель Вудука, что создало непомерную очередь. Теперь торговля с этими игроками была невозможной.

Он полагал, что по приходу сюда был ко всему готов, однако, никак не ожидал такого поворота событий. Поэтому в нем начала расцветать ненависть к источнику этих проблем.

Ведь его убытки на этом не собирались заканчиваться.

Хурокан освободил вздох, когда начал расщеплять трупы побежденных Ящеролюдов.

Он растворил чешуйчатый труп и нашел на его месте Драгоценный Камень. Он сразу же поместил его в мешочек для пунктов восстановления.

Другоценный Камень из Ящеролюдов мог использоваться для изготовления восстанавливающих расходников. В основном было два типа Драгоценных Камней. Одни можно было использовать для изготовления предметов, когда другие - для создания пунктов восстановления. Если съесть один из компонентов для создания восстанавливающего расходника, можно было получить схожий, хоть и слабый эффект.

Конечно, ни один игрок не использовал их таким образом. Это все равно, что пойти в горы на поиски трюфелей, только затем, чтобы потом съесть их от голода.

«Не могу поверить, что должен съесть их».

Драгоценный Камень Вуду Ящеролюда использовался в создании Редких вещей. На данный момент Редкая вещь 200-го уровня продавалась за 1000 золотых.

И ему приходилось питаться такими ингредиентами просто, чтобы восполнить свою магическую силу.

«... я должен немедленно найти Крепость Хирд. Я должен выполнить это задание чтобы создать точку опоры».

Это бесило его даже больше, чем проигрыш монстру.

«В противном случае я умру от расстройства желудка. Если я продолжу есть столько денег, мой рассудок этого не выдержит».

Конечно, это не самые большие проблемы.

Он не был в этом точно уверен, однако, Крепость Хирд после выполнения задания становилась точкой опоры на Черном Континенте. Когда появится точка опоры, в нее вернутся НПС. А уже там Хурокан смог бы создать себе восстанавливающие расходники.

Все произойдет как в Проклятом Замке.

Это было также одной из самых главных задач в этом эпизоде.

Путь первооткрывателя всегда не прост, однако, выгода, которую он сможет получить, была соответствующей. Все равняется сумме затраченных усилий.

Другими словами, он должен очень постараться, чтобы не оказаться на 2-ом месте. Выигрыш получает лишь победитель. Единственное, что будет ожидать 2-ое место, лишь горький привкус поражения.

Хурокан приложил найденную Деревянную Раковину к уху.

- На восток. На восток...

Услышав голос из Деревянной Раковины, он повернул голову на восток.

Уооооо!

В его взгляде отражался неведомый монстр, мчащийся ему навстречу.

«Если я неожиданно заполучу что-нибудь стоящее, то буду просто кидаться деньгами на ветер».

...

Они не столкнулись друг с другом только по везению. Однако такова судьба.

- Это Хахве Маска!

Когда «Большая Улыбка» получила задание по поиску Крепости Хирд, они решили пойти по пути наименьшего сопротивления. Они создали исследовательскую группу и во главе нее поставили Аполлона.

Конечно, Аполлон в первую очередь берег свою собственную задницу. Поэтому он выбрал передовую группу и отправил их вперед.

В эту группу входило 7 игроков, 4 Мечника, 2 Священника и Маг в стороне. Они начали искать подсказки, как натолкнулись на это.

Услышав звуки чьих-то сражений, они направились к месту. Нужно было проверить, кто вел сражение.

На данный момент поиски Крепости Хирд вели не так много игроков. То, что они встретили здесь Хахве Маску, было не иначе, как шуткой Богов.

- Бежим!

Когда передовая группа обнаружила Хахве Маску, они немедленно убежали. Хурокан успел заметить, что как только группа игроков его увидела, они сразу же смылись. Почувствовав на себе чей-то взгляд, он немедленно прекратил сражение с монстром и стал преследовать беглецов.

«Откуда они?»

Хурокан не знал личности этих игроков.

Однако они убежали, только завидев его. Он был более чем уверен, что никаких благих намерений к нему они не питали.

К тому же, если они смогли добраться досюда, это были не совсем обычные игроки. Если он позволит уйти им сейчас, то уже при следующей встрече они нацелят на него свой меч. Это потенциальный враг.

«Единственный способ выжить, это убить этих ублюдков».

В этот момент Хурокан пришел к выводу, что он должен пойти на решительные меры.

На данный момент «VandV», «Большая Улыбка» и еще несколько гильдий устроили настоящий переполох у Туннеля Вудука. Он прекрасно знал, что они пытались переправить на Черный Континент как можно больше своих товарищей. Сейчас это была одна из основных тем обсуждения на всех новостных лентах Полководца.

Он мог примерно предположить, каких целей они добиваются. Они не жертвовали своими товарищами, поэтому по логике вещей, пришедшим потом игрокам будет гораздо легче.

Вот только перевалив за ту сторону Горы Уругал, они приватизируют себе весь Черный Континент. Уровень подобной тирании невообразим обычным игрокам!

Однако Хурокан в прошлом уже сталкивался с тиранией Топ-30 Гильдий и понес за это свое наказание. Он прекрасно знал о том поганом и отчаянном чувстве ущемления.

Все его приготовления были только ради этого дня.

«Я рад, что инвестировал столько средств в это дело».

Он приготовил это для тех, кто мог скрыться от него. Это было его секретное оружие. Он приготовил это оружие для своих врагов.

Хурокан вынул Ядра Скелетов из специального мешочка на его талии.

Быстро показались четыре невысоких Скелета Воина. Мини-Людоеды.

Каждый был облачен в Уникальный Набор 170-го уровня - Лесной Охотник.

Этот комплект создавался из монстра Хамелеона Шакала, которого можно было встретить, только выполняя задания Эльфийского Племени. На данный момент во всем Полководце таких наборов очень и очень немного. Это был самый лучший набор на скорость передвижения среди вех Уников.

Однажды один такой набор был продан за 30 тысяч золотых. Сейчас чтобы просто с ходу купить такой набор ушло бы не меньше 10 тысяч золотых.

Вдобавок ко всему этому, Мини-Людоеды были мастерами по преследованию врага. Их миниатюрные тела содержали в себе колоссальную силу, даже закаленному мечнику не удастся от них скрыться. Ни один игрок в здравом уме еще не пытался сыграть с Мини-Людоедами в догонялки.

Последним штрихом была Маска Безумия.

Эти маленькие монстры были призваны только ради одной цели - догнать и убить. Рогатые Мини-Людоеды Воины стремительным темпом нагоняли своих противников.

В итоге самый медленный из них, Священник, стал закланным ягненком.

Атаки Мини-Людоедов не были нацелены на грудь. Лишь колени и бедра. Всего от одного удара Священник свалился на землю.

Угх!

В глазах Священника мир завертелся волчком. Он рефлекторно закричал. Однако его крик оборвал встречный удар лицом об землю. Священник поднял свою голову.

«Черт. Моя голова…».

Казалось, что Мини-Людоеды уже пробежали мимо него. По крайней мере, он не мог видеть ни одного из них в своем окружении.

«Ха? Куда пропали эти коротышки. Они убежали еще куда-то?».

Продолжая осматривать окружение, Священник попытался подняться с земли.

Вшух!

Однако именно в этот момент прямо из его груди, войдя через спину, вышел меч. Ему не нужно было даже оборачиваться. Увидев наконечник меча, из священника вышел крик разочарования.

- Дерьмо!

Однако его крики продлились недолго. В этот же момент Хурокан опрокинул Священника. Его лицо снова встретилось с землей. Нога Хурокана уперлась ему в спину, и он вытащил меч.

После чего он нанес еще один удар.

Хах!

Изо рта Священника вышел возглас удивления.

Он испугался не боли. В игре не было боли. Все, что он почувствовал, это легкий удар в спину. Уровень чувствительности был не более чем слабый тычок.

Так чему же он был удивлен?

А причина….

- Ну разве не фантастика, вы только поглядите на этот урон?

Слова Хурокана пояснили все за Священника.

Это был всего лишь легкий удар, однако, сумма нанесенного урона поражала воображение. Поэтому Священник и испугался.

Меч Свергнутого Принца.

Его реакция приличествовала самому сильному оружию нынешнего Полководца.

Вшух!

Продолжая избивать Священника, Хурокан задал ему вопрос.

- Из какой ты гильдии?

Священник не ответил ему. Вместо этого он начал что-то бормотать себе под нос.

- Мы столкнулись с Хахве Маской, и я был пойман…

Хурокан наступил ему на голову. Его рот был сдавлен землей, поэтому дальше у него не получится говорить.

У Хурокана больше не было к нему вопросов, поэтому он решил закончить с ним. Один из Мини-Людоедов вернулся к Хурокану, чтобы помочь ему.

Пока он занимался Священником, он ощутил, как уходит его мана.

«Они стоят своих денег. Они уже нагнали их».

Это доказывало, что остальные тоже поймали свои цели и приступили к сражению.

Удостоверившись, что Священник точно погиб, он перевернул его тело. Священник носил белую рясу, только теперь уже испачканную кровью. Посмотрев на его грудь, он увидел значок.

Большой круг, изогнутая линия и две параллельные точки.

Герб «Большой Улыбки»!

«Большая Улыбка значит».

Подтвердив принадлежность Священника взгляд Хурокана устремился вдаль. Он даже не стал забирать его часы.

В первую очередь - разобраться с врагом.

...

- Мы столкнулись с Хахве Маской, и я был пойман...

- Мы сражаемся с Хахве Маской и, кажется, собираемся вскоре умереть….

- Я сожалею. Мы были убиты Хахве Маской.

Получив ответ, Аполлон бессознательно крикнул.

- Снова Хахве Маска?!?

Аполлон совсем не намеревался этого делать, однако остальные игроки, услышав его крик, сразу же повернулись к нему. Аполлон нахмурился, когда почувствовал на себе их пристальный взгляд. Настроение у него было паршивым.

«Почему этот ублюдок блокирует мой путь?».

Аполлон с трудом закрыл свой рот. Он был раздражен.

Так и есть. Он только раздражался. В отличие от того времени на Ледяных Землях... он не стал впадать в глубокую ярость.

«Дерьмо».

Он не собирался мстить. Он не давал необдуманных распоряжений. И характер его остался все тем же. Просто он был достаточно умен, чтобы не наступать на одни и те же грабли дважды.

- Этот чертов ублюдок.

- Что мы должны сделать? Если мы хотим поймать Хахве Маску…

- Поймайте его? Вы думаете, мы сможем поймать его одной только силой мысли?!

Закричал Аполлон на своего подопечного. Он решил немедленно связаться с Бруксом. В данный момент ему нужны были совет и разрешение вышестоящего. Он не мог действовать самостоятельно.

Однако в этот момент…

«Нет».

У Аполлона внезапно появилась идея.

Он знал, кто на самом деле держал всю власть в «Большой Улыбке».

Когда он подумал об этом, он поменял номер контакта, которому собирался звонить.

«Будет гораздо быстрее, если свяжусь напрямую с Синклером».

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 157. Крепость Хирд (часть 2)**

- Что мы должны делать?

Апллон снова задал свой вопрос, однако в мыслях Синклера ответ уже давно сформировался.

«Это прекрасный случай поймать Хахве Маску».

Хахве Маска.

Не будет преувеличением сказать, что во всем Полководце Хахве Маска является самым ценным игроком.

«Нет. Я должен поймать его, несмотря ни на что».

Он должен был поймать Хахве Маску, прежде чем тот станет еще большей угрозой. Он должен будет убить его, даже если ради этого придется понести убытки.

У него появилась возможность убить Хахве Маску, нет причин от нее отказываться.

Была только одна проблема.

Сможет ли «Большая Улыбка» убить Хахве Маску?

«Наконец-то удача мне улыбнулась».

Они не смогут убить Хахве Маску.

Ситуация полностью отличалась от того времени, когда Синклер выходил против Хахве Маски у Проклятого Замка. В то время сама мысль о том, что Хахве Маска одолеет Синклера была смехотворна. Его Скелеты были Синклеру на зубок.

Однако что же сейчас?

Сравнивать разницу в уровнях уже бесполезно.

А разница в экипировке была слишком большой. С точки зрения качества экипировка Хахве Маски далеко обошла Синклера. В настоящее время ни один игрок во всем Полководце не мог похвастаться таким же богатством, как Хахве Маска. Меч Поверженного Принца, Броня Аргардо, Символ Тайного Сообщества, Кольцо Судьи Скверны, Ожерелье Карателя Скверны… он сам был как ходячий рейд-босс.

А что на счет Скелетов в его подчинении?

Фанаты Хахве Маски проанализировали его видеозапись. Одна лишь экипировка, носимая его Скелетами Воинами, стоила не меньше 23.000 золотых.

Однако это была оценка со времен сражения с Ледяным Рыцарем. Хахве Маска еще не опубликовал видеозапись, но ходил слух, что в столкновении с Коллекционером Черепов он призвал Рыцаря Смерти. Этот слух пустил один из игроков, проходивший с ним через Туннель Вудука. Хахве Маска сейчас намного сильнее, чем во времена сражения с Ледяным Рыцарем.

Что произойдет, если «Большая Улыбка» попытается выследить его самостоятельно? Будь это обычная охотничья локация, то у них была бы возможность. Однако место, в котором они находились - Черный Континент. Перемещение большими отрядами лишь привлечет ненужное внимание монстров.

Однако даже при таких неблагоприятных условиях Синклер до сих пор полагал, что при должной удаче, им удастся поймать Хахве Маску.

Причина его уверенности заключалась…

«Как хорошо, что неподалеку отряд Клевера».

Группа Покер смогла вытянуть «VandV» в ряды лучших гильдий. И как раз, один из отрядов Покера, именуемый Клевером, сейчас находился неподалеку из-за задания по поиску крепости.

«Исследовательский отряд Аполлона и отряд Клевера могут слиться. В общей сложности выйдет 40 игроков. Группа Аполлона возьмет на себя роль приманки, когда Клевер нанесет ответный удар…».

Он доверял отряду Клевера. Покровителями Синклера была гильдия «Чистильщиков», и они затратили множество ресурсов на создание этой команды.

В этот момент Синклер подумал о последнем нюансе, не дававшем ему покоя.

«Хахве Маска и гильдия «Штормовых охотников» не должны встретиться. Мы должны помешать их встрече любой ценой».

Он беспокоился о наихудшем возможном исходе. Подумав обо всем, Синклер наконец заговорил.

- Аполлон.

- Да.

Синклер отвечал немного долго, потому что обдумывал варианты. Однако Аполлон не проявлял признаков нетерпения.

- Давай убьем его. Мы должны воспользоваться этой возможностью, чтобы убить его.

- Хахве Маску?

Аполлон казался немного удивленным, поэтому Синклер быстро ему ответил.

- У вас будет возможность сотрудничать с одним из отрядов Покера. Отряд Клевера и ваша развед-группа на время сольются.

- Сделаю.

Его реакции нельзя было заметить, однако, от слов Синклера на лице Аполлона расцвела улыбка.

...

Секретное оружие Хурокана было выше всяких ожиданий. Очень сильны. Скелеты Воины Мини-Людоедов выискивали сбежавших игроков и превращали их игру в ад.

Когда до лодыжек противника добирались Мини-Людоеды, а рядом с ним возникал Хахве Маска, игроки переставали рассчитывать на побег.

- Сразись со мной! Бл\*ть, давай же посмотрим, кто кого!

Эти игроки играли в Полководец уже несколько лет и испытывали как взлеты, так и падения. Они отчаянно сражались против Хахве Маски, их пламенный дух пылал.

Однако насколько бы горячим не был их дух, Скелеты Воины и Рыцари быстро его тушили. Сражение было бессмысленным.

Хурокан был смертельным хищником.

Однако в этот момент он сменил свою маску.

- Стоп!

«Чего и следовало ожидать от Топ-30 Гильдий, они используют дорогие расходники».

Конечно, это не мешало ему быстро превратиться из хищного охотника в гиену, падкую на трупы. Хурокан начал быстро отыскивать тела мертвых игроков.

В Полководце расходные предметы можно было оставлять в карманах на теле. И когда игрок погибал, все они оставались на земле. Даже по истечению 48 часов, когда игрок возрождался, пункты восстановления и другие зелья не возвращались. Только предметы в часах оставались целыми.

Обычно для ПКшеров пункты восстановления рассматривались как ненужный мусор. Все сосредотачивались на наручных часах. Хурокан тоже следовал за этой тенденцией.

Однако на Черном Континенте была совсем другая история.

«Ощущения от этой охоты немного другие».

Вместо часов Хурокан в первую очередь забирал пункты восстановления. Заметив их, он улыбнулся.

Конечно, о часах он тоже не забыл.

Пак! Пак!

Меч в его руках дважды упал на запястье поверженного врага, после чего Хурокан забрал себе часы.

«Меч Поверженного Принца невероятен. Рубит по костям как секира».

Меч Поверженного Принца... шедевр, созданный Кузнецом Олфом. Он был дарован героям, одолевшим Безнравственного Принца. Его цель - защита мира. Если бы Олф увидел, что его творение используют в качестве ножа мясника, Хурокану в живот немедленно прилетел бы его «Молот Кузнеца».

Конечно, Олфа здесь не было, так что и беспокоиться об этом тоже не стоило.

«Хорошо».

Поглядев на свой магический мешочек, Хурокан улыбнулся. Он был как хомяк с набитыми щеками. Это была одна из самых счастливых улыбок с его прихода на Черный Континент.

Однако это не продлилось слишком долго.

Куооо!

Когда игроков не стало, на смену им пришли монстры.

В этом охотничьем угодье роль хищника и добычи быстро переходила из рук в руки. Однако Хурокан не планировал сбегать от этих монстров.

Поэтому агр окружающих монстров естественно переметнулся на единственного оставшегося в живых игрока!

Увидев, как монстры бегут к нему без оглядки, Хурокан улыбнулся.

«Это действительно дерьмовая игра».

...

Глаза Ан Джэюна были открыты, он лежал на своем потертом матрасе и продолжал глядеть в свой серый потолок.

«Фух, я хочу переехать в другое место».

Совсем недавно такая фраза ни за что бы не вышла из его уст. Встав с матраса, Ан Джэюн надел на себя свои дешевые очки и рефлекторно включил планшетный ПК, который лежал рядом с очками. Однако было у него такое чувство, словно планшет работал несколько вяло. Он мог бы ошибаться, однако его выражение стало угрюмым.

В конце концов, он устало вздохнул.

«Не могу поверить что дошел до этого».

Деньги.

Этого богатства, к которому он так стремился, теперь было у него с избытком. Денег было так много, что он мог бы в них купаться.

Однако у него не было свободного времени, чтобы их тратить. Его жизнь шла по расписанию, он все свое время проводил в игре. У него не было времени, чтобы выбраться на прогулку в ресторан, да даже заказать себе еду.

В последние дни он очень много нервничал, потому что у него был очень плотный график. Своим тяжелым трудом он построил себе отличную башню, однако, он боялся, что малейшая ошибка сделает из нее Башню Пизанскую. Он должен был придерживаться графика.

Было ли это причиной?

Ан Джэюн получил новый приток денег от платных видео и других инвестиций, и все же он не ощущал эти деньги как собственные.

Возможно, если бы он потратил свои деньги в игре, он почувствовал бы себя по-другому. Однако он не делал этого.

Именно поэтому он сознательно перестал заглядывать в те числа, что прежде его так волновали. Вместо того чтобы заглядывать в свой банковский счет он начал искать статьи, связанные с Полководцем.

Поисковые слова в основном вертелись вокруг 5 гильдий, включая «Большую Улыбку» и «VandV».

Поисковик выдал много информации.

«VandV», «Большая Улыбка», «Чистильщики», «Валгалла» и гильдия «Расцвета» явно демонстрировали свое желание монополизировать Черный Континент. Черный Континент был этапом Разрушенного Королевства, поэтому этот вопрос стоял у всех поперек горла. Такие горячие темы всегда создавали споры в онлайне.

Найдя схожие статьи, Ан Джэюн прицыкнул.

«Ну, у них в руках действительно есть несколько хороших карт, чтобы попытаться монополизировать континент. Это может внести определенные коррективы в конечный результат.

Больше всего во рту Ан Джэюна горчило от обсуждений последних достижений команды Покер. Они считаются самой сильной командой в гильдии «VandV».

Он прочитал о них пару статей и посмотрел видеозапись их сражений на Черном Континенте. И освободил горькую насмешку.

«А я думал, что эти ублюдки планировали побить все рейдовые рекорды…..»

Пока «Штормовые охотники» не поймали Огнеслизистого Дракона, Покер продолжал бить все рекорды. Они сосредоточили на этом свой основной контент.

Однако сейчас они внезапно перешли на Черный Континент.

По правде говоря, Ан Джэюн все еще не воспринимал их всерьез.

«Это довольно впечатляюще».

Топ-30 Гильдий смогли переместить огромные суммы денег через каналы прямого вещания. Это были не их деньги. Их покровителей и инвесторов. В их предприятие было вложено множество чужих денег. И так как деньги им не принадлежали, они не могли свободно менять свое направление.

Однако «VandV» делала такие резкие обороты слишком легко. И по этому поводу стоило бы побеспокоиться.

В конце концов, «VandV» была на противоположной стороне от Ан Джэюна. Они ему не союзники.

Совсем недавно от «Штормовых охотников» ничего не было слышно, и тут они вступают на Черный Континент. Они стали внезапной переменной, которая в последствие может встать у Ан Джэюна на пути.

Он снял свои очки и закрыл лицо рукой.

Было лишь одно решение этой проблемы.

«Если им удастся поймать меня за хвост - мне конец».

Он должен был вступить в гонку.

Он должен изменить правила своей игры, ведь первому достанется все, а остальным ничего. Не имеет значение, сколько конкурентов будет позади него, десять или тысяча. Он должен сделать так, чтобы только один смог добраться до конца, и это должен быть он.

Встав со своего места, Ан Джэюн убрал с лица руку и пошел к раковине неподалеку. Раковина была изношена и уже подверглась коррозии. Однако на сливе стояла высококачественная кофеварка. Она испускала изящную атмосферу.

Он совсем недавно ее приобрел.

Он потратил на нее хорошую сумму денег.

И она того стоила. Он поместил свою запятнанную кофейную чашку в машинку, и вставил в нее изящно выглядящую упаковку. В отличие от старого кислого кофе, этот имел приятный аромат.

Однако он все равно бросил в него леденцов.

Он поднес кофе ко рту и кивнул.

- Мммм, превосходно.

«Чувствую себя словно житель Нью-Йорка. Рад, что его приобрел».

...

Ущелье.

Огромная встреча утесов, а перед ними густой лес. Из-за верхушек леса торчали каменные глыбы, а среди них руины зданий. Если приглядеться, то можно было заметить, как вход в ущелье блокировала старая крепость.

Увидев ее, Хурокан вздохнул.

Хурокан восстановил дыхание. Позади него в линию стояло 19 Скелетов Воинов и 2 Скелета Рыцаря. Каждый в состоянии боевой готовности. На их телах были видны следы сражений, а это означает, что оно было не так давно. То, что они не ушли, означает, что впереди их будет ждать еще больше сражений.

Именно поэтому Хурокан в этот раз решил взять передышку.

«Чего и следовало ожидать, некоторые вещи все-таки изменились».

Хурокан начал поднимать воспоминания о первой базе на Черном Континенте.

До возвращения в прошлое первая опорная точка располагалась в ущелье рядом с черным озером.

Изменилось не только название. Изменился этап в целом.

Он все надеялся, что изменения коснутся только названий. Теперь же он избавился от всяких предрассудков.

«Однако у меня такое чувство, словно я уже где-то это видел...».

Он смотрел на эту локацию и понимал, что испытывает дежавю. Он наклонил голову в замешательстве.

«Огромное ущелье... какая локация имела огромное ущелье?».

Однако ему не дали времени на раздумья. Передышка не продлилась долго.

Хурокан обернулся, чтобы посмотреть себе за спину.

Кууооооо!

Послышался рев монстров, словно предупреждая его обернуться. Они говорили Хурокану приготовиться.

«Я должен приложить усилия, чтобы не оказаться на 2-ом месте».

Он должен стать первым чего бы это ни стоило. Так и не успев отдышаться, Хурокан направился к Руинам Крепости Хирд.

...

[Вы вошли в Руины Крепости Хирд.]

[Вы получили Титул «Раскопавший Крепость Хирд».]

[Вы получили Титул «Исследователь Разрушенного Королевства».]

[Вы получили Титул «Первооткрыватель».]

Крепость Хирд была в ужасном состоянии. Но Хурокану пришлось пройти через страшные трудности, чтобы стать первым.

Хурокан, наконец, улыбнулся, когда получил Титулы.

«Постарался на славу».

Он волновался о возможности прихода сюда других игроков до него. Но его беспокойства были напрасны.

Хурокан немедленно проверил плоды своих трудов.

[Раскопавший Крепость Хирд]

Эффект титула: все характеристики +15

[Исследователь Разрушенного Королевства]

Эффект титула: Магическая Сила +20

[Первооткрыватель]

Эффект титула: Стойкость +40, Магическая Сила +40

Характеристики Титулов были фантастическими. Получив Титулы, Хурокан взглянул на свое окно характеристик.

Однако на нем он долго не задерживался. Грубо подсчитав характеристики, он приложил к уху Деревянную Раковину. Это еще не конец. Он хотел реальных сокровищ. Это не истинные сокровища для первого места.

- Найдите наш флаг. Наш флаг…..

Деревянная Раковина еще раз подсказала ему путь. Хурокан повернул голову, чтобы осмотреть окружение.

Его взгляд был пронзительнее ястреба. Внезапно его виденье расфокусировалось. Он пристально осматривал окружение, однако сейчас был в замешательстве.

«Я точно уверен, что уже видел это где-то».

Дежавю.

Хурокана явно что-то беспокоило.

«Я точно уверен, что уже видел все это. Видел в видеозаписях о Разрушенном Королевстве».

Однако все мысли об этом тут же исчезли из его головы, как только он увидел насыпь из камней. Насыпь была размером с сельский дом. А на ее вершине стоял флаг…. сам флаг уже давно разложился, поэтому остался только шест. Увидев его, Хурокан обрадовался. Его уже ничего не волновало.

Встав около каменной могилы, он еще раз поднес к уху Деревянную Раковину. Однако в этот раз она молчала. Это значит, что она уже отслужила свое. Поэтому он выбросил ее через плечо.

Он достал из ножен меч и начал им копать. Его характеристика силы была так сильно выкручена, что большинство камней отлетали словно щепки.

Тук!

Столкнувшись с валуном, он воспользовался Палачом, чтобы разломать его.

Эта могила предназначалась для кого-то или чего-то. Но Хурокану на это было плевать, он с радостью станет грабителем могил.

Хурокан продолжал рыть каменную могилу, и он, наконец, нашел черный закопанный в ней ящик.

«Это Черная Коробка Сокровища. Как и ожидалось - Превосходный Ранг».

Хурокан воспользовался мечом, чтобы открыть Черную Коробку Сокровищ. Вещи внутри коробки, кажется, полностью избежали воздействия времени. Он увидел три неповрежденных свитка.

Это была последняя награда первому прибывшему сюда человеку.

Хурокан взял один из Свитков, и развязал красную нить.

[Желаете выпустить Древнюю Силу?]

Услышав Системное Оповещение, он немедленно сделал свой выбор.

«Конечно же, я...»

И в этот момент.

[Спящие души Крепости Хирд просыпаются.]

Прибытие Нового Системного Оповещения заставило его обратить внимание на окружение. Он не особо удивился. Если вы смотрели кино, вроде Индиана Джонса, то понимали, что Харрисон Форд всегда сталкивался с неприятностями, когда находил сокровища.

Этого следовало ожидать.

Это был естественный порядок событий. Хурокан должен был преодолеть это, чтобы превратить Крепость Хирд в первый опорный пункт на Черном Континенте. Он должен был столкнуться с рейд-боссом чтобы защитить Руины Крепости Хирд.

«Плевать кто ты есть, нападай!»

И Система вежливо представила ему его соперника.

[Анугас просыпается. Он гигантский пожиратель душ Крепости Хирд.]

[Задание «Возвращение Крепости Хирд!» началось.]

«WTF?!»

Услышав оповещение, Хурокан ушел в ступор. Однако от сильных подземных толчков земля начала подниматься. Появился одноглазый четырехрукий гигант.

- Бл\*\*\*\*\*\*\*ть!

Хурокан наконец понял, что это было за место...

«Это Ущелье Бизалта! Это Ущелье Бизалта, откуда появляется Ангус!».

Он наконец-то понял, откуда было это дежавю.

...

«Хахве Маска. Этот придурок действительно быстрый».

Миссия Аполлона была изменена с поисков Крепости Хирд до убийства Хахве Маски. Каждый раз, получая отчет, он качал головой.

Эта стадия была переполнена монстрами, однако, Хахве Маска продолжал демонстрировать удивительную скорость охоты. Его быстрая скорость охоты позволяла ему быстро перемещаться. Если быть честным, то маленький голосок внутри Аполлона говорил ему что это бесполезно. Пытаться угнаться за Хахве Маской бесполезно…

То, что небольшая часть в его сердце приняла это как факт, заставило его чувствовать гнев и раздражение. Его внутренности горели.

В этот момент он получил новый отчет.

- Мы нашли Хахве Маску!

Охотничий отряд, который отслеживал Хахве Маску, предупредил Аполлона. Хахве Маска только что появился. И Аполлон не удержался от вопроса.

- Где он?

- Местоположение... Хахве Маска неожиданно изменил свой оригинальный путь.

- И что?

- Кажется, он от чего-то убегает...

- Его преследует монстр?

- Я не вижу вокруг него монстров.

Услышав ответ, Аполлон быстро отдал распоряжение.

- Сделайте все, чтобы заблокировать ему путь! Даже если придется пожертвовать своими жизнями! Вы должны помешать ему любой ценой!

- Да.

Положительно ответил подчиненный, однако, Аполлон его уже не слышал. Так и не дослушав ответ, он переключил голосовой чат.

- Единица Клевер. Клевер. Это Улыбка. Мы нашли Хахве Маску. Мы выиграем для вас немного времени. Он находится в…

- Это единица Клевер. Мы выдвигаемся к указанному местоположению.

Разговор был коротким. Когда он закончился, на лице Аполлона была триумфальная улыбка.

«Вскоре состоятся твои похороны, Хахве Маска!».

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 158.1. Поймать его или быть пойманным (часть 1)**

В лесу даже не было дороги. Он был заполнен красивыми деревьями и каменными, хаотически расположенными колоннами размером с дом. Было невероятно видеть, как Хурокан скользил через такие препятствия. Время от времени он уклонялся от стволов деревьев, словно змея, и использовал неожиданно появляющиеся перед ним валуны в качестве площадок, от которых можно было оттолкнуться. Он был словно белка.
«Дерьмо!»
.
Он убегал на потрясающей скорости. Однако никто в этом мире не любил или не хотел сбегать.
В такой неопределенной ситуации он держал Меч Поверженного Принца правой рукой, таким образом он оставался готов к битве, которая могла начаться в любой момент. Он спрятал коробку со свитками, в которых находилась Древняя Сила. В основном, он выглядел, как убегающий вор. Конечно, у него не было времени расслабиться.
Хурокан бежал с сильным наклоном вперед, его выражение лица излучало беспокойство, напряжение и спешку.
Внезапно перед ним что-то возникло.
\*Хвах-ру-ру-ру!\*
Внезапно перед ним появилась огромная огненная стена. Хурокан рефлекторно остановился перед огнем.
«Я спешу. Какой ублюдок сделал это?»
.
Конечно, Хурокан знал, что огненная стена была создана магом. Вот почему он остановился.
Она была около 10 метров в высоту и 1 метр в ширину. Она была слишком большой, чтобы перепрыгнуть через нее, но благодаря своей экипировке Хурокан знал, что Огненная Стена не может ему навредить.
Если бы он этого захотел, он мог бы просто пройти сквозь нее. Однако это означало, что маг, который использовал магическое заклинание, тоже узнает об этом. В принципе, этот огонь не должен был нанести ущерб Хурокану.
«Черт…»
.
Это был отвлекающий маневр.
Если он безрассудно пронесется через Огненную Стену, словно акробат, критический удар придет с другой стороны.
Ранее Хурокан уже переживал подобные ситуации, поэтому он хорошо знал такую тактику. Более того, даже если бы по ту сторону Огненной Стены никого не было бы, у него все равно не было другого выбора, кроме как остановиться.
Хурокан повернулся, чтобы оглядеться. В отличие от хаотической ситуации перед ним, позади него было очень спокойно и тихо. Единственное, что он мог увидеть, это свои собственные следы.
Хурокан мог бы поручиться за это.
«Если Инугас следует прежнему шаблону действий, то он будет безошибочно следовать за своим противником, и его преследование не может быть поколеблено, только если он не наткнется на другого противника. Он классифицирован как монстр иллюзионного типа, поэтому не будет странно, если он объявится внезапно».
У него был преследователь, но никто не мог увидеть этого преследователя своими глазами.
Вот почему Хурокан считал, что нынешняя ситуация для него несколько благоприятна.
В настоящее время перед ним находилась Огненная Стена, и это означало, что поблизости находился, по крайней мере, еще один человек.
У него не было причин тратить свою энергию, пытаясь начать разговор. Хурокан бросил коробку, которую он нес, рядом с собой. Она содержала Древнюю Силу. На данный момент в игре это стоило многого, но он не мог драться, неся ее рядом с собой. Он не станет рисковать своей жизнью ради защиты Древней Силы.
Когда левая рука Хурокана освободилась, он взял горсть пламени из стены перед собой.
Огонь объял его перчатку и хлынул вперед. В конце концов сформировался гигант, созданный из огня.
Огненный Голем появился!
Когда Огненный Голем появился, то сразу же поглотил пламя, блокировавшее путь его хозяина. Хурокан посмотрел на дорогу перед собой. Как и ожидалось, там была ловушка, в которую Хурокан должен был угодить.
\*Груу-ух-ух!\*
Там стояло два огромных медведя, созданных из огня, как и Огненный Голем, они начали бежать на Хурокана.
Однако Хурокан не шагнул вперед. Огненный Голем устремился к своим врагам, чтобы защитить своего хозяина.
Три сформированных Огненных Существа начали сражаться друг с другом. Это была беспорядочная битва между крупными монстрами, и, когда началась битва, Хурокан выбросил двух Скелетов Воинов.
Мини Огры Скелеты Воины сформировались!
Хурокан уже убедился в том, что эти Скелеты были гениальными следопытами, поэтому он отдал приказ.
\*Ддахк, ддахк!\*
После того, как Хурокан щелкнул пальцами, он повернулся, чтобы снова взглянуть себе за спину.
«Такое чувство, что я сражаюсь с бомбой, привязанной к моей шее».
Это была отчаянно опасная ситуация.
Он чуствовал опасность, которую не мог предсказать.
«Да. У меня всегда так происходило. Когда все начинает идти своим чередом, ужасный кровавый день поджидает меня за углом».
С другой стороны, теперь он по-настоящему чувствовал, что играет в «Полководца».
\*\*\*
Когда вы столкнетесь с Хахве Маской, нужно избегать ближнего боя любой ценой. Несмотря на то, что Хурокан был Некромантом, у него был более высокий Стат Силы, чем у большинства Нападающих. Он вложил все свои бонусы от повышений уровня в Силу, и ему удалось оснастить себя наилучшим снаряжением в «Полководце». Помимо всего этого, у него было множество титулов, которые еще больше повышали его статистику.
Снаряжение Хурокана было очень полезно в ближнем бою.
Плачущий Меч.
В настоящее время не существовало никакого оружия, которое могло бы уничтожать другое оружие и защитное снаряжение так же хорошо, как и Плачущий Меч. С точки зрения уничтожения предметов, не будет преувеличением сказать, что Плачущий Меч был лучше, чем Меч Поверженного Принца.
Меч, лучший, чем Меч Поверженного Принца.
Прямо сейчас это было точно самое сильное снаряжение, существующее в «Полководце».
Темный Точечный набор тоже был защитным снаряжением, которое обладало наивысшей защитой.
Это привело к тому, что Хурокан был монстром с точки зрения способностей ближнего боя.
Так какой же тогда была слабость Хурокана?
Это была мощная магия AOE. Конечно, у Хурокана была невероятная защита от магии, и у него было высокое сопротивление элементальной магии. Нелегко наносить критический урон, используя мощную магию AOE.
Тем не менее, магия по-прежнему считалась слабостью Хурокана, даже пусть он и имел множество предметов, защищающих от нее. Причина заключалась в том, что это был самый надежный способ держать существование своих Скелетов-приспешников в тайне, ведь они были величайшей силой Хурокана. Скелеты-приспешники Хурокана тоже были оснащены невероятными предметами, но их нельзя было сравнить с предметами Хурокана.
Другим решающим фактором стало то, что потребление магической энергии Хурокана увеличится, если будет увеличено количество Скелетов Воинов.
Таковой была правда.
Магия была ахиллесовой пятой Хурокана, и если кто-то захочет убить Хурокана, ему нужно будет использовать эту слабость.
- Продолжайте использовать свою магию! Вы должны окружить его! Используйте свою магию, чтобы он не смог использовать своих скелетов!
Аполлон решил использовать такую стратегию.
Конечно, он не участвовал лично в происходящем. С самого начала Аполлон стоял вдалеке от поля битвы. Он делал то, что хотел, и постоянно бомбардировал своих подчиненных приказами. Его подчиненные возмущались. Аполлон никогда не участвовал в битвах, тем не менее, у него была возможность нанести ущерб врагу.
- Этот сукин сын. Он должен делать все сам!
- Считает ли он, что использовать магию так легко? Все думают, что Танки - единственные, кто должен страдать.
Конечно, исполнители приказов Аполлона не чувствовали себя очень хорошо, слыша такие слова.
Они шли по полю битвы и преследовали Хахве Маску. Было трудно использовать магию в таких условиях, но Аполлон продолжал отдавать приказы угрожающим тоном. Это было неописуемо унизительно.
Однако их унижение все же подошло к концу.
- Нас сделали!
Что-то ужасное произошло вскоре после начала битвы. Маска Хахве использовал траектории магических заклинаний, чтобы выследить и убить других магов. Нападающий и Танк находились рядом с магом в качестве защиты. По правде говоря, единственное, что они могли сделать, так это заставить сбежать Нападающих вместе с Магами, в то время как Танки будут задерживать Маску Хахве. Это был единственный путь.
Если бы они этого не сделали, им лишь оставалось бы передать печальное сообщение вроде «Нас сделали!» еще раз.
В конце концов, в группе из 5 человек стало на 2 мага меньше.
Аполлон улыбнулся, когда получил отчет.
«Он, наконец, проглотил наживку!»
.
\*\*\*
Одним ударом он разрезал и мантию, и тело третьего мага. Нападающий, охранявший мага, нанес удар мечом. Это был удар сверху вниз. Меч Нападающего упал вертикально, как молния, словно Нападающий хотел уничтожить меч Хурокана.
\*Кланг\*!
Конечно, твердая сталь издала сильный звон.
\*Гии-рик-гии-рик!\*
Когда два меча ударяются друг о друга, возникает звон, от которого мурашки идут по коже.
«Этот ублюдок...».
Конечно, Хурокан сразу понял, что Пользователь перед ним был ненормальным.
Это не было тем, над чем нужно было долго думать, это было очевидно. Сколько Пользователей могли сражаться на ровной земле с мечом Хурокана без использования навыков? Хурокан сразу же посмотрел на снаряжение своего оппонента.
«У него Меч Героя Большого Сражения. Это набор Золотой Многоножки?».
Меч Героя Большого Сражения был не таким хорошим, как Меч Поверженного Принца, но он был достаточно хорош, чтобы назвать его оружием высшего уровня.
Кроме того, набор Золотой Многоножки был очень известным. Игрок мог получить этот уникальный набор предметов, когда побеждал Босса Монстра 180-го уровня, называемого Золотой Многоножкой. У него был низкий уровень защиты, но среди предметов 180 уровня он имел максимальный урон. Вот почему он был включен в Набор Экстремальной Атаки.
Конечно, он был дорогим. Даже если у кого-то и были необходимые деньги, его было сложно приобрести. Золотая Многоножка была обнаружена недавно, и пользователи, которые не интересовались подобным снаряжением, даже не знали о существовании этого меча.
И в этот момент....
[Благородство Кровавого Огра достигло вашего тела.]
Системное сообщение выдало предупреждение Хурокану.
Благородство Кровавого Огра.
Это было выражение, которое можно было услышать, когда кто-то подвергался воздействию набора Кровавый Огр. По сути, это означало, что кто-то, одетый в набор Кровавого Огра, приближался к Хурокану!

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 158.2. Поймать его или быть пойманным (часть 1)**

Более того, Хурокан знал лучше, чем кто-либо, сколько стоит набор Кровавого Огра.

- Должны ли мы представляться?

\*Гги-рик, гги-рик!\*

Лезвия двух мечей были заблокированы, как если бы они поцеловали друг друга. Пользователь вслух задал вопрос.

Хурокан проигнорировал вопрос своего оппонента и вместо этого сам дал ответ.

- Рутбир.

Рутбир.

Это был напиток, популярный в Северной Америке. Он был похож на колу или сидр. Конечно, никто никогда не забывал о нем, когда слышал это имя.

- Ты из отряда Клевера?

Даже если имя Рутбир и было нелегко запомнить, Хурокан запомнил этого Пользователя.

«Хахве Маска помнит мое имя. Это плохо».

Люди из отряда Клевера.

Конечно, Хурокан не помнил их всех, но он помнил опытных Пользователей. Рутбир был достаточно опытен, чтобы иметь возможность занимать важное положение в отряде Клевера.

«Бой с этим парнем не шутка».

Его основная роль была похожа на роль Хурокана.

Он был Штурмовым Капитаном. Рутбир приближался к монстрам, чтобы наносить им урон и сокрушать броню. Он был Атакующим!

По мнению Хурокана было удивительно, что такой опытный пользователь сумел остаться анонимным. Пользователь с таким навыком будет хотеть получить возможность сделать себе имя. Он задавался вопросом, почему Рутбир так долго сдерживал это желание.

«Он лишь приманка».

Это было причиной, из-за которой Рутбир стал с ним беседовать. Конечно, это было частью их плана.

Хурокан посмотрел по сторонам и увидел, что его окружают люди. Они медленно затягивали сеть. Более того, Пользователь, одетый в набор Кровавого Огра, тоже появился в его поле зрения.

Рутбир словно не заметил, что Хурокан смотрит в сторону, и продолжил говорить.

- Конечно, мое настроение улучшится, если я смогу убить Хахве Маску.

Губы Хурокана дернулись.

«Если бы здесь появился Инугас…»

.
В конце концов, ситуация была плохой. Даже Хурокан не сможет справиться с отрядом Клевера. Даже если он и решит встретиться с ними лицом к лицу, у него появится шанс на победу только тогда, когда он сможет захватить инициативу.

«Пожалуйста, Инугас-сан, появись…».

Такая ситуация заставила Хурокана пожелать, чтобы появился главный виновник его беспокойства.

В этот момент...

- Э? Моя магия?

- Что происходит? Э? Что случилось с моей магической энергией?

- А? У тебя тоже? Моя магическая энергия также внезапно исчезла. Что это? Это баг?

- Использовал ли Хахве Маска какой-то навык?

Внезапно по Голосовой Связи начало распространяться волнение.

Перед Рутбиром находилась большая рыба под именем Хахве Маска. До последнего момента на его лице была уверенная улыбка, но внезапно она исчезла.

Он планировал игнорировать возникший хаос, но возмущение было слишком велико для того, чтобы не обращать на него внимания. Голоса людей были настолько громкими, что отвлекали.

Большинство рыбаков, которые пытаются поймать большую рыбу, раздражаются, когда их отвлекают неприятные звуки.

Рутбир, все еще стоящий напротив Хурокана, закричал.

- Мы все еще в битве! Сосредоточьтесь на битве!

Он закричал через Голосовую Связь, но его крик дошел и до Хурокана. Хурокан улыбнулся после этого крика.

«Наша магическая энергия исчезла. Кажется, Инугас открыл глаза. Вероятно, это единственный раз, когда я рад его видеть».

- Да. Вы должны сосредоточиться на битве. Будьте усердны.

В этот момент позади Хурокана начало происходить что-то странное.

\*Жжух-джухк!\*

Внезапно земля разверзлась.

\*Кухн!\*

Из раскрывшейся земли появился массивный четырехрукий Гигант.

Разделившаяся земля превратилась в пропасть, и оттуда полезли гигантские четырехрукие циклопы. Их глаза медленно открывались. Большие голубые глаза сияли ярче, чем драгоценные камни, и они смотрели на людей.

[Инугас открыл глаза. Он съел магическую энергию каждого существа.]

Инугас.

Появился гигант, который пожирал души.

 \*\*\*

Инугас.

Когда Инугас открывал глаза, Пользователи в пределах 500 метров теряли всю свою магическую энергию. Это была особая способность сродни ударам молнии для магов и священников. Тот факт, что Атакующим и Танкам все еще придется сражаться с Инугасом, был еще более ужасающим.

Магическая энергия для Танков и Атакующих очень важна. Их Навыки нельзя использовать просто так, без платы.

Более того, количество и разнообразие Навыков, используемых в битве, было неожиданно большим.

Фактически, все эти Навыки были насильно запечатаны. Аспект игры, который они считали само собой разумеющимся, был украден у них. Это было похоже на сражение в месте, где нельзя дышать воздухом.

Означало ли это, что боевые характеристики Инугаса были слабыми, чтобы его итоговая сила для игроков была сбалансирована? Конечно нет. Здоровье и атака Инугаса не были подавляющими, но они имели достаточные характеристики, которые были подобающими статусу Инугаса в качестве Босса среднего уровня.

Более того, у него было четыре руки, поэтому бой с ним для Пользователей был очень трудным.

Если говорить проще, когда Инугас сможет двумя руками захватить обе руки Пользователя, две другие руки смогут что-то сделать с телом Пользователя. Пользователь, оказавшийся пойманным, ничего не сможет поделать с этим.

Если бы Пользователь мог использовать навыки, возможно, он смог бы избежать захвата. Однако навыки нельзя было использовать.

Вот почему, если у человека не было никаких планов и подготовки к встрече с Инугасом, и если Инугас внезапно схватит руки Пользователя...

«Дерьмо! Откуда взялся такой монстр!»

Это будет конец для Пользователя.

Отряд Клевера загнал Хахве Маску в ловушку, но теперь они будут убиты Инугасом. Пользователи даже не могли сопротивляться, они смутно начали осознавать ту опасность, в которой оказались.

Рутбир наблюдал за зрелищем, поскольку он все еще был связан Хуроканом. Его голова начала болеть.

«Хахве Маска убегал от этого монстра?»

Теперь они могли понять, почему Хахве Маска так быстро убегал. Этот монстр не издавал ни звука и не оставлял никаких следов.

Рутбир тоже сбежал бы от такого монстра.

В этот момент Хахве Маска также не совершал никаких неожиданных шагов, поскольку он оценивал создавшуюся ситуацию.

«Набор Кровавого Огра привлек внимание Инугаса? Спасибо, что отвлекли от меня внимание. Все сложилось очень удачно».

По правде говоря, Хурокан не стал жалеть противника своей неподвижностью. Хурокан не хотел двигаться без необходимости, так как он не хотел снова становиться целью Инугаса.

Рутбир не мог читать мысли Хурокана, поэтому он задал вопрос.

- Ты знаешь что-то об этом монстре?

- Я размышляю об этом.

Хурокан дал осторожный ответ. В настоящее время по позвоночнику Хурокана пробежал холодок. Инугас охотился за ним, поэтому, конечно, ему было не очень комфортно.

По правде говоря, для продолжения этого разговора требовались огромные усилия. Инугас выглядел спокойным, но на самом деле он с трудом дышал.

- Ты привел к нам монстра.

- Я привел его к вам? Я убегал. Именно вы, ребята, следили за мной. Ведь это не я атаковал вас первым. В итоге кто здесь больше виноват?

- …ты хочешь поймать его с нами?

В этот момент Рутбир внезапно предложил заключить союз с Хуроканом.

Рутбир был способен здраво оценить ситуацию. Поймать Хахве Маску было очень важно, но внезапно появился неизвестный монстр, способный пожирать всю магию. Это выходило за рамки его миссии.

Конечно, в действительности он не планировал сражаться с появившимся перед ними монстром. У него был скрытый мотив.

«По крайней мере, в такой ситуации мы должны избегать борьбы с Хахве Маской».

Рутбир хотел избежать столкновения с Хахве Маской и с Инугасом одновременно.

Это будет худшее развитие событий.

- А если я не хочу?

Конечно, Хурокан знал причину предложения Рутбира. Хурокан подлил масла в огонь, бушующий в сердце Рутбира.

- Я не знаю, видел ли ты первое видео, которое я загрузил. Его назвали эпизодом Золотой Скелет. Когда все это закончится, ты должен посмотреть запись. У тебя появится новая оценка того, что только что произошло. Оставь мне ответ в разделе комментариев.

Для справки: Рутбир видел эпизод Золотого Скелета Хахве Маски. Он использовал Золотой Скелет, чтобы доминировать над Пользователями, противостоявшими ему. По этому видео Рутбир понял, насколько умным и подлым был Хахве Маска.

В мгновение ока Рутбир принял решение.

«Я заберу Хахве Маску с собой».

Поскольку он не мог выбрать лучший вариант, он выбрал меньшее зло вместо большего!

Рутбир метнулся словно вспышка, решив сорвать Хахве Маску с человека перед собой. Он разрушит Хахве Маску, и они оба умрут от рук Инугаса.

\*Ках-анг!\*

Рутбир принял решение и прервал их неподвижность. Он оттолкнул меч Хурокана, которым тот заблокировал атаку, прочь. Когда у Рутбира появилось мгновение для быстрого взмаха мечом, он немедленно провел атаку.

Это было поспешное движение, поэтому, естественно, в его защите появилась большая дыра.

В обмен на пробел в своей защите Рутбир планировал нанести по Хурокану мощный удар. Он стремился нанести Хурокану урон.

Он планировал дать одну кость, чтобы забрать другую!

Он планировал перевести все в беспорядочную схватку. Он планировал ранить Хурокана.

- Хах?

Когда Рутбир собирался ударить своим мечом, Хурокан внезапно пропал из его поля зрения.

Когда Рутбир поднял меч, Хурокан не показывал каких-либо признаков того, что он собирается защищаться или контратаковать. Когда Рутбир ударил мечом, Хурокан упал назад. Казалось, что он пытался нанести себе вред.

\*Тудум!\*

Он упал назад, как бревно.

Это было тем, чего никогда не видели в битве. Рутбир провел бесчисленные битвы в Полководце, но он никогда не видел подобного раньше.

«Дерьмо!»

Даже если Рутбир и был квалифицированным пользователем, он не смог отреагировать на то, чего раньше не видел.

В конце концов, меч, который содержал полную силу атаки Рутбира, разрезал пустой воздух, после чего ударился о землю.

Во время всего этого Хурокан продолжал откатываться боком.

Он выглядел очень искусным в этом маневре, казалось, что на нем нет никаких громоздких доспехов.

Это не было тем, что он делал лишь один или два раза.

После того, как Хурокан спас свое тело от удара мечом, он быстро встал и тут же крикнул в направлении поля битвы.

- Спасибо!

- Поймайте этого ублюдка!

Рутбир закричал, глядя на Хурокана.

\*Кухк!\*

В этот момент одна из рук Инугаса схватила руку Рутбира. Рутбир повернулся, чтобы посмотреть на Инугаса. Хурокан покачал головой, наблюдая за зрелищем, а затем убрался оттуда.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 159. Поймать его или быть пойманным (часть 2)**

- Знаешь ли ты Стиль Стражника?

Пользователь, одетый в Хахве Маску, задал вопрос. Он стоял с мечом, лежавшим на плече. Вместо ответа маг распрямил средние пальцы и послал его.

Пользователь, одетый в Хахве Маску, фыркнул из-за действий мага.

\*Пух!\*

Маг сидел на земле с насмешливой улыбкой на лице. Хурокан ударил в грудь мага мечом.

После того, как был нанесен удар мечом, маг упал назад. Когда спина мага коснулась земли, меч глубоко вонзился в землю. Меч погрузился в грудь мага.

Когда маг был пронзен мечом, он никак не отреагировал. Он не был мертв, но был похож на труп.

Принудительный выход из системы.

Хурокан с удовольствием наблюдал за окончанием жизни мага и за тем, как тот сопротивлялся наступавшей смерти. Хурокан дал ему то, что тот заслуживал.

\*Пух, пух!\*

Он нанес телу достаточно урона, чтобы убить мага. Он не стал надругаться над трупом лишь из-за гнева.

Закончив свою охоту, Хурокан сразу стал гиеной. Он обыскал тело мага и набрал найденные наручные часы.

Он положил найденное в Черную Коробку, которую использовал, как рюкзак. В коробке уже находилось множество расходных предметов и четверо наручных часов.

«С этими найденными часами теперь у меня их 5».

Хурокан имел в Черной Коробке 5 наручных часов.

Вместо того чтобы перейти к следующей цели, он испустил длинный вздох. Это был первый раз, когда он вздохнул полной грудью с тех пор, как начался беспорядок.

Вздох был словно передышка, которая позволила ему отдохнуть от суматохи.

После того, как появился Инугас, все превратилось в совершенно дерьмовую неразбериху. Большая Улыбка и отряд Клевера решили разойтись по всем направлениям, чтобы поймать Хурокана.

Они поняли, что битва с Инугасом невозможна. Если они столкнутся с Инугасом, их будет ожидать лишь односторонняя резня. Они пришли к такому осознанию после того, как были убиты 2 Бойца, которые представляли отряд Клевера, а Рутбир потерял левую руку при побеге.

Впоследствии Хурокан немедленно нашел Черную Коробку, которую ранее оставил, и перевернул все с ног наголову, став охотником.

Хурокан не был достаточно любезен для того, чтобы отпустить противников, которые с ним связались.

Это было нечто большее, чем жадность из-за грабежа и наручных часов. Они посмели заставить Хурокана испытать страдание от окончания игры. Хурокану пришлось отплатить им таким образом, чтобы они никогда не забыли о столкновении с ним.

Однако настало время положить конец его поискам возмездия.

«Если я сделаю сверх этого, Инугас поймает меня. Это будет моим концом».

Хурокан проверил состояние своей магии. В настоящее время его магическая энергия восстанавливалась. Это означало, что Инугас с открытым глазом не был рядом.

Однако это не означало, что Хурокану будет легко. Всегда была возможность того, что Ингуас следил за ним, закрыв глаз. Если его глаз будет закрыт, его Специальная Способность не будет активирована. Способность Инугаса проявлялась только тогда, когда он собирался появиться перед мишенью, которую выслеживал.

В принципе, когда магия исчезнет, будет слишком поздно.

Хурокан щелкнул языком.

«Вот почему я ненавижу монстров иллюзий».

Иллюзионный тип.

Это был новый тип монстра, появившийся на Черном Континенте в Эпизоде Разрушенного Королевства.

Иллюзия.

Так было сказано. Тело монстра, которое видели остальные, не было его настоящим телом.

Если бы кто-то углубился в предысторию, можно было бы обнаружить, что эти монстры были созданы искусственно. В далеком прошлом дракон использовал свою силу, чтобы создать армию как средство для победы над древним царством. Инугас был солдатом в армии дракона.

Ледяной Рыцарь и Огнеслизитый Дракон были монстрами похожего типа.

Одной из самых лучших характеристик для монстров со способностью Иллюзия был тот факт, что они могли игнорировать ограничения на местности.

Самый классический случай использования этой характеристики - Огнеслизитый Дракон. Когда Огнеслизитый Дракон оказывался в невыгодном положении, он отказывался от своей территории.

В случае с Инугасом, он перемещался в форме, которую другие не могли видеть, и проявлялся лишь тогда, когда битва начиналась. Более того, он был тем, кто мог плавать по земле, словно это был океан, некоторые монстры даже могли перемещаться между тенями.

Это и так очевидно, но даже если у монстров схожие характеристики, их уровень сложности мог зависеть от особой способности типа Иллюзии. Их сложность могла различаться как ночь и день.

В принципе, весь прошлый опыт охоты на монстров теперь стал бесполезен. Если немного преувеличить ситуацию, можно сказать, что пользователи столкнулись с ситуацией, близкой к тому, с чем они столкнулись в начале игры.

Вдобавок ко всему, Инугас был самым сложным монстром с силой Иллюзии – он был Боссом.

«Из всех монстров, почему появился именно Инугас? Я уверен, что столкновение с ним не предполагает обязательное окончание игры».

«Фуух!»

Хурокан снова вздохнул.

Это не был вздох облегчения из-за того, что он смог спастись.

«Ох. Это сводит меня с ума».

Это был вздох из-за ужасной реальности, с которой ему пришлось столкнуться.

\*\*\*

«Какого черта все так испортилось?»

Синклер получил свежие новости о произошедших событиях. Когда он снова подвел итог всей ситуации, то стал озадаченным.

«Неужели нам просто не повезло? Или это была уловка, которая была подготовлена Хахве Маской?».

Хахве Маска был самой большой рыбой среди крупных рыб, и возможность поймать его была прямо перед их носом. Он думал, что уже можно было с уверенностью сказать, что рыба попалась в сети. По сути, крючок уже торчал изо рта рыбы, осталось лишь сделать памятную фотографию.

Он получил свежий отчет, в котором сообщалось, что Рутбир и Хахве Маска обменялись ударами, и команда заняла позиции для атаки. Синклер сжал кулаки. Он начал делить шкуру неубитого медведя и уже отмечал свою победу. Он думал, что все под контролем.

Однако все планы оказались разрушены, когда внезапно появился ублюдок под названием Инугас.

«Я знал, что там много сильных монстров, но...».

Инугас возник рядом с Хуроканом. Синклер проводил в Полководце больше времени, чем в реальности, но ему было трудно судить о способностях этого монстра.

Инугас мог выслеживать свою добычу, никак не проявляя себя внешне. Когда он появился, то почти полностью уничтожил магию, магическое восстановление близлежащих пользователей и эффекты магических предметов восстановления.

У него была ужасающая Особая Способность!

Им очень повезло в том, что погибли лишь 7 членов из отряда Клевера и гильдии «Большие Улыбки».

Синклер смог организовать свои мысли после того, как увидел Особую Способность Инугаса, но он не смог придумать план победы над монстром.

«Так вот что они имели в виду, когда они придумали термин Сверх Баланса...».

Синклер немедленно отправил своему начальству короткий отчет в отношении Особой Способности Инугаса. Во время последнего обмена сообщениями ему было приказано не следовать за Инугасом.

По правде говоря, даже если бы ему приказали сделать это, Синклер не хотел бы сражаться с этим монстром. Более того, Синклер не думал, что в Полководце есть Пользователь, который мог бы убить этого монстра.

Даже Хахве Маска убежал от Инугаса. К сожалению, отряд Клевера оказался замешан в этом беспорядке.

В этот момент Синклер размышлял о том, что он должен изменить.

Если быть точнее, приказ, данный ему, изменился.

«Тем не менее, это может принести мне пользу».

Он заметил, что Инугас использовал Крепость Хирд в качестве своей базы, но ему нужно будет исследовать ее лучше.

Это было всего лишь догадкой, но существует высокая вероятность того, что Крепость Хирд станет их первой базой на Черном Континенте, когда Инугас будет убит.

В принципе, Черный Континент по-прежнему останется суровым. Он не позволит Пользователям легко продвигаться дальше, если Инугас не будет убит.

В то же время казалось неизбежным то, что пользователи застопорятся перед Инугасом. Это станет началом тупика.

Теми, кто во всей этой суматохе выиграют больше всего, будут пять гильдий, которые пытались монополизировать Черный Континент.

В настоящее время влияние пяти гильдий на Черном Континенте было абсолютным. В такой ситуации это место станет для Инугаса птичьей клеткой без выхода. Можно сказать, что другие пользователи на Черном Континенте стали похожи на крыс в яме.

Более того, крыса, которую он больше всего хотел поймать, также пряталась в этой дыре.

«Мы найдем местоположение гильдии Штормовых Охотников. В ближайшем будущем Хахве Маска, вероятно, будет действовать в открытом регионе. Я смогу его поймать, если захочу».

На этот раз ему не удалось поймать Хахве Маску, но пока Инугас останется жив, он сможет атаковать Хахве Маску столько раз, сколько захочет.

Синклеру придется поработать.

- Знаешь ли ты Стиль Стражника?

В этот момент на видео появился голос Хахве Маски. Это был кадр, отправленный павшим пользователем, состоящим в отряде Клевера.

Конечно, это все были лишь совпадения.

Но Синклер нахмурился, столкнувшись с подобными совпадениями.

«Я убью тебя, несмотря ни на что, Хахве Маска».

\*\*\*

Кофе, приготовленный кофе-машиной для капсул, источал аромат, но он бросил в него виноградные конфеты. Ан Джэюн поднес кофейную чашку к своему рту и посмотрел на устройство виртуальной реальности V-Gear 6S, приобретенное недавно. Оно было великолепно.

Этот предмет стоил во много раз дороже, чем размер залога его однокомнатной квартиры. Это привело к тому, что инженеры-установщики, которые пришли настраивать 6S Model V-Gear, с большим подозрением посмотрели на него.

- Бл\*ть.

Даже при том, что он смотрел на V-Gear, из его рта вырвалось грубое слово. Возможно, это произошло благодаря роскошному кофе, но когда его рот наполнился запахом кофе, Ан Джэюн испустил поток ругательных слов.

У Ан Джэюна не было глубокого понимания вкусов кофе, и у него не было настроения, чтобы обращать внимание на подобные вещи.

«Как все так запуталось?».

Ан Джэюн отхлебнул кофе. Его лицо выражало больше, чем просто гнев. Казалось, он вот-вот заплачет.

Причина была в том...

«Поймать его или быть пойманным».

Положение, в котором он сейчас оказался, являлось причиной этих эмоций.

Конечно, причиной его забот был Инугас.

Его жизнь была спасена благодаря Инугасу. Однако он был не в такой в ситуации, когда мог уделить внимание этому факту.

Инугас появился как босс Крепости Хирд.

Он не мог превратить Крепость Хирд в базу до тех пор, пока не убьет Инугаса. Ему придется убить ублюдка, а затем он должен будет пересечь овраг, который находился за Крепостью Хирд...

Если все сложится хорошо, он сможет пройти мимо Зоны Барьера.

Инугас был не просто камнем преткновения. Это было препятствие, которое мешало пользователям продвигаться дальше.

Если он не сможет справиться с Инугасом, множество пользователей на его хвосте догонят его. И Ан Джэюн будет пойман.

Он должен будет «поймать» его или поймают его самого.

«Черт возьми, почему Инугас появился именно в этот момент? Он еще не должен был появиться».

По правде говоря, Ан Джэюн не мог предсказать этого.

Согласно тому, что он знал, Инугас появился примерно через 2 месяца после того, как Огнеслизистый Дракон был пойман. Когда Пользователи столкнулись с Инугасом, они находились примерно на уровне 230. Когда Пользователи смогли значительно повысить свои характеристики, используя второе Повышение и Древнюю Силу, они смогли в некоторой степени акклиматизироваться на Черном Континенте. Но, несмотря на все это, убить Инугаса будет нелегко.

Ан Джэюн ясно помнил, чем все закончилось.

«Чистильщики, Красные Быки и Третье Крыло... Три гильдии должны были объединиться, чтобы справится с ним».

Гильдия Чистильщиков имела сильнейшую магическую силу огня среди 30 великих гильдий. У Красных Быков было много Танков. Затем еще было Третье Крыло, которые обладали огромным количеством членов гильдии, наравне с гильдией Больших Улыбок. Объединенные силы этих трех гильдий дважды терпели неудачу, и предыдущий неудачный опыт стал основой того, что они преуспели в своей третьей попытке.

«Это ошибка в Балансе?»

.
Появление Инугаса означало то, что игровая система Полководца считала это время подходящим для появления такого Босса.

Но с точки зрения Ан Джэюна, его появление в этот момент не имело смысла.

«Тогда появление Мороза и Огня, которые имеют Мифический ранг силы... События, которые должны были произойти через несколько месяцев в будущем, почему-то происходят прямо сейчас».

Ан Джэюн покачал головой из стороны в сторону, и его очки немного покосились. Он поправил их.

Тем не менее, Ан Джэюн не мог себе позволить такую роскошь, как волнение и размышление о системе Полководца.

Основная проблема не изменилась.

Если он не сможет «поймать» Инугаса, то поймают Хурокана.

Кто его поймает?

Его поймают 5 гильдий, в которые входят VandV и гильдия Больших Улыбок.

Хахве Маска уже подтвердил свои намерения своими поступками. Более того, он почувствовал мощь людей, его атаковавших.

Отряд Клевера был сильным. Если бы не Инугас, то Ан Джэюн сейчас бы пил алкоголь вместо кофе.

Тем не менее, с Инугасом на свободе на Черном континенте нельзя будет спокойно действовать. Исходное количество людей, собранных пятью гильдиями на Черном Континенте, было слишком большим.

«Если кто-то другой поймает Инугаса...».

Разумеется, он сможет избегать опасности до тех пор, пока кто-то не поймает Инугаса. Это был один из вариантов, который он мог выбрать.

«…но этот вариант малопривлекательный».

Это не выход из ситуации.

Если кто-то захочет продвинуться вперед и поймать Инугаса, ему нужно будет собрать 30 великих гильдий. Тем не менее, из всех 30 великих гильдий лишь некоторые решили войти на Черный Континент. Большая часть сил на Черном Континенте состояла из пяти гильдий, которые были связаны друг с другом. Другие 30 великих гильдий потеряли мотивацию к переходу, когда увидели очередь, в которой им придется простоять. Никаким другим способом они не смогут пересечь туннель Вудук.

«У 5 гильдий нет стимула заниматься поимкой Инугаса прямо сейчас».

Если 5 гильдий оставят Инугаса в покое - это будет хорошо. Для начала они должны будут разобраться Хахве Маской и гильдией Штормовых Охотников, которая, в конце концов, в будущем станет проблемой. Более того, совершить эти два дела легче, чем поймать Инугаса.

Затем оставался последний вариант их действий.

«Если Штормовые Охотники...».

Гильдия Штормовых Охотников также имела здесь некоторую силу. У них было достаточно мощи, чтобы совершить набег на Инугаса и достаточно сил, чтобы иметь шанс на победу.

«Если это будет та сумасшедшая стерва, она может попытаться».

Вдобавок ко всему, руководителем гильдии была Штормовая Королева Шир. Даже Ан Джэюн считал ее сумасшедшей стервой. Даже если бы у нее в руке была лишь кость, она все равно бы стала сражаться, даже если бы победа казалась невозможной.

Тем не менее, Ан Джэюн не считал, что вероятность того, что она отправится в рейд на Инугаса, была высокой.

Если Ан Джэюн не скажет им, как именно им нужно будет действовать, вероятность их успеха будет очень маленькой.

- Бл\*ть.

В этот момент рот Ан Джэюна снова издал ругательство.

Это было не тем ругательством, которое произошло из-за ряда возникших проблем.

По правде говоря, это была его попытка сбежать от реальности.

У Ан Джэюна был лишь один вариант действий, который он мог выбрать.

Поймать его или быть Пойманным.

Ан Джэюн не планировал быть пойманным. Он скорее умрет от руки Инугаса, чем будет убит пятью гильдиями.

Остался лишь один ответ.

«Эта чертова игра».

Ан Джэюн начал симуляцию рейда на Инугаса внутри своего разума.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 160. Поймать его или быть пойманным (часть 3)**

Когда Инугас появился и открыл свой глаз, Хурокан надел Диадему Очищения. Однако это не сработало. Хурокан посмотрел Инугасу прямо в глаз и недовольно покачал головой.

Моделирование в голове Хурокана закончилось.

«Я вполне уверен, что помню, как Красные Буйволы говорили, что Диадема Очищения против Инугаса не сработала».

Хурокан начал моделирование снова.

Хурокан еще раз появился перед Инугасом. Открыв свой глаз он высосал всю магию вокруг себя: не работала ни регенерация маны, ни эффект от пилюли восстановления.

Хурокан стоял перед Инугасом, экипированный в комплект Черных Капель и Меч Свергнутого Принца. Это было лучшее обмундирование для нападающих во всем Полководце.

Вшух, вшух!

Четыре руки Инугаса полетели в Хурокана словно змеи, пока он продолжал избегать их. Его маневры были очень быстры. Он взмахнул Мечом Поверженного Принца. Каждый взмах меча оставлял на Инугасе раны.

«Его кожа сильно защищена. Было бы лучше использовать Меч Палача вместо Меча Поверженного Принца».

Меч Хурокана мигом сменился с Меча Поверженного Принца на Меч Палача.

Вшух! Шах!

Появились дополнительные звуки. Сражение переместилось в ледяные пустоши.

«Хмммммм».

В определенный момент Хурокан нахмурился. Он полностью выкладывался в сражении, однако его левая рука все равно была поймана Инугасом. Он нахмурился, наблюдая, как Инугас поднимал его в воздух.

«Если я продолжу играть в ближнем бою, то рано или поздно все равно буду пойман»…

На этом Хурокан остановил свое моделирование боя. Дальше не было смысла. Он еще раз вспомнил моделирование на первой арене.

И начал сражение снова. Однако в этот раз он изменил характеристики своей экипировки. А также изменил свой стиль. Вместо постоянного ближнего боя он перешел на тактику ударил - отбежал.

«Ммммм».

Они были словно рыцарями на лошадях, мчавшихся на встречу друг другу с копьями наперевес. Это было словно соревнование. В какой-то момент они встречались друг с другом взглядами и оставляли по маленькой ране. Сражение продолжалось уже длительное время и ничего неожиданного еще не произошло.

«Угх».

Однако в определенный момент в его сражение заглянули незваные гости. На Инугаса и Хурокана неожиданно упала магическая бомбардировка. Магическое покрывало из заклинаний накрыло их обоих, и он проиграл.

В этот же момент рядом с ухом послышался чей-то голос.

- Хурокан. Ты знаком со Стилем Сторожа?

«Дерьмо».

Хурокан еще раз закончил моделирование.

Однако в этот раз возобновлять его он не стал. Вместо этого он посмотрел на руины Крепости Хирд. Он переместил свой взгляд в сторону и посмотрел на густые леса, окружающие крепость. Из леса слышались крики монстров.

Звуки, которые он услышал, были отголосками сражения между какими-то игроками и монстром.

Он нахмурился.

«В конце концов эти макарошки те еще ублюдки».

Макарошки.

Конечно, Хурокан не имел в виду спаггети или нечто подобное.

Так обзывали Альянс Пяти Гильдий.

На данный момент Альянс пяти гильдий, пытающиеся захватить Черный Континент, прозвали Пятью Звездами.

Конечно, прозвище "Макарошки" не несло в себе доброго умысла. Многие игроки были недовольны их деятельностью и потому высмеивали их. Когда кто-то провозгласил их Пятью Звездами, большая часть игроков мудро обозвали их Макарошками.

Но это ни в коем случае не означало, что над их навыками тоже можно было посмеяться.

Пять Звезд решили сделать Черный Континент своей локацией. Чтобы воплотить этот план они продемонстрировали не дюжие навыки планирования и тщательной подготовки.

Один из этапов этого плана заключается во взятии контроля над Крепостью Хирд.

Они сполна вкусили горечь от сражения с Инугасом, рейд-боссом Крепости Хирд. Они не были идиотами, поэтому, естественно, обратили на него свое пристальное внимание.

Другими словами, если Хурокан начнет свой рейд против Инугаса, Пять Звезд в любой момент могли выдвинуть к нему свои силы. По крайней мере они были готовы к такому повороту событий, если он будет иметь место быть.

Другой очевидной деталью было то, что помочь Хурокану в его рейде было некому.

«Бл\*ть!».

Выругался Хурокан. В конце концов у него не оставалось выбора.

Он должен был решиться.

«Этот день все-таки настал...».

Конечно, ему приходилось нести всю ответственность за свой выбор. Поэтому он и не удержался от того, чтобы выкинуть пару матерных слов.

...

- Что Вы думаете?

- Ну, вы выглядите симпатично.

- Меня не волнует, выгляжу ли я симпатично. Это ничего не значит. Просто скажи, какое впечатление я испускаю.

- По правде говоря, люди не смотрят особо глубоко. Вряд ли кто-нибудь задумается над тем, какое впечатление вы производите. Просто симпатична - минимум.

- Как на счет тебя, Хаху? Что ты думаешь?

В этот момент напротив Хатча кто-то громко выкрикнул.

- Королева является лучшей!

Хатч наморщился. Хаху, казалось, даже и не задумывалась о том, что она делает, от ее крика у Хатча чуть не полопались перепонки. Она закричала прямо возле него. Его взгляд был неприветливым.

Хатч продолжал хмуриться, все еще наблюдая за красавицей перед собой, распустившей свои волосы. Он смотрел на Шир.

«Ну... хотя бы не выглядит как новобрачная... Боже».

От своих мыслей Хатч чуть не засмеялся вслух. Однако тут же осекся, понимая, что данная ситуация не позволяла ему этого сделать.

- Королева.

- Говори.

- Я вполне согласен с вами. Вполне нормально демонстрировать ему свои благие намерения, но, пожалуйста, не делайте ничего, что могло бы опорочить репутацию нашей гильдии. Если вы действительно выкинете очередной выкрутас, я серьезно буду намерен покинуть эту гильдию.

Вот они чувства верноподданного. Он словно обращался к своему тирану. Все его эмоции были написаны у него на лице.

- Какой ты шутник. Твой контракт до 2050-года.

- Закройся нахер, вообще-то до 2051...

Комментарий Хаху сильно его задел. Условия его контракта были его Ахиллесовой пятой.

Глядя на них двоих, Шир спокойно заговорила.

- Я хочу, чтобы вы все находились в состоянии готовности.

Она была спокойна и пряма. Закончив говорить, она повернулась спиной к своим слушателям. Недалеко от Хатча и Хаху стояли еще тридцать членов Штормовых Охотников.

Глядя на спину своего лидера, все они нервничали.

Источник их нервозности....

«Я никогда бы не подумал, что Хахве Маска первым пойдет к нам на встречу».

Хахве Маска.

Внезапно с ними связались. Это был первый раз, когда Хахве Маска пошел с ними на контакт.

С его точки зрения, это было довольно легко. Штормовые Охотники столько раз присылали ему свои "любовные" письма, что его это уже, казалось, стало раздражать. У него было немало возможностей, чтобы ответить на их предложения.

Но это было впервые, чтобы он действительно это сделал.

Конечно, это вовсе не значило, что он собирался присоединиться к их гильдии. Цель этой встречи состояла в том, чтобы заключить сделку. Хахве Маска не сказал им содержание сделки. Единственное, что было оговорено, это место встречи.

Конечно, он сказал, чтобы Шир пришла одна, и Шир с готовностью приняла предложение.

У Штормовой Королевы и Хахве Маски будет разговор один на один.

«Если что-нибудь пойдет не так, то наши взаимоотношения станут еще запутаннее. Но если все получится, то, возможно, все прояснится».

В данный момент Хатч волновался о двух моментах.

Во-первых, он волновался, что Хахве Маска может напасть на Штормовую Королеву. Он мог гарантировать, что Шир не сможет одолеть его в сражении 1 на 1.

Во-вторых, его беспокойством было то, что Шир была под неким впечатлением от Хахве Маски. Он волновался, что она может согласиться на невыгодные для них условия под влиянием своих эмоций.

На самом деле, он больше волновался о последнем.

«Она странно слаба перед Хахве Маской».

Штормовая Королева интересовалась Хахве Маской, и ее странная привязанность уже переросла увлечение. Однако ее характер не позволял ей отправить ему письмо со своими чувствами. Ее индивидуальность заключалась в том, что она уничтожит все, до чего не сможет дотянуться сама.

Поэтому ее иррациональная привязанность ей не помощник в этих переговорах.

Основная проблема заключалась в локации. Черный Континент был агрессивной средой, против которой даже Штормовым Охотникам приходилось нелегко.

И в этот момент к ним на встречу пришел Хахве Маска. По крайней мере, он не стал бы приходить к ним с одними только мирными намерениями.

«Пожалуйста, пусть это не будет касаться совместного рейда против Инугаса. Мы должны постараться не делать резких движений против незнакомых дяденек...».

Хатч начал молиться.

Разговор между этими двумя начался как раз в тот момент, когда он закончил молиться.

...

Штормовая Королева и Хахве Маска.

Она была самым квалифицированным игроком в этой игре. Конечно, ценность отдельно взятой Штормовой Королевы была меньше, чем Хахве Маски, однако все согласились, что она является 2-ым самым сильным игроком в Полководце. Все считали это закономерным фактом.

И разница в поле не имела здесь места. Достижения обоих во многих отношениях были беспрецедентны. Каждый из них создал свою абсолютную историю в Полководце. Их оценивали как равных. Птицы одного полета.

Если Штормовая Королева и Хахве Маска не начнут борьбу за превосходство, то это так и останется устоявшимся фактом.

Было еще видео их совместного сражения против Безнравственного Принца. В своем первом совместном сражении они достигли идеальной синхронизации. Это было самое кликабельное видео в Полководце.

И вот они встретились.

Это была их первая встреча такого рода.

- Я хочу поблагодарить тебя за прошлый раз.

Штормовая Королева была первой заговорившей, и она даже поблагодарила его. Для нее это было впервые во многих отношениях.

Однако Хахве Маска не выказал никаких эмоций в отношении ее жеста. Единственное, что можно было заметить, это его губы за Хахве Маской. И они не показывали ни радости, ни горечи.

Посмотрев на Хурокана еще раз, Шир заговорила снова.

- Если не желаете длинных разговоров, то давайте сразу перейдем к делу.

Не будет преувеличением сказать, что у Шир был самый вспыльчивый характер во всем Полководце. Однако в этот момент она не сердилась. Даже наоборот, она старалась избежать недомолвок.

Посмотрев на нее, Хурокан наконец заговорил.

- Я собираюсь совершить рейд на Инугаса.

Он начал обсуждение с основной темы встречи.

Шир уже ожидала от него этих слов, поэтому ответ не заставил себя долго ждать.

- Ну и что? Вы собираетесь просить нас о помощи?

- А ты согласишься помочь мне, если я попрошу?

- Я должна подумать об этом.

Инугас.

У Штормовых Охотников было мало информации относительно этого монстра. Пять Звезд были более осведомлены о нем, поскольку им уже доводилось сражаться с ним. И им удалось заполучить ценную информацию путем малых жертв.

Однако слухами земля полнится. До ушей Штормовых Охотников достигла молва о том, что этот монстр обладал смехотворным навыком, который запрещал ближайшим игрокам пользоваться своими навыками.

Именно поэтому Хатч обговорил с ней этот момент заранее. Если Хахве Маска предложит им сразиться против Инугаса, она должна будет отклонить его предложение, несмотря ни на что, исключением является его присоединение к гильдии.

Они охотно помогут Хахве Маске, только если он станет частью их самих.

- Одиночная Игра.

Однако всего парой слов, Хахве Маска сокрушил все ее ожидания.

- Я поймаю Инугаса один.

Конечно, Шир понимала, о какой Одиночной Игре говорил Хахве Маска, однако он повторил это снова. К тому же, создавалось ощущение, словно эти слова были адресованы не ей. Словно он говорил с совершенно другим человеком.

Выражение Шир стало холодным.

- Тогда, что ты хочешь от нас?

По правде говоря, Шир очень хотела этого. Она хотела такого развития событий, когда Хахве Маска разделит судьбу со Штормовыми Охотниками. Это идея была сродни мечте, однако она все равно не переставала этого желать. Однако Хурокан растоптал все ее ожидания всего парой слов. Конечно, ее выражение сразу же стало холодным.

- Я хочу, чтобы вы заблокировали путь Пяти Звездам от вмешательства в мое сражение.

- Почему мы должны это делать?

- Если я проиграю, то эстафета будет передана вам.

Шир удержалась от жалоб.

- Вы говорите нам стать подружкой невесты.

То же самое было в рейде на Аргардо. Задача Красных Буйволов заключалась в том, чтобы создать Хахве Маске идеальную арену для сражения. Если он проиграет, то у Штормовых Охотников будет возможность одолеть Инугаса.

К тому же, после сражения с Хахве Маской, Инугас явно будет потрепан.

С другой стороны, это было единственное, чего они могли ожидать. Трудно было надеяться на большее.

Прежде всего, Штормовые Охотники понесут значительные потери, сдерживания Пять Звезд.

Однако Хурокан заранее приберег карту, чтобы ее убедить.

- Я хотел бы, чтобы ты сделала для меня эту услугу, вместо сказанной недавно благодарности.

То есть вместо той благодарности, которую он услышал от нее относительно сражения с Безнравственным Принцем.

Услышав его слова, с лица Шир исчезли все эмоции.

- Хорошо. Я никогда не оставалась в долгу.

Интересно, какое выражение сделал бы Хатч, если бы услышал ее слова?

К сожалению, Хатча не было на этой встрече. И их разговор не передавался по Голосовому Чату.

- Я согласна.

Шир дала свой ответ.

- Тогда между нами больше не будет долгов.

- Да. Долгов не будет.

Мгновением спустя их диалог на эту тему закончился.

И наконец-то Шир смогла обсудить другую тему.

- Хахве Маска. Вы должны присоединиться к Штормовым Охотникам. Мы обещаем Вам лучшее обслуживание.

Услышав ее слова, Хурокан с трудом посмотрел на нее.

Опустилась глухая тишина.

В конце концов Хурокан заговорил.

- Знамя Штормовых Охотников...

Тук-тук.

Хурокан постучал пальцем по своей левой груди.

- Ни за что на этом месте не будет знамени Штормовых Охотников.

Его жест подкрепил твердость его слов. Услышав ответ, выражение Шир стало еще холоднее.

Словно шторм действительно собирался появиться возле своей королевы.

- Какова причина?

Так и не ответив, Хурокан развернулся спиной.

После чего тихо проговорил. Он говорил так тихо, что услышать это мог только он сам.

- Все достижения, которых я достиг до сих пор... я не могу этого сделать, потому что устыдился бы себя.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 161. Поймать его или быть пойманным (часть 4)**

Пришло сообщение.
- Что Вы сказали?
- В Крепости Хирд уже какое-то время проходит сражение. Кажется, кто-то побеспокоил Инугаса.
Получив отчет, Синклер не стал даже спрашивать о личностях или группе, побеспокоивших Инугаса.
Игроки, пришедшие ради встречи с монстром среди монстров, условно делились на два типа. Либо идиоты, не знающие своей меры, либо воины, пытающиеся одолеть этого хищника.
Будь они идиотами, они бы не дошли до нынешнего момента игры.
Это значит, что прибыли воины, а кандидатов было всего двое.
Штормовые Охотники и Хахве Маска!
Он не спросил о личности сражающейся стороны, так как это все равно не имело значения. Это будет кто-то из них. И он будет доволен при любой ситуации.
«Так как они вошли в клетку зверя без нашего предупреждения, мы должны предоставить им достойное обслуживание!».
Он подготовился к такому сценарию. Он поместил в резерве магический отряд, который при удобном случае сбросит на врагов свой магический залп.
Одной только командой он мог мобилизовать 500 Магов из Пяти Звезд. И вместе с группой из 500 магов и группой прикрытия он мог отправиться в Крепость Хирд.
Потом они остановились бы на расстоянии, до которого способность Инугаса не доходила. Каждому магу требовалось произнести заклинание лишь единожды. Этого вполне хватило бы, чтобы позаботиться обо всех нарушителях в Крепости Хирд.
Конечно, они не смогут таким образом поймать Инугаса. Но игроков, сражающихся с ним, они, безусловно, убьют.
Синклер быстро переключился на канал Голосового Чата.
- Гильдия Помощников.
- Это Помощники. Говори.
- Кажется, кто-то пытается совершить рейд на Инугаса.
- Они действительно решили сделать первый шаг. Сумасшедшие ублюдки.
- Нет. Именно их сумасшествие позволило им добиться того, что они имеют. Будь Хахве Маска и Штормовые Охотники нормальны, ситуация не вышла бы из-под контроля.
- И то верно. Будь они нормальны, они бы не осмелились на этот рейд. Хорошо. Мы начинаем подготовку.
- Наша сторона в процессе.
- Хорошо, мы тоже скоро прибудем.
Синклер немедленно встал со своего места.
...
Шерх......
Хурокан был облачен в плотную броню. Однако сейчас на нем не было комплекта Темных Капель.
Он был экипирован в кожаную броню, похожую на костюм супергероя из фильма. Кожаная броня хорошо облегала его тело. По мере продвижения, экипировка сменяла цвет под стать окружению, подобно хамелеону.
Это был комплет Лесного Охотника.
Если он хотел стать самым быстрым в Полководце, то ношение этого комплекта было обязательным. Кое-что изменилось и в руках Хурокана, раздавался вой Палача.
Хурокан остановился, когда достиг каменной могилы, которую явно уже кто-то потревожил. Уже прошло какое-то время с момента, когда Хурокан ее обчистил, однако она все равно оставалась раскопанной.
Эта локация не была перезагружена. А это означает, что это точка Событий.
«Как и ожидалось, это здесь».
Поэтому Хурокан подтвердил свои подозрения.
Грохот!
Словно подтверждая его мысли, земля позади Хурокана начала с громким треском вздыматься.
Все, как и в прошлый раз.
Прямо из-под земли начали показываться четыре руки гиганта.
Инугас!
Вырвавшись из-под земли, он открыл свой глаз.
[Инугас открыл свой глаз. Магическая сила окружающих поглощена.]
Специальный навык Инугаса был лучшим доказательством его присутствия.
Не удивляясь его появлению, Хурокан поднял свой меч.
Уоооооо!
Палач очень приблизился к Инугасу, и Хурокан спокойно заговорил с ним.
- Хватит жаловаться.
Он сказал это мечу, однако эти слова больше предназначались ему самому. Хурокан понимал, что он единственный, кому следовало это сделать.
«Ан Джэюн. Именно ты выбрал этот путь - поэтому никогда не жалуйся на последствия».
Перед ним предстал тот, кого он до этого не посмел бы побеспокоить. Теперь пути назад не было.
Он мог выбрать и более простой путь, сражаясь со Штормовыми Охотниками, но он сделал свой выбор.
В конце концов, данный исход был результатом его собственных действий. Даже если данная ситуация приведет его к плачевным последствиям, он был не в том положении, чтобы жаловаться на это.
Правда это не значит, что Хурокан позволит этому разрушить его жизнь.
Затаив дыхание, Хурокан рванул навстречу Инугасу. А Инугас - навстречу к нему.
Бум! Бум!
Шаги Инугаса эхом отдавались по округе.
Вшух! Вшух!
А шаги Хурокана были словно ветер, тихими и очень быстрыми.
Два шума слились воедино.
Шах!
Инугас попытался рукой схватить Хурокана за голову, однако его рука схватила лишь пустой воздух.
Вшух!
Хурокан порезал Инугаса в бедро.
Чшшшшш!
После обмена ударами, оба дистанцировались друг от друга на короткое расстояние. Остановившись, Хурокан повернулся. Огромное тело Инугаса остановилось, после чего он повернул свою голову. Хурокан и Инугас вперились друг в друга взглядами. Хурокан посмотрел на рану, оставленную им на бедре Инугаса.
«Все, как я и предсказывал».
Хурокан снова встал в прежнюю стойку. Он готовился зарядить к Инугасу.
«У него 3 фазы. Предполагаемое время завершение рейда - 44 минуты, 33 секунды. Мне предстоит сделать этот выпад множество раз. Пожалуй, тысячи раз будет достаточно».
Закончив со своей подготовкой, Хурокан снова зарядил к Инугасу.
Он начал сражение, в котором малейшая ошибка приведет к его смерти.
...
Черный Континент позволил Пользователям наслаждаться обильным урожаем монстров. Число игроков, пришедших в Черный Континент, постоянно увеличивалось. Игровая система регулировала возрождение монстров пропорционально количеству прибывших игроков. Однако игроки не убивали возрожденных монстров. Поэтому приток монстров резко возрос.
Пока это продолжалось, было активировано задание Крепости Хирд, и это неизбежно привело к тому, что на пути к ней встречалось немыслимое количество монстров. А время их перерождения значительно уменьшилось.
И на этом все не заканчивалось. Пять Звезд разместили у Крепости Хирд своих караульных, однако система Полководца считала, что они там охотятся, и потому действовала соответственно.
Они были в шаге от затопления. Но поверхностное натяжение воды не давало ей перелиться.
И привести сюда еще около 1000 игроков было не самым мудрым решением.
Все кардинально отличалось от Большого Сражения. В Большом Сражении монстры находились в режиме Осады, что открывало для остальных их уязвимости. Если бы монстры не имели подобной слабости, то трудность Большого Сражения возросла бы в геометрической прогрессии. К тому же монстры на Черном Континенте были на порядок сильнее, нежели в Большом Сражении. Все монстры были минимум 200-го уровня, и среди них были новенькие. Монстры Иллюзорного класса.
Именно поэтому силы Пяти Звезд продвигались очень медленно.
Они систематически убивали монстров и только потом продолжали свой путь. Мечники заранее проходили вперед, чтобы выманить монстров. После чего Танки перетягивали на себя их агро, а Мечники, в тандеме с Магами, быстро разбирались с ними.
- Мы словно идем по минному полю.
Бриллиантовый отряд Покера отвечал за бомбардировку Крепости Хирд. Лидер их группы отдавал распоряжения.
- Абсолютно верно.
- Нет ничего плохого в предосторожности.
После его слов, члены отряда начали переговариваться по каналу Помощников.
- Наиболее опасной ситуация станет, когда Хахве Маска, как и в прошлый раз, сбежит от сражения с Инугасом. В этот момент мы должны будем отступить, несмотря ни на что.
- Верно. Всем внимательно следовать указаниям. Любой ценой избегать потерь.
- Однако в этот раз мы должны его поймать. Мы не можем позволить Хахве Маске сбежать и в этот раз. Даже высший эшелон обеспокоен его действиями.
- Такие мысли опасны.
- В последнее время я чувствую все большую мотивацию играть в эту игру. Куда бы я ни пошел, все вокруг узнают меня в лицо.
- Мы скоро будем выступать на телепрограмме.
- Где?
- BBC.
Они общались друг с другом и делились полезными советами. Проносились даже случайные отрывки из жизни.
Однако всего одной команды хватило, чтобы прервать все разговоры.
- Монстры приближаются!
...
Хатч наблюдал, как группа игроков с легкостью разбирается с дюжиной монстров. Все монстры были минимум 200-го уровня.
Ц-ц-ц-ц-ц.!
Хатч поцокал языком, словно играл на инструменте.
«В итоге нам досталась самая короткая палочка».
Шир приняла предложение Хахве Маски. Цена их соглашения заключалась в том, что они должны были выступать в качестве преграждающего барьера, защищающего рейд Хахве Маски от нападок со стороны Пяти Звезд.
С точки зрения Хатча это была крайне неудачная сделка.
«Почему она не может проявить ко мне хотя бы толику той симпатии, которую проявляет к Хахве Маске? Уверяю, даже самой малости хватило бы, чтобы сократить мой контракт до 2045. В противном случае, почему бы им уже не начать встречаться? Нет, ну вы только подумайте! Они ведь даже в официальных отношениях не состоят, так с какого перепугу короткий конец достался именно нам?!».
Однако Хатч не смел высказать свои жалобы Шир.
Он вообще не планировал заниматься грязной работой, потому что считал это участью неудачников.
«В конце концов, разве люди на другом конце этого полюса не должны компенсировать наше различие?».
Хатч поднял сжатый кулак, и около него образовалось Ледяное Копье.
Хатч нацелил свое копья прямо в гущу событий.
Баллиста.
Он был известен как самый меткий Маг Полководца. Он закрыл один глаз, словно снайпер. Он прицелился в группу Магов. Оценив расстояние, Хатч задержал дыхание и, только бросив копье, выдохнул.
Вшуууух!
Ледяное Копье пролетело по длинной дуге.
Вшшшшш!
По ходу полета оно разделялось на сотни ледяных осколков. Ледяные осколки были словно стрелы и грудой посыпались на головы неудачливых магов.
Буря Снежных Звезд!
Навык 190-го уровня Уникального ранга и на данный момент самое сильное заклинание ледяного типа во всем Полководце. Оно вызывало ужас и трепет. Оно безжалостно падало на головы своих врагов. После чего их тела немедленно леденели.
Пронаблюдав за творением своих рук, Хатч недовольно цыкнул.
«Если бы только срок моего контракта закончился, я бы мог…».
...
Монстры нападали на отряд бомбардировки Крепости Хирд. На подавление беспорядков выдвинулась команда тузов. В этом отряде было только 10 игроков, и им было трудно справляться с беспрерывно бегущим потоком монстров. Монстры были сильны и проворны.
- Остальным отступать!
- Оставьте это Бриллиантовому Отряду!
Отряд Бриллианта выполнял наиболее трудные задачи.
Их участие было неизбежным.
До появления Инугаса самыми сильным монстрами на Черном Континенте были Чернокровые Тролли. И, конечно, для их убийства потребовалась бы поддержка Бриллиантового Отряда.
- Магическая Бомбардировка!
- Отряд Магов понес потери!
- Дерьмо. Как я и подозревал. Кто-то натравляет на нас монстров!
- Будьте осторожны. Мы не можем....
Пока они сражались с Чернокровыми Троллями, Штормовые Охотники начали свою охоту. Конечно, без появления специального отряда Штормовых Охотников не обошлось.
- Штормовая Королева?
И кто, как не Штормовая Королева, наделенная Древней Силой Пламени, должна была его возглавлять. Она столкнулась с Бриллиантовым Отрядом.
- Покер. С недавних пор ваша известность взлетела до небес. Мне очень хочется узнать, чего стоит ваша репутация.
- Мы выступаем от гильдии V and V! Гильдейская Война прямо сейчас...
- Молчать!
Один из членов Бриллиантового Отряда попытался образумить ее словами о Войне Гильдий.
Однако его прервал крик Штормовой Принцессы, Хаху.
- Королева! Позвольте нам сокрушить их!
Именно в этот момент началось сражение, которое в будущем перевернет ход истории Полководца.
...
Если рассматривать самых опытных игроков Полководца, то они могли поддерживать пик боевой концентрации приблизительно до 15 минут. По истечению этого срока концентрация неизбежно начинает падать.
Вот почему было так важно уметь концентрироваться. Это позволяет игрокам со временем привыкнуть к ее уменьшению. Самый главный вопрос заключается в том, насколько хорошо сможет сражаться игрок, пока это происходит.
Подойдя с этой стороны, усилия Хурокана были достойны аплодисментов. Он уже 39 минут находился на пике своей боевой концентрации и пока не допустил ни единой оплошности.
- Фуууух, фууууух.
Он чувствовал, словно его голова собирается взорваться. Его дыхание было сбивчивым. Если бы это был Чемпионат Мира по UFC в Лас-Вегасе, то зрители бы уже хлопали стоя, даже при условии того, что матч еще не закончился.
К сожалению, вокруг Хурокана не было подбадривающей его аудитории. Его взгляд мог видеть перед собой только четырехрукого израненного гиганта.
«Чего и следовало ожидать от Штормовых Охотников, в навыках им не уступать».
Хурокан был очень удовлетворен результатом.
Ни один человек его не побеспокоил. Это означало, что Штормовые Охотники проделали действительно великолепную работу по задержке нарушителей.
Правда он не испытывал сильной благодарности на их счет.
Вместо этого, он был переполнен ненавистью к ним из-за своего положения. Именно его ненависть позволяла ему поддерживать его концентрацию.
«Ни за что я не уступлю его им».
Если бы Хурокан погиб от рук Инугаса, то вместо него его прикончат Штормовые Охотники.
Хурокан практически поймал эту рыбку. Он ни за что не позволит ей ускользнуть прямо в лапы Штормовых Охотников. Это недопустимо.
Его не заботило, было ли это эгоистично, глупо или безрассудно.
Хурокан не дошел бы до данного момента игры, будучи нормальным.
«Я никогда не сдамся».
Его поддерживала ненависть и отвращение от самой возможности уступить Штормовым Охотникам.
Хурокан принял решение, он не отводил пристального взгляда от покрасневшего глаза Инугаса.
Гррррр!
Инугас не экономил свой гнев, направленный на Хурокана.
Его огромное мускулистое тело было испещрено ранами. Они покрывали все его тело, словно рваная одежда.
Раны были очень глубокими. Будь они еще немного глубже, и его тело можно было поделить по кускам.
Этот процесс был похож на образование льда, капля за каплей его атаки приносили все больший урон. Он продолжал бежать навстречу монстру в полную силу. Этот акт посчитали бы актом сумасшествия. Но только несколько сотен подобных выпадов позволило нанести Инугасу подобный урон.
Эти глубокие раны показывали количество раз, когда Хурокан пытался пробить стальную дверь.
«Не пора ли ему уже измениться? Уже самое время для перехода в 3-ю фазу».
У Инугаса было 3 фазы. Каждая Фаза определялась цветом его единственного глаза.
Вначале он пылал синим. После получения значительных ран его глаз краснел. В последней фазе его глаз обесцвечивался и становился подобно алмазу.
По мере продвижения фаз показывалось и реальное тело Инугаса.
Именно по достижению последней фазы можно было нанести ему заключительный удар.
Именно поэтому Инугаса нельзя было убить дистанционной магической бомбардировкой. Магическая бомбардировка могла опустить порог его жизней вплоть до 2-ой фазы, однако специальные настройки не позволяли таким образом его убить. Это был очень неприятный момент.
Для игрока вроде Хурокана, использующего нетрадиционный подход, который не могла предсказать даже Система Полководца, изменения цвета глаз Инугаса было подобно светофору.
[Анугас принимает форму.]
[Глаз Анугаса сияет.]
[Влияние Анугаса расширилось.]
«Он здесь!».
Когда светофор сменил цвет, глаз Инугаса засиял. Словно давно ожидая этого момента, Хурокан щелкнул пальцами.
Спустя секунду, на поле сражения выбежали 50 Скелетов Воинов, 3 Скелета Рыцаря во главе с Рыцарем Смерти.
Он стиснул зубы.
«Я должен поставить на кон все».
Это была последняя заготовленная карта Хурокана.
Он вызвал армию Скелетов еще до начала сражения. Его магическая сила была еще полна, воспользовавшись дорогостоящими пунктами восстановления, он призвал силу Мороза. Каждого Скелета покрыла Костяная Броня, а на их оружие было помещено по несколько проклятий.
Ему потребовались 30 минут, чтобы все приготовить. Закончив со своей работой, он переключил Скелетов в защитный режим.
Все ради этого момента!
«Если не смогу его прикончить, то я труп».
Появление Армии Скелетов окутало поле сражения ледяным туманом. Они устремились к Инугасу.
Вшух! Крак!
Воспользовавшись четырьмя руками, Инугас начал блокировать Скелетов. Одна рука откидывала скелетов, когда вторая наносила удар. Остальные же две его руки хватали Скелетов и сталкивали их друг с другом.
Кланг!
Слышались звуки столкновения искореженной брони. Кости Скелетов рассыпались в считанные секунды. После сражение быстро превратилось в хаос.
К тому же Скелеты не могли восстановиться после полученных травм. У Хурокана не было магической силы. Рыцарь Смерти обладал навыком Бессмертия, однако без магической силы Хурокана он тоже не мог активироваться.
Поэтому Скелетам Воинам приходилось возвращаться в сражение с травмами. Если отсутствовала одна рука, Скелет Воин атаковал другой. Если отсутствовала нога, то Скелеты Воины ползли.
Основное достоинство армии нежити в том, что при наличии маны их практически невозможно убить. Но сейчас все по-другому.
С другой стороны, нынешнее сражение в корне отличалось от всего, в чем им доводилось участвовать. Армия Скелетов отчаянно рвалась в бой.
Убить или быть убитыми.
Такое зрелище можно увидеть только перед лицом смертельного врага.
И самым свирепым в этом сражении был Хурокан.
«Я должен закончить все это в течение 5 минут».
Он пошел на все.
Скелеты Воины не могли восстановиться, поэтому были не сильнее обычных игроков.
К тому же он не мог использовать Костяные Бомбы. В этот раз не получится повернуть ход сражения бомбами.
Его лишили основных сил.
Если все ныне присутствующие падут, то Хурокан падет вместе с ними.
Поэтому он так отчаянно рвался в бой, его отчаянье придавало ему сил.
Он не отступил перед лицом отчаяния, перед лицом грозного противника. Он использовал отчаяние в свою пользу, и потому с ярым остервенением рвался навстречу к врагу.
Скелеты Воины занимали Инугаса. Пока все четыре руки были заняты сражением со Скелетами Воинами, Хурокану удалось забраться ему на спину.
Словно ориентируясь на действия своего мастера, Скелеты Рыцари и Рыцарь Смерти быстро устремились навстречу к Инугасу.
Ярче всех в этом сражении сиял Рыцарь Смерти. Даже при отсутствии магической силы он ни на шаг не отступил перед лицом своего противника.
Он был экипирован в комплект Черных Капель и орудовал Мечом Поверженного Принца. Время от времени он действительно заставлял Инугаса отступить на шаг или два.
Скелеты Рыцари выступили не менее впечатляюще. Пока Рыцарь Смерти теснил Инугаса, те окружили его с обеих сторон. Они увеличивали уже оставленные их мастером раны. Все три Скелета Рыцаря действовали как единый механизм.
Скелеты Воины, в основном, таранили Инугаса своими телами. Их роль заключалась в том, чтобы не дать ключевым фигурам попасться под его руки. Были еще те, кто подползал к нему с ног. Они наносили удар по лодыжкам, что тоже заметно убавляло ему в здоровье. В определенных моментах Скелеты Воины сияли даже ярче Рыцаря Смерти, просто потому, что бросались к противнику, не щадя своих жизней.
Однако заключительной частью было то, что от их постоянных нападений на теле Инугаса формировался иней.
Энергия Мароза!
В дополнение к этому все их оружие было проклято.
Вялость, Коррозия, Замедление... Навыки Проклятия Хурокана были очень высокого ранга. Они не продлились бы слишком долго, да и это не имело значение. Если первое проклятье закончится, на него вешалось второе. Если второе заканчивалось, вешалось третье. Инугас был в проклятьях, как новогодняя елка в гирляндах.
Ууууоооооо!
Инугас освободил длинный рев. Его голос был переполнен гневом.
Именно в этот момент Хурокан продолжал карабкаться по его спине.
Его тело было словно утес. Хурокан использовал открытые раны в качестве уступов, чтобы подняться на его плечо.
«Давай уже покончим с этим».
Его действия действительно были безрассудными. Если хотя бы одна из рук Инугаса дотянется до него, то он, безусловно, труп.
Но даже при наличии подобных рисков, он все равно подбирался к Инугасу все ближе и ближе. Он словно прилип к нему.
Он должен был поставить последнюю точку до того, как падет его последний скелет. Он не мог просто отступить. Он не был настолько самонадеян, чтобы полагать, что его подручные смогли бы закончить это сражение самостоятельно.
Хурокан быстро забрался на плечо Инугаса.
В этот момент...
Шах!
Инугас, будучи в интенсивном сражении с Рыцарем Смерти, посмотрел на плечо, куда встал Хурокан.
Граааааааа!
Инугас яростно заревел, и впервые с начала сражения на лице Хурокана засверкала улыбка.
Продолжая ехидно улыбаться, Хурокан нанес сокрушительный удар по сверкающему, словно бриллиант, глазу.
Дзинь!
Яркий звон стал изюминкой, завершающей сцену!
Именно этой сцены так желал Хурокан.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 162. Ожерелье Инугаса (часть 1)**

[Ваша душа возвратила свою оригинальную силу.]
Меч Палача в руках Хурокана пронзил сверкающий глаз Инугаса. И даже вышел с задней части его головы.
В этот момент в его ушах послышалось объявление. Сообщение говорило ему, что он выиграл это рискованное пари.
Новости о его победе. После чего он услышал похвалу, которая достигает лишь ушей победителей.
[Души, поглощенные Инугасом, были спасены.]
[Вы получили Титул «Спаситель Душ Крепости Хирд».]
[Вы получили Титул «Возродивший Крепость Хирд».]
[Вы получили Титул «Убийца Инугаса».]
[Задание «Посетить Кузнеца Олфа» началось.]
Последовательные звуки оповещение крепко осели у Хурокана в голове.
В это же время тело Инугаса начало дымиться и таять, пока не превратилось в липкую жидкость. Хурокан отошел от него.
Его выражение оставалось неизменным. Было неизменным до тех пор, пока он не услышал следующее оповещение.
[Вы получили Новый Уровень.]
Оповещение о получение нового уровня заставило выражение Хурокана измениться.
Услышав его, он поднял голову. В правом углу в направлении взгляда он увидел синюю полосу магии. Он проверял характеристики магической силы.
«Мана восстановилась... отлично».
Всего пару мгновений назад полоска магической силы была абсолютно пуста. Однако сейчас она сияла как лампочка.
Конечно, Хурокана получение нового уровня совершенно не удивило, он продумал это заранее. Оценив примерное количество опыта, которое получит с Инугаса, он начал охотиться, пока шкала опыта не дошла до нужного ему момента, чтобы после рейда получить новый уровень.
Этой тактикой пользовались не все, но она была довольно известная. Такой подход использовали, чтобы в критический момент восполнить свою ману и здоровье... Так или иначе, повышение уровня было в разы эффективнее самых дорогостоящих пунктов восстановления.
А в данной ситуации бонус восстановления от получения уровня для него был жизненно необходимым.
«Восстановилась... да, это хорошо».
Возвратив свою магическую силу, Хурокан начал восстанавливать повреждения своих Скелетов Воинов и Скелетов Рыцарей. Сломанные кости начали срастаться, а неподвижные до этого Скелеты начали медленно оживать снова.
[Специальный навык «Бессмертие» активирован.]
После этого он активировал специальный навык Рыцаря Смерти. Было множество Скелетов, повреждения которых были слишком сильны, от чего те погибли, поэтому на их повторный призыв потребовалось бы какое-то время. Однако навык Бессмертия позволял им восставать даже будучи убитыми, они быстро восстанавливали свою былую форму. Стоя на своих двоих они испускали внушительный трепет.
Он восстановил 15 Скелетов Воинов, 3 Скелета Рыцаря и Рыцаря Смерти.
Еще 19 Скелетов Воинов пали гибелью храбрых. Но спустя минуту они уже стояли наряду с остальными все так же внушительно, как до сражения. Из их забрал исходил ледяной пар, сила Мороза.
Восстановив свою внушительную форму, Армия Нежити окружила Хурокана и труп Инугаса, создав периметр.
- Фуууух!
Хурокан освободил вздох. Он содержал в себе много смешанных эмоций. Поместив свой меч в ножны он поднял левую руку.
Чик-чик.
Послышался тихий звук циферблата, включающий его наручные часы.
- Активировать слот.
Проговорил Хурокан после окончания шума. Сопровождая его слова, яркая серебряная броня с черными пятнами начала окружать его тело. За 3 секунды Хурокан преобразовался в свою прежнюю форму, известную большинству игроков Полководца. Его самая сильная экипировка.
«Глаз Инугаса превращается в ингредиент за 3-5 минут».
Он убил Инугаса.
«Я поймал его, поэтому я не могу проиграть».
Хурокан готовился к сражению. Он одолел добычу, пришло время ее защитить.
...
- Хахве Маска преуспел в своем рейде.
Когда Шир получила отчет, перед ней бушевало море пламени. Окружающая местность напоминала собой ад.
Треск!
Огонь продолжал полыхать, разрушая под собой гигантские деревья. Им едва удавалось сохранять свою форму. Громкий треск горящего дерева был похож на отчаянные мольбы о помощи. Кроме этого ничего не было слышно.
Шир широко взмахнула своим мечом.
Вшух!
В сопровождение ее взмаха со стороны лезвия вышел огненный слэш.
Вшуууу!
Огненная Ци меча надвигалась вперед словно наводнение. Позади нее оставались лишь пустоши.
Она объединила Лунный Серп с Древней Силой Пламени. Развернувшаяся сцена вызывала благоговение, и продемонстрированная сила приводила в ужас. Гигантские деревья и скалы, с трудом сохранявшие до этого свои формы, были разрезаны пополам.
Это действительно был кромешный ад.
Создав перед собой огненную пустошь, Шир повернулась спиной. Если игроки решились бы преследовать ее, то им потребовалось бы пройти через это море огня.
Сделав пару шагов, Шир окружили ее подчиненные. Первой заговорившей была Хаху. Ее уважение к Шир было больше, чем у кого бы то ни было.
- Покер очень быстро сделали ноги. Их талант к бегству феноменален. Словно они репетировали это уже тысячу раз. Если они слоняются где-то поблизости, я уверена, что смогу убить их всех.
Казалось, что Хаху чувствовал себя виноватой. Она не преуспела в выполнении своего задания. Однако ее слова, как всегда, отличались от действий.
Но Шир спокойно ответила.
- Хорошая работа.
- Да!
Хаху ярко улыбнулась.
- Я убила примерно 70. Полагаю, что около 50 из них были Магами. Они все кучковались, поэтому убить их не составило проблем. Конечно, любой другой на моем месте не смог бы добиться большего.
В этот момент заговорил Хатч. Это не было совпадением. Он не случайно услышал ее диалог по Голосовому Чату, после чего с укором произнес.
- Я выступил гораздо лучше, нежели некоторые...
Хатч не Хатч, если не задерет Хаху. Ее выражение стало холодным. В ее голове была только одна мысль, не позволить Хатчу взять над ней вверх. Однако она не могла придумать подходящих слов.
Тело Хаху дрожало, и если бы Хатч был сейчас рядом, то его челюсть уже поцеловалась бы с ее кулаком.
Самая раздражающая часть заключалась в том, что она понимала, что Хатч прекрасно предвидел это и специально сказал это издалека. Хатч во многих отношениях был самым осторожным членом Штормовых Охотников.
- Хорошая работа.
Все так же спокойно произнесла Шир Хатчу.
- Да.
Не став более высмеивать Хаху, Хатч дал короткий ответ.
- Мы направимся к Ущелью.
Их миссия еще не закончилась.
Сражение да.
Однако игра еще нет.
...
- Что нам делать?
- Что произошло с Бриллиантовым отрядом?
- Мы потеряли троих. Остальные ретировались. Что нам делать? Встретиться ли нам с основными войсками, чтобы вновь выступить против Штормовых Охотников?
- Где наше прикрытие?
- Мы в пути, дайте нам 20 минут.
- Думаю, на путь у нас уйдет гораздо больше времени.
- Ущерб обычным игрокам, был гораздо больше, нежели членам Бриллиантового отряда. Баллиста убил приблизительно 50 магов. Такие потери нельзя преуменьшить.
- Нам не удалось даже отследить его местоположение. Изучив Бурю Снежных Звезд, этот человек стал практически неуязвимым.
- И что? Мы ничего не можем с этим сделать?
Синклер нахмурился, услышав бесконечную болтовню в Голосовом Чате.
«Дерьмо!».
Его лицо нахмурилось так, что, казалось, уже не может нахмуриться больше. Но нет! Ему таки удалось это сделать.
Его лицо как будто деформировалось. Такую гримасу раздражения он ни за что бы не посмел показать остальным.
«Еще никогда я не видел беспорядков такого масштаба».
Но Синклер решил больше не волноваться по этому поводу. Это не та проблема, которая могла бы решиться его беспокойствами. Масштаб проблемы превышал его навыки.
Суть проблемы была проста. Хахве Маска предпринял попытку рейда на Инугаса, а Штормовые Охотники ему помогли. Это означает, что их враг был уверен в своих силах.
«Я потерпел одну неудачу за другой, ничего не сработало. Что еще мне нужно сделать?».
Проблема была в том, что они уже сформировали свой ответ на такой исход событий. Тысяча высланных игроков и были этим самым решением. Их послали, чтобы помешать им. Они даже составили резервный план, который смог бы разобраться с Хахве Маской или Штормовыми Охотниками напрямую. Для этого они мобилизовали один из отрядов Покера, Бриллиант.
«В итоге вместо Бриллиантового отряда нам следовало высылать весь Покер. А так же собрать всех членов Помощников».
Однако их резервный план потерпел неудачу. Штормовая Королева собрала своих элитных бойцов и перевернула все карты. Она выследила Бриллиантовый отряд. Бриллиантовый отряд, как предполагалось, смог бы задержать любую из групп в течение, как минимум, 10 минут, однако им не удалось даже этого. Штормовая Королева тоже была обладательницей Меча Поверженного Принца и вдобавок обладала Древней Силой Пламени.
Перед ними стояла проблема, и они выдвинули свой ответ. Однако он не сработал.
Как-то так.
Сейчас уже нет смысла мучиться над решением. Самой мудрой вещью после фиаско будет умывание рук.
«Будь это предыдущий глава Помощников, мы бы достали наших врагов, несмотря ни на что. В прошлом одного единственного приказа было достаточно, чтобы мобилизовать всю гильдию».
Раздражение Синклера началось с этого факта.
Гильдия Помощников.
Гильдия Помощников действовала по всему миру, и смерть в сражении раньше была приемлемым выбором. В случае необходимости каждый погибнет, передав флаг другому. Никто не возражал. Зная, что впереди их ждет смерть, они всегда сражались до последнего. Помощники давали соответствующую выгоду и награду за подобные жертвы.
Будь все как в прошлом, они бы погибли, но исход забрать с собой Королеву был бы прекрасной возможностью. Отряд для убийства Штормовой Королевы был бы собран безо всякой суеты. При необходимости, все члены Помощников собирались, чтобы стать единым механизмом.
Однако сейчас все изменилось.
Члены Помощников стали слишком тщеславными. Теперь у них было что терять, ведь в случае смерти они не смогут играть в течение 48 часов. Нельзя потерять того, чего не имеешь. Однако теперь все по-другому и данное положение вещей отдавало горечью. Поэтому они и не смогли быстро мобилизовать свои силы. Власть и известность стала для них кандалами.
«Это позволит Хахве Маске и Штормовым Охотникам оторваться от нас еще дальше».
Их тело становилось больше.
Они становились сильнее.
Они становились богаче.
Но взамен этому они стали медлительными и вялыми.
«Если мы хотим их остановить, то нам потребуется рискнуть своей жизнью. Мы должны быть готовы забрать их с собой».
Почувствовав горечь, Синклер цыкнул языком.
- Все в порядке. Давайте просто отступим.
Но он не мог показать горечи в своем голосе. Он начал говорить.
- О чем ты говоришь?
- Отступление. Мы не можем следовать за Штормовыми Охотниками, ведь они контролируют Крепость Хирд. Даже если мы пойдем на этот смертельный марш бросок, это не будет решением. Что произойдет, если Штормовые Охотники сбегут?
- Мы просто загоним их в Крепость Хирд...
- Нет. Синклер прав. Если Хахве Маска одолел Инугаса, то высока вероятность того, что Область Блока за Крепостью Хирд открылась. Тогда загнать их в Крепости Хирд не получится.
- Тогда мы должны просто взять и проглотить все наши потери? Если мы оставим все как есть, то мы выставим себя полными идиотами.
- У тебя есть действующий план?
- Но мы должны найти решение!
Громкость Голосового Чата снова начала подниматься. Синклер снова стал раздраженным. Сознательно вздохнув, он успокоился. Задействовав все свои навыки, он заставил свой голос казаться как можно более спокойным.
- Единственное, что мы можем сделать сейчас - принести в жертву нескольких членов, чтобы поймать Хахве Маску и Штормовых Охотников за пятку. Других вариантов у нас нет. Если среди вас есть добровольцы, то я вскоре прибуду, чтобы помочь вам с осуществлением плана. К вашему сведению, мне потребуется 3 часа, чтобы добраться до вас.
После его слов ни у кого не нашлось возражений.
Никто не хотел добровольно идти на погибель. Синклер продолжил.
Он не мог больше сдерживать это.
- В прошлом мы все проходили через огонь и воду. Теперь же мы все заняты суетой, оберегая свои пятые точки.
Он выложил горькую правду.
- Бл\*ть...
Ведь он не стал исключением.
...
Сегодняшний мир, это когда новости из Нью-Йорка могли разойтись по всему миру всего за 10 секунд.
- На Черном Континенте происходит что-то большое!
- Что такое?
- Не неси ерунды.
- Хахве Маска вступил в сражение с Пятью Звездами!
Конечно, инцидент на Черном Континенте привлек внимание фанатов Полководца.
Все поклонники Полководца сейчас были сосредоточены на Черном Континенте. Огромный альянс Пяти Звезд нагло своевольничал на этой локации. Черный Континент был переполнен монстрами выше 200-го уровня. Но там также присутствовали Штормовые Охотники и Хахве Маска. А еще таинственное существо Инугас. Все эти факторы приковали к Черному Континенту внимание многих.
Поэтому такие большие события было невозможно скрыть от столь пристального внимания публики. Потому, в принципе, никто этого скрывать и не пытался.
- Хахве Маска проводит рейд на Инугаса!
- Чего, черт возьми?!
- Инугас поедает магическую силу. Его появление блокирует использование любых навыков, требующих ману.
- Где доказательство, что это не слухи? Не было выпущено ни одного видео, подтверждающее твою правоту.
- У меня есть друг в гильдии V and V. Он сказал, что это правда.
Молва о произошедшем передавалась по онлайн мирам.
- Кажется, Штормовые Охотники помогли Хахве Маске. Мой друг находится в гильдии Расцвета. Они пошли, чтобы остановить Хахве Маску, однако у них на пути встали Штормовые Охотники!
- Мой друг находится в гильдии V and V. Однако ничего подобного он не упоминал.
- Я из гильдии V&V. Это правда.
- Мой друг находится в Большой Улыбке. Он сказал, что Штормовая Королева и Хахве Маска проводят рейд, а Пять Звезд помогают им.
- Я состою в гильдии Чистильщиков. И мы сейчас на охоте.
- Как я понимаю, здесь собрались все очень занятые люди, все Пять Звезд и даже сами Штормовые Охотники. Если это так, то я - Хахве Маска, придурки!
Конечно, вначале было множество ложных слухов. Людям потребовалось время, чтобы отфильтровать правду ото лжи. Спустя какое-то время реальные истории начали прояснять ситуацию.
- Хахве Маска сделал попытку набега на Инугаса. Пять Звезд пытались вмешаться, но потерпели неудачу. Штормовые Охотники преградили им путь и те отступили. И, кажется, Хахве Маска преуспел в своем рейде. К вашему сведению, я состою в Штормовых Охотниках.
- Доказательства?
- Вы можете взглянуть на мой аккаунт в инстаграм, привязанный к моему профилю.
- Вау! Это правда! Нифига себе!
Теперь ситуация прояснилась. Эта история была ближе всех к правде, т. к. ее можно проверить.
А пока все это продолжалось...
На YouTube страничке Хахве Маски появилось новое видео. Это была запись его сражения с Коллекционером Черепов в Туннеле Вудука.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 163. Ожерелье Инугаса (часть 2)**

С этого дома открывался роскошный ночной вид. В подвале находился винный погреб, поэтому можно было встречать ночь с бокалом вина за компанию. Винный погреб выглядел роскошно, и вино в нем было соответствующее. Однако в нем было мало места для перемещения.
- Это действительно роскошный дом.
- Да. Я решил побаловать себя, переехав в это место. Еще, будучи бейсболистом, я всегда мечтал о таком доме.
Интервью проводилось с домом в качестве заднего фона.
Интервью бралось у Джеймиса Джонса. В Полководце он был более известен под псевдонимом Большой К.
Отличившись во время Большого Сражения во второй Сюжетной Линии Полководца Большой К присоединился к основной рейд-группе Красных Буйволов. Впоследствии он принимал участие в прохождении основной сюжетной линии и основных рейдах. Он продемонстрировал высокие навыки, благодаря чему стал одним из лучших магов Красных Буйволов.
- Когда мне не удалось попасть в Высшую Лигу, я думал, что я упустил свою лучшую возможность осуществить свою мечту. Никогда бы не подумал, что мне удастся осуществить ее через игру.
После второй Сюжетной Линии его жизнь изменилась.
Самым очевидным доказательством этого стало его нынешнее жилье.
Теперь он является владельцем такого дома, которому позавидовал бы каждый. К тому же, у обычного человека никогда не будет возможности появиться в подобном интервью.
- Это эра, в которой мы живем. Богатство и сила может попасть в руки обычному человеку просто благодаря хорошим навыкам владения игрой.
- Возможно, этот вопрос может показаться немного грубым, ведь прошло не так много времени, как карьера Большого К пошла вверх, но даже так вы уже в состоянии получать большие деньги. Вы могли бы примерно оценить, сколько денег зарабатывают самые известные игроки Полководца? Я говорю о тех игроках, о которых знают даже люди не знакомые с Полководцем. Это самый горячий вопрос среди наших зрителей.
- Я - не они, поэтому не особо уверен. Но если просто предположить... На данный момент два самых известных игрока это Штормовая Королева и Хахве Маска. Уже давно было известно, что Штормовая Королева является наследницей крупного семейного конгломерата. Поэтому ее исключаем сразу. А вот Хахве Маска... полагаю, что дом, в котором я сейчас живу, может сравняться лишь с размерами его винного погреба.
- Это невероятно!
- Конечно, личность Хахве Маски все еще окутана тайной, однако есть предположения, что он невероятно богат.
Ан Джэюн был очень удивлен увиденным в ролике. Так удивлен, что недоеденный им Чокопай упал ему на ногу.
Плюх!
Чокопай был очень мягкий. Подняв его с пола, он проверил его на наличие грязи. Не увидев ничего необычного, он подул на него и положил в рот.
А пока это происходило, он продолжал с изумлением глядеть на экран монитора. Ан Джэюн молча глядел в пустоту, пока наконец не сказал.
- У этих ублюдков, что, коллективная потеря разума?
Большой глоток.
Дожевав свой чокопай, он проглотил его. Ударив по планшетному ПК пару раз, он переключил содержание в нем.
«Они что, решили таким образом меня побесить?».
Он начал смотреть этот ролик, так как недавно услышал о новостях, связанных с Красными Буйволами.
В последние дни об основной рейд-группе Красных Буйволов ничего не было слышно. Множество гильдий пытались пересечь Горную цепь Уругал, однако никто не видел среди них Красных Буйволов.
Это означало, что Красные Буйволы шли своим ходом по другим тайным проходам. Поэтому он начал собирать материалы на счет их деятельности и натолкнулся на данный ролик.
Однако он никак не ожидал натолкнуться на подобное содержание.
Ан Джэюн посмотрел на экран планшетного ПК раздраженным взглядом и продолжил сильно тыкать в него. Его темпераментные действия прекратились, когда он натолкнулся на видео с Коллекционером Черепов.
Он просматривал эту страничку уже несколько десятков раз, и все же каждый просмотр был для него словно новый.
«Выбор времени был подобран идеально».
Не так давно он одолел Коллекционера Черепов. Он оставил создание видео на Романи, и четыре дня тому назад получил результат.
Однако Ан Джэюн не стал сразу же загружать свое видео.
В этом видео было первое появление Рыцаря Смерти. Этот ролик был уникальным по ряду множества причин, однако он все равно не стал его загружать. Он хотел подобрать правильное время.
А после появления Инугаса он придумал план.
Именно тогда он решил загрузить это видео, после окончания рейда на Инугаса.
Его мотивы были просты. Когда рейд на Инугаса начнется, всеобщее внимание аудитории будет приковано к Черному Континенту. А когда рейд на Инугаса закончится, всеобщее внимание сосредоточится на Хахве Маске.
Что произойдет, если в этот момент он загрузит свое видео?
«Видео легко перешагнуло через планку в 100 миллионов просмотров».
Он сосредоточился на достижении цели.
Всего за один день количество просмотров на его видео превысило отметку в 40 миллионов. Получение 100 миллионов просмотров было не за горами и, вероятно, он смог бы удвоить это число.
Реакция зрителей тоже была хороша. Шесть его основных спонсоров положительно отозвались о его видео.
Пришли гонорары от спонсоров, состояние на его банковском счете уже с трудом можно было назвать просто "хорошим". Это было очень впечатляюще.
Это в значительной степени смыло все его недавние негативные чувства.
Ан Джэюн посчитал слова Большого К неприятными, но теперь у него были деньги, чтобы превратить эти слова в реальность.
Ожерелье «Инугаса», Символ Тайного Сообщества, Меч Поверженного Принца... в отношении предметов я достиг своего пика.
Он собрал все предметы, в которых нуждался.
«Я действительно смог это сделать».
Это чувство было непередаваемым.
Он продвигался вперед перед лицом множества трудностей и лишений. И наконец достиг данной стадии, он взглянул на себя по новому.
«Я действительно здесь».
Он гордился собой.
Все, включая самого Ан Джэюна, полагали, что добиться подобного невозможно. Задача, которую он намеревался достичь, была невыполнимой. Это было глупо. Ему была предоставлена вторая возможность, однако у него создавалось чувство, что он тратит все это время впустую. Это было столь глупо, что порой он не удерживался от самоупрека за свою самонадеянность.
Однако он наконец достиг поставленной цели.
Он был невероятно рад.
Увидев цифры на своем банковском счете, он улыбнулся.
- Мухахахаха!
Он был так рад, что не удержался от приступа смеха.
Он был удивлен, горд, рад и просто счастлив.
Но главное, что делало его невероятно счастливым, это то, что его прежние враги теперь боялись его и остерегались.
«Единственное, что осталось завершить, это сокрушить их окончательно».
Топ-30 Гильдий.
Тем, кого он ненавидел больше всего, теперь приходилось с ним считаться. Он отплатит им сполна за каждую йоту их неприязни к нему.
К тому же, он заставит их почувствовать горечь во стократ больше его прошлых разочарований.
Ан Джэюн начал рисовать в голове план. Он представил себе желанное будущее.
Сначала он представил себе сцену, где Хахве Маска занял твердую позицию над всеми Топ-30 Гильдиями.
«Да. Я размельчу их в...».
Он представлял, как взойдет на вершину, и будет стоять прямо над ними.
«Я стану лучшим, и все станет моим...».
Они станут его стартовой площадкой, и он воображал себе то, что будет после этого.
«Я стану лучшим, и...».
Он поднимется выше их, и...
- Хм...
...
Воображая себе невесть что, его взгляд упал на пустую кофеварку.
Преуспев в рейде на Инугаса, на Черном Континенте начали происходить существенные изменения.
[Руины Крепости Хирд освободились!]
[На Черном Континенте появилась первая точка возрождения!]
[Задание Черного Континента!]
Самое большое изменение коснулась внешнего вида Крепости Хирд.
Когда Инугас был убит, все поглощенные им души воинов Крепости Хирд освободились. Они начали циркулировать вокруг руин, и, заметив это, Ассоциация Завоевателей отправила своих НПС для исследования данного феномена.
Именно таким образом около Крепости Хирд появился опорный пункт, откуда стали вестись исследования и появилась возможность получать задания.
Задания были похожи на дорожные указатели. До сих пор игроки слонялись по Черному Континенту без какой-либо определенной цели. Поэтому появление заданий было сродни глотку свежего воздуха после выхода из засушливой пустоши.
В дополнение к этому, появились Крафтовый Куб и Склад Ингредиентов.
- Для создания предметов я использовал Виверн. Поэтому мое оборудование дорогое.
Появился новый НПС в сопровождении 5 крылатых Виверн, и игроки не могли не нарадоваться его появлению. В продажу начали поступать Крафтовые Монеты и Драгоценные Камни из Черного Континента.
Ранок стал заполняться предметами 200-го уровня.
Отважнее всего, во многих отношениях, проявили себя Штормовые Охотники, они также стали первооткрывателями.
[Штормовые Охотники Первыми вошли в Ущелье!]
[Штормовые Охотники загрузили отснятый видео материал сражения на равнине!]
[Штормовые Охотники раскрыли содержание своих заданий.]
«Наш следующий пункт назначения - Руины Балос и Оливковый Лес. Наша основная цель, пройти эти локации. Мы превзойдем Хахве Маску».
Когда рейд на Инугаса закончился, Штормовые Охотники неожиданно быстро рванулись к Ущелью.
Закончив со своим рейдом, Хурокану потребовалось сделать перерыв, чтобы избежать истощения. После чего ему нужно было тайно встретиться с Кузнецом Олфом, чтобы создать Ожерелье Инугаса. Он получил крафтовое Задание, поэтому ему приходилось посещать множество локаций для сбора требуемого материала. Штормовые Охотники снова заняли лидирующую позицию.
Словно сама мысль уступить Штормовым Охотникам им претила, остальные члены Большой Тройки тоже начали выпускать громкие заголовки о своих победах и достижениях.
[Гильдия Красных Буйволов нашла Потерянный Остров на юге!]
[Гильдия Гидры начала исследование Адской Пещеры на западе!]
Это был гильдия Гидры и Красные Буйволы.
После эпизода Безнравственного Принца, на счету у этих двух гильдий почти не было громких заслуг. Однако пока общие силы и внимание игроков были сосредоточены на Черном Континенте, они направились к местам, мало интересовавших остальных. Один возглавил поход на Юг, когда другой на Запад.
Штормовые Охотники завоевали Горную цепь Уругал на Востоке. Хахве Маска завоевал Замороженное Королевство на Севере. Остальные две гильдии не хотели им уступать, поэтому пошли каждый своим путем. Они хотели новых свершений. Это была своего рода азартная игра, в которой обе гильдии сделали свои ставки, и, как уже стало известно, они достигли успеха.
Конечно, мир был удивлен их новостями.
Хурокан был удивлен не меньше...
- Потерянный Остров? Адская Пещера?
«Что за черт... эти регионы, как полагается, должны были выйти только на последней стадии Разрушенного Королевства? Почему сейчас?».
Потерянный Остров и Адская Пещера.
Из воспоминаний Хурокана, эти два места появлялись лишь на последнем этапе Разрушенного Королевства. Эти локации станут доступными перед самым началом 4-ой сюжетной линии.
«Эти места тоже предоставят им по Мифической Древней Силе? А?».
Покопавшись еще немного в своей памяти, он вспомнил, что Древняя Сила Света и Тьмы находилась именно в этих локациях.
«Нет, я могу точно гарантировать, что они будут там. Замороженное Королевство, Горная цепь Уругал...».
Мир изменялся не по дням, а часам.
«Эта игра сошла с ума. Какой смысл раздавать все козыри сразу?».
Добившись желаемого, Хурокан начал играть в пьесе, сюжет которой сильно отличался от прежнего.
...
- Сила драгоценного камня опасна. Пожалуйста, используй его с осторожностью. Любая оплошность может погрузить этот мир в пучину отчаяния.
Хурокан стоял перед своим старым знакомым... Кузнец Олф предостерег владельца новосозданного ожерелья с инструктированным в него бриллиантом. Хурокан осторожно взял его в руки.
[Вы получили Ожерелье Инугаса.]
Получив ожерелье, перед ним открылось окно характеристик.
[Ожерелье Инугаса]
\*Основные Свойства
- Ранг: Эпический
- Все характеристики +188
- Классовые Характеристики +222
- Необходимый Уровень: 200+
\*Подсвойства
- При ношении дает 10%-е увеличение здоровья
- При ношении дает 10%-й прирост восстановления маны
- При ношении дает 10%-е увеличение скорости передвижения
- При ношении дает 10%-е увеличение общего урона
- При ношении уменьшает весь получаемый урон на 10%
- При ношении скорость перезарядки навыков уменьшается на 10%
- Уменьшает потребление маны и выносливости при использовании навыков на 35%
- Нерушим.
\*Разное
Это ожерелье содержит Древнюю Силу Инугаса. Силу его единственного глаза. Оно позволяет своему владельцу достичь небывалых высот.
У ожерелья было до отвратительности много опций, и все они были одними из самых желанных. Оглядев ожерелье еще раз, Хурокан освободил вздох облегчения.
- Фуууууууууууууух.
Одолев Инугаса, ему потребовалось еще целых 5 дней, чтобы закончить со всеми крафтовыми заданиями для его создания.
Результат его трудов теперь был перед ним. Он начал думать о событиях не такого далекого прошлого.
«Никогда бы не поверил, что мне удастся заполучить его».
Хурокан вспомнил о том первом разе, когда решил вложить все характеристики в силу. Ему нужно было придумать, как решить проблему потребления магической силы. Он еще не забыл, как ему приходилось разгуливать в смехотворных нарядах.
Хурокан долго думал над этим. Будь у него экипировка, подобная Ожерелью Инугаса, то это решило бы все его проблемы.
Однако в те времена он не допускал даже мысли о возможности его получения. Это стало внеплановым событием.
Однако сейчас Ожерелье Инугаса у него перед глазами. Раньше это было неосуществимой мечтой, как звезда в далеком небе, которую, как он полагал, ему никогда не удастся поймать. Однако вот она, у него прямо в руках, и сияет не меньше прежнего.
«Сколько бы я смог получить, если бы продал его?».
В какой-то момент он представил ожерелье в денежном эквиваленте.
Это было возможно. В конце концов, Ожерелье Инугаса не было привязано к владельцу. Его можно было продать, единственное ограничение - иметь 200-ый уровень. Гладя на характеристики, его со смелостью можно использовать и по достижению 300-ых или даже 400-ых уровней.
Полководец всегда был наполнен множеством богатеев, которые не пожалели бы денег на такую игрушку. Все эти люди были богаты, но не знали куда девать свои деньги.
На данный момент в игре находился первоначальный владелец имени Богатый Лич, звали его Химала. А также первоначальный владелец Ожерелья Инугаса, Матео Уокер. Он не был так же богат, как Химала, однако с огромным удовольствием заплатил бы любые деньги за этот предмет. Он, не задумываясь, расстался бы с несколькими стами тысячами долларов ради него.
Один этот предмет мог бы с легкостью перевернуть чью-нибудь жизнь. Продав его можно было бы с легкостью купить целое здание.
Конечно, на этом мысли Хурокана не остановились.
«Если я оборудую Меч Поверженного Принца, Ожерелье Инугаса и Кольцо Тайного Сообщества...».
Если он воспользуется Мечом Поверженного Принца и Ожерельем Инугаса, он с легкостью сможет сократить количество потребляемой маны на 60%. А что если он наденет еще и Символ Тайного Сообщества, увеличивающий скорость восстановления магической силы на 20%? А это в совокупности с 10% от Ожерелья Инугаса.
«Совместный эффект от этих предметов сможет сократить количество потребляемой маны на 70%».
Более половины!
При всем этом не стоит забывать, что он может потреблять дорогостоящие расходники, вроде Пилюль Восстановления, словно жвачки.
Теперь он даже не почувствует расходов от Древней Силы Мороза.
Теперь у него магической силы будет даже в избытке.
Ему осталось лишь приобрести недостающие навыки, денег на которые ему раньше недоставало. Да и экономить на мане теперь не было необходимости.
«Мне нужно будет сжечь Книги Навыков для получения заклинания [Проводник]. При учете Силе Мороза... Будет хорошо, если я воспользуюсь ею на [Скелете Рыцаре], а не на [Призыве Голема]».
Хурокан решил совершить инвестиции в своих Скелетов Рыцарей.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 164. Ожерелье Инугаса (часть 3)**

Максимальное количество Скелетов Воинов, призываемое навыком [Ядро Скелета (A)], равнялось шести. Становясь Личем, когда Некромант проходит свое 2-е Повышение, это число увеличивалось до 12. Если воспользоваться Древней Силой Превосходного ранга, то это число можно было увеличить еще раз, уже до 18.

Точно так же сюда входили навыки, которые призывали дополнительных Скелетов. Навык [Скелет Маг (A)] позволял призвать еще четырех Скелетов, [Скелет Рыцарь (A)] прибавлял еще шесть, и [Рыцарство (C)] еще четыре.

В случае с [Остеологией (A)], это было шесть Скелетов, а применяя Древнюю Силу Превосходного ранга, это число возрастало до 12.

В общей сложности 44 Скелета Воина.

Потом он мог призвать Рыцаря Смерти. Специальный Навык под названием [Лидерство] позволял дополнительно призвать еще 12 Скелетов Воинов или Скелетов Магов, и это не включая Скелетов Рыцарей. Если включить сюда двух дополнительных Скелетов Рыцарей, то общее число Армии Скелетов возрастает до 59.

Примерно такое число Скелетов было с Хуроканом при сражении с Инугасом.

Однако ему пришлось очень постараться, призывая их всех. А при активации Силы Мороза, с использованием Костяных Бомб, Костяных Копий, Костяной Брони, Маски Безумия и любых других навыков, связанных с Проклятиями, у него не было ни малейшего шанса сохранить свою магическую силу. Он мог бы купить дорогостоящие пункты восстановления, однако этого все равно не хватило бы.

Поэтому Хурокан не стал призывать Голема в Сражении с Инугасом. Просто у него не было такой роскоши.

Это же стало причиной того, почему Хурокан не использовал один из добытых свитков. Он обдумывал варианты.

Он думал на чем использовать Укрепление Навыка - на Скелетах Рыцарях или на Големе, ведь данное усиление увеличит расход его маны. У него еще не было Ожерелья Инугаса, поэтому он не мог позволить себе такие расходы.

Правда сейчас ему уже все равно.

Хурокан посмотрел перед собой. Он позабыл обо всех своих заботах, глядя на поле сражения. Нет, речь идет не о мелких заботах. А вообще обо всех беспокойствах, которые мучили его вплоть до недавнего времени.

Развернувшаяся перед ним сцена была впечатляющей.

«Что и ожидается от короля одиночной игры».

В центре сражения участвовал Рыцарь Смерти. Он восседал на своем костяном жеребце, который был столь же большим, как и дерево. Он был огромным зверем, однако при этом оставался маневренным и проворным. На поле сражения не было тех, кто смог бы поймать Рыцаря Смерти на его коне.

Рыцарь Смерти был центральной звездой, т.к. мог действовать на любой локации.

Рогатые Волки были владельцами Оливкового Леса. Они обладали сильными навыками, и у них была раздражительная черта путешествовать стаями. Однако 5-метровые монстры ничего не могли сделать против взмахов его проклятого меча.

Скокот!

Костяной Конь перепрыгнул через головы своих врагов, а Рыцарь Смерти тем временем наносил свой удар. Рогатые Волки просто не имели возможности сопротивляться. Они продемонстрировали зачатки своего интеллекта, когда окружили Рыцаря Смерти, однако один единственный прыжок сводил на нет все их усилия.

«Я призвал 5 Скелетов Рыцарей. Это пугает даже меня самого...»

Наряду с Рыцарем Смерти в сражение ворвались и Скелеты Рыцари. Скелеты Рыцари были вроде дублирующих танцоров Рыцаря Смерти. Они не могли стать центром внимания, однако их выступление дополняло красочность общей картины.

Заметив новых врагов, Рогатые Волки стремительно понеслись им навстречу. Придав своим рогам импульс от разбега, они направили свои кончики прямо на Скелетов Рыцарей.

Не то чтобы Скелетам Рыцарям недоставало способностей встретить лобовое нападение Рогатых Волков. Просто при учете того, что у них были с собою щиты, они воспользовались своим преимуществом. После чего они нанесли удар своими мечами для уклонения от последующих атак. Скелеты Рыцари тоже обладали высокими навыками в уклонении.

Рыцарь Смерти сносил своих врагов подавляющей силой. А Скелеты Рыцари, с другой стороны, подавляли своих врагов превосходными навыками.

Это было особенно верно при учете того, что последний свиток Древней Силы использовался для усиления их навыков. Он получил навык Лидерство, съев 31 безымянную Книгу Навыков, таким образом, ему был доступен призыв 5 Скелетов Рыцарей. На этом моменте ход сражения с участием Скелетов Рыцарей в корне изменился. В прошлом Скелеты Рыцари должны были участвовать в сражениях в заведомо меньшем превосходстве. Однако сейчас Скелетов Рыцарей почти всегда было больше.

Это было настоящим кошмаром для сталкивающихся с ними монстров.

«Скелеты Воины хорошо проводят время».

Скелеты Воины были сродни фанатичным поклонникам, волнующимся за главного танцора и его группу поддержки. Они не щадили своих тел, помогая Рыцарю Смерти и Скелетам Рыцарям. Они проявляли много усердия в попытках убить Рогатых Волков.

Один единственный Рогатый Волк был окружен 15-ю Скелетами Воинами, словно роем пчел. Если Рогатый Волк пытался атаковать Рыцаря Смерти или Скелетов Рыцарей, то Скелеты Воины жертвовали своими жизнями, чтобы не допустить такого исхода.

По ходу сражения вся окружающая область стала покрываться инеем. Вся округа стала потихоньку покрываться льдом, температура вокруг понижалась, растительность гибла.

Стая из 13 Рогатых Волков убила бы большинство игроков 200-го уровня. Они были достаточно квалифицированны, чтобы рассматривать Черный Континент в качестве своего охотничьего угодья. Однако не прошло много времени, как эти самые Рогатые Волки стали холодными трупами перед Армией Скелетов.

Когда все Рогатые Волки были убиты, Хурокан сдержанно улыбнулся.

«Моя магическая энергия... отлично. Теперь я могу поддерживать такую силу».

Он взглянул на шкалу наполненности магической энергии. Она стала значительно меньше, однако нижнего порога еще не достигла. Проверив ее статус, он улыбнулся еще шире.

«Прекрасно».

Не то чтобы он был теперь переполнен маной.

Он все так же не сможет поддерживать эту армию вечно.

Для проведения данного сражения Хурокан расходовал личные средства. Стоимость данного сражения по количеству затраченных на него пунктов восстановления сравним с проведением рейда на босса 150-го уровня.

Он тратил свои деньги.

Однако сейчас для Хурокана было важно только одно - получение опыта.

Будь это обычное сражение, весь акцент сводился бы к получению прибыли, однако получить прибыль подобным образом просто невозможно.

Случись это в прошлом, Хурокана давно бы замучил запор от болей в желудке.

«Это слишком прекрасно».

Но сейчас он чувствовал себя более чем удовлетворительно.

«Все, как и говорил Богатый Лич. При наличии множества денег, я буду просто плавать в добываемом опыте».

Он был более чем доволен собой. У него было превосходное настроение. Он положил в рот леденец восстановления, который купил по завышенной цене.

Потом Хурокан вытащил Драгоценный камень из кармана и сжал его. Драгоценный Камень начал таять, а из его кулака начало просачиваться пламя.

Когда пламя распространилось по земле, Огненный Голем принял форму Черной Гончей.

Помахав Черной Гончей в сторону леса, Хурокан отдал приказ.

Искать!

Таково было значение этого жеста. Он воспользовался природными инстинктами этого монстра. Черные Гончие были превосходными ищейками, и в лесистой местности никому не удастся от них скрыться.

Огненный Голем побежал Оливковый Лес.

Вшух!

Позади него оставались неукротимые потоки пламени.

Ааауууууууу!

Огонь побеспокоил находящихся в лесу Рогатых Волков. Дико завыв, Рогатые Волки стали собираться в стаи и выбегать из леса, словно этот огонь угрожал их жизни. Увидев это, Хурокан улыбнулся.

«Если бы я только имел права на Оливковый Лес в прошлом...»

Вспомнив о чем-то, его улыбка исчезла.

По телу Хурокана пробежали мурашки. Он вспомнил о худших моментах в его жизни. Неважно насколько счастливым он сейчас был, одно только упоминание об этом было для него словно ведро холодной воды.

Однако немного поразмыслив над этим, Хурокан снова улыбнулся.

...

Эти слова были произнесены оригинальным Богатым Личем.

- Я выбрал Некроманта, потому что это единственный класс, который позволил бы мне купаться в опыте при моем количестве денег.

При поднятии уровней количество затрачиваемых денег увеличивались по экспоненциальной. Именно поэтому все игроки Топ уровня пользовались своими деньгами для получения опыта.

Однако слова Богатого Лича говорили о другом.

- Дело не в эффективности. Просто скорость охоты Некроманта тем выше, чем больше денег вы в него вкладываете.

Это был легендарный совет Богатого Лича данный Некромантам.

Когда он в одиночку убил Огненную Королеву Муравьев, многие игроки решили последовать за Богатым Личем и стали Некромантами.

Все они хотели последовать его примеру, однако без такого же количества денег, как у него, это было невозможно. И желание последовать его стопам потихоньку утихло.

Однако Богатый Лич не лгал.

Все было, как он и говорил. Было доказано, что Некромант в сравнении с другими классами одного с ним уровня, прогрессировал гораздо быстрее. Но на это требовалось потратить просто колоссальное количество денег.

Богатый Лич хотел лишь удовлетворения собственных прихотей, однако это не значит, что все остальные Некроманты выбирали этот путь по тем же причинам.

Игроки, последовавшие за Хахве Маской, вероятнее всего, сейчас испытывали то же самое, что и игроки, последовавшие за Богатым Личем.

- Хахве Маска только что съел Сапфировый Леденец?

- Невозможно... его рыночная цена составляет 490 золотых.

- А это не их он каждый раз закидывает в рот?

- Какого хрена он столько ест, это ведь даже не рейд? Даже члены Топ-30 Гильдий потребляют их только в смертельно опасных ситуациях.

- К вашему сведению, у этого леденца просто ужасающий вкус. Я ел его прежде, и это было очень странно. Горький. Словно обожженная резина.

- Он съедает по 490 золотых, словно обычный леденец. Если у него так много денег, не проще ли было купить стейк в реальной жизни?

После видео с Коллекционером Черепов Хурокан загрузил платное видео. Когда он загрузил рейд на Инугаса, в первый же день было продано миллион его копий. Он поставил новую серию рекордов после фильма с Замороженным Королевством.

Теперь бренд Хахве Маски окончательно заверил весь мир, что его репутация стоит доверия.

Впоследствии, Хахве Маса снова удивил всех, загрузив следующее бесплатное видео в Оливковом Лесу.

В настоящий момент открылось множество охотничьих угодий, и Оливковый Лес был самым трудным из них. Однако Хахве Маска все так же в одиночку проходил эту локацию, и даже теснил окружающих монстров с большим подавлением. Присутствие Хахве Маски внушало. От одного его появления зрители покрывались мурашками.

Именно к этому и стремился Ан Джэюн.

Он много и упорно работал для того, чтобы загрузить эти видео, он стал просматривать строку комментариев. Поправив свои очки, он улыбнулся.

«Да. Я должен довести этот вопрос до конца».

Ан Джэюн нарисовал картину. Если он будет следовать обрисованному плану, то вскоре он сможет превзойти Топ-30 Гильдий. Однако это не значит, что они станут тихо отмалчиваться в стороне.

Превзойти всех будет непросто, потому что остальные непременно будут ставить подножки. Он должен создать ситуацию.

Продемонстрировать всем...

Что он был в совершенно другой лиге, нежели они!

Он не мог выразить этой правды словами. Он должен был показать это действиями и навыком.

Сейчас!

Хахве Маска не мог вечно показывать остальным свои феноменальные боевые способности. Он должен был продемонстрировать остальным свою феноменальную скорость продвижения.

Это игра.

И он не собирался играть в поддавки. Да, у него не вышло бы подавить остальных числовым преимуществом. Однако он мог подавить их уровнем. Он мог оторваться от всех.

«Я должен выучить навык [Стальной Голем] на 220-ом уровне, [Ледяной Голем] на уровне 230-ом и [Выставку Скелетов] на 240-ом уровне. Моя Армия превзойдет отметку в сотню. Разве не на этом уровне Богатый Лич сражался против Огненной Королевы?»

Когда он достигнет данного этапа, никто в этой игре не сможет с ним конкурировать.

«Конечно, я буду намного сильнее Богатого Лича на тот момент».

В конце концов, они сами будут уступать ему дорогу. Он не хотел, чтобы при появлении Хахве Маски окружающие проявляли свое негодование. Он хотел, чтобы они его сторонились, словно боялись наступить на дерьмо.

Чтобы добиться этого, требовалось только одно. Ан Джэюн коснулся планшетного ПК. Одни касанием он перешел на страничку. Страничку на YouTube.

Название странички - Дневники Самого Первого.

«Если я его поймаю, это будет настоящим концом для игры».

Ан Джэюн нацелился на свою последнюю добычу.

...

- Мммм.

Его назвали лидером эры Виртуальной Реальности. Он был основателем Tobot Soft, Тоби Гвин.

Обычно он проявлял ребячество во всем, что он делал, однако сейчас он выглядел несколько иначе, чем обычно.

Яркие огни, которые обычно были выкручены до максимума, сейчас были заметно приглушены. Тоби Гвин тихо сидел в затемненном освещении и не выглядел особо энергичным, нежели обычно. Обе его руки были сложены, словно в молитве.

Каждый его вздох был направлен на руки, словно пытаясь согреть их.

Его знакомые ни за что бы не узнали в нем обычно энергичного и веселого Тоби Гвина, даже увидев все сами.

Единственный, кто мог видеть его таким, был Чен. Он обладал уникальным статусом, отвечающим за общее Планирование.

Тоби Гвин заговорил с Ченом.

- Сколько месяцев мы потеряли?

- Прямо сейчас это невозможно определить.

- Вообще никак?

- Сейчас будет неуместно использовать выражение вроде «Потери Времени».

Ничего не ответив, Тоби Гвин переместил свои руки к лицу и начал поглаживать бородку.

Буферизация.

Чен хорошо знал Тоби Гвина, поэтому данный метод прозвал Буферизацией.

Это означает, что Тоби Гвин заострил свое внимание на проблеме.

Посмотрев на него, Чен продолжил.

- Кажется, новый проект привел к неприятным последствиям. Моя ошибка. Я должен был провести более тщательный анализ...

- Но подписал его я.

Махнув рукой, Тоби Гвин прекратил поглаживать подбородок.

- В этом нет твоей вины. В конце концов последнее решение оставалось за мной. Я утвердил данный проект. Новый проект принял неприятный оборот, и самое важное сейчас - это спасти то, что осталось. Ты уже приготовил что-нибудь для меня?

- Я подготовил несколько проектов.

Ничего не ответив, Тоби Гвин взглянул на выражение Чена. Комната была темнее, чем обычно, поэтому лицо Чена сейчас выглядело даже суровее обычного. Тоби Гвин наморщился.

Чен интерпретировал это как знак.

- Все проекты до этого не сработали. Я считаю, что ни один из придуманных мною проектов не сработает.

- Каков уровень Самого Первого?

Это был неожиданный вопрос, однако Чен быстро дал ответ. Очевидно, что он прекрасно знал ответ на него.

- 245.

- Предполагаемое время... да... в сообщении говорилось о 155 днях, 22 часов и 11 минутах.

Тоби Гвин задал вопрос, после чего сам же на него и ответил.

Его губы немного дернулись, но на этом все.

Он снова продолжил.

- Имя лидера гильдии Гидры... Эрик Гомиш. Да, его имя Эрик Гомиш. Он работал на Уолл-стрит, и основная его задача была - торговля Стартапами в Силиконовой Долине. Я вполне уверен, что мы с ним как-то встречались...

Пробормотав себе что-то под нос, Гвин начал водить пальцами по столу. Перед глазами Тоби Гвина появился телефон.

Пошли гудки.

- Я надеюсь, что правильно запомнил его цифры.

- Это Эрик Гомиш. С кем говорю?

Начался разговор, поэтому Чен спокойно вышел из комнаты. Тоби Гвин продолжил.

- Это Тоби Гвин.

- Тоби Гвин? Тоби Гвин... тот самый Тоби Гвин? Боже мой.

- Мы пересекались однажды. Я запомнил твой старый номер телефона.

- Я помню эту встречу. Это было 6 лет назад. Но на той встрече собралось более 500 человек.

- Я хотел бы говорить с тобой.

- Пожалуйста, подождите. Я сейчас прямо посреди охоты... мне потребуется немного времени.

- Понимаю. Эта игра действительно трудна и порой очень раздражительна. Я очень хорошо это понимаю.

Отшутился Тоби Гвин, однако его выражение стало жестче.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 165. След Бокана (часть 1)**

Конг!

Появился Ледяной Голем Змеи 8-ми метровой длины. Монстры сновали туда и сюда, но при появлении Голема они быстро направили свои испуганные взгляды в его сторону.

Косматые Орангутанги были не маленькими. Каждый был минимум 2-ух метров в высоту и имел в руках по примитивному каменному оружию. И вдобавок они были облачены в деревянные маски. Поэтому их лиц нельзя было увидеть, но их действия выдавали их эмоции.

Конфуз.

Гигигигигиги!

Казалось, они не были удовлетворены выражением собственного замешательства. Десять обезьян в маске резко закричали. Их общий крик слился друг с другом и перерос в неприятный гвалт.

Словно возмущенный подобными беспорядками, Ледяной Голем Змеи направил свою голову в сторону шума и открыл свою пасть. Изо рта змеи в сторону монстров пронесся иней. Резкий наплыв холода заставил Орангутангов дрожать от страха.

Однако разобраться с источником шума вышел не Ледяной Голем. А Скелеты Рыцари и Скелеты Воины. Ледяной Голем лишь заблокировал им путь, таким образом монстры были окружены со всех сторон. Скелеты Рыцари и Скелеты Воины безжалостно убивали обезьян, окруженных силой Мороза.

Канг!

Вначале это походило на звуки столкновения стали.

Вшух!

Однако потом отголоски сражения быстро перешли в звуки прорубающей плоти. Зима прибыла в оливковый лес, заселенный Орангутангами в Маске.

Внезапно с одной из сторон появилось пламя.

Вшуууууу!

Это был Гриффон. Он обладал телом льва. А также головой и крыльями орла. Огненный Голем изменился в Гриффона и, взмахнув своими крыльями, взлетел в воздух. Освободив из своего рта поток пламени, оливковый лес начал пылать.

Гигигигиги!

Пока лес полыхал, монстры в масках стали запускать копья в Огненного Грифона, пролетающего над их головами. Стрелы и копья оставляли глубокие раны на теле Гриффона, однако пламя их быстро заполняло.

Выраженный гнев монстров был бесполезен.

Пока монстры были сосредоточены на Огненном Грифоне, Мини-Людоеды быстро проникли вглубь пылающего леса. Они были миниатюрны, но в определенных аспектах были даже грознее Скелетов Рыцарей. Горящий лес полностью стер их присутствие.

Они, словно ассасины, двигались к Орангутангам в Масках, нацелившись на их нижнюю половину тела.

Удар в бедро. На коленях остался порез, а голень разрезана.

Получив удар в ноги, Орангутанги в Масках быстро упали. Два или три Мини-Людоеда, снабженные Уникальным оружием 190-го уровня, напали на них. Это оружие было слишком дорогим для большинства обычных игроков. И это же оружие быстро начало кромсать упавших монстров на куски.

ГИГИГИГИГ!

Громкие крики стали утихать один за другим.

Однако самым большим проклятьем в этом лесу был не лед и даже не пламя. А Черный туман, который заполнял всю местность.

[Король Орангутанг попал под эффект Слабости.]

Это был Король Орангутангов в Маске. Король Орангутанг был средним рейд-боссом 240-го уровня.

Вообще-то, ни один из игроков не обладал на данный момент информацией об этом монстре. Это было единственное место, где появлялся Король Орангутанг. К тому же прошло всего 4 дня с момента его обнаружения игроками.

Попав под действие проклятья, он забил руками по груди словно горилла.

[Крик Короля Орангутангов сбросил силу Проклятья.]

Он аннулировал все навыки типа Проклятий, и это также было его первой демонстрацией данного навыка.

Почувствовав уверенность, монстр повернул свое полусогнутое тело. Это был первый увиденный монстр 6-ти метров в высоту.

«Хорошо».

Все, что он делал, было в новинку. Однако Хурокан не нервничал.

«Думаю, я примерно знаю, какими будут его действия».

Казалось, что он выяснил что-то. Хурокан немедленно отдал команду атаковать ожидавшему до этого Рыцарю Смерти. Словно давно ожидая приказа, Костяной Конь, радостно взревев, быстро помчался на встречу к Королю Орангутангов.

Глядя на это с расстояния 300 метров, он взял в руки копье. Схватив в руки копье, он медленно положил в рот леденец. Он был очень кислым, от чего у него начало покалывать во рту. Он был похож на конфетку.

Хурокан наморщился.

Эта кислота... но эффект того стоил. Его магическая сила стала быстро восстанавливаться, и, воспользовавшись своей магией, Хурокан наполнил Проклятьем Копье.

Вдобавок ко всему этому, Костяное Копье было сделано не из обычных ингредиентов. В его основе были крафтовые ингредиенты рейд-босса 190-го уровня.

Он был невероятно сильным и дорогим.

Он швырял своими деньгами.

По-другому его стиль игры не назовешь.

Но он не позволял этим мыслям помешать ему сосредоточиться.

Все его внимание было приковано к сражению.

«У его рассеивания нет перезарядки и количество применений неограниченно. Однако каждый раз, когда он попытается сделать это снова, мне просто нужно закидывать ему в грудь по Копью».

Король Орангутангов.

Как говорилось прежде, до недавнего времени этот монстр еще ни разу не показывался на свет. Хурокан был первым, обнаружившим этого монстра.

Даже объединив весь свой нынешний опыт вместе с прошлым, Хурокан так и не смог вспомнить этого монстра.

Это был естественный результат его действий. С этого момента Хурокан будет все больше и больше сталкиваться с новым ходом событий.

Но он все равно не нервничал. Для паники не было причин.

«Мне просто нужно метнуть это в грудь».

Хурокан испытал на себе слишком многое, чтобы поддаваться панике из-за таких мелочей.

Он доказал, что его решительность не была блефом, когда Рыцарь Смерти вступил в сражение с Королем Орангутангов. Он взял ситуацию в свои руки.

Поле сражения было шумным. Это было сродни попытке сделать звонок прямо на рок-концерте. Окружающая среда мешала концентрации, однако это не помешало сделать Хурокану меткий бросок. Расстояние было приличным. Пролетев 300 метров, Копье Хурокана приземлилось точно в грудь Короля Орангутангов.

[Король Орангутанг был поражен Проклятием Лени.]

[На Короле Орангутанге было активировано проклятье. Проклятье распространилось по окружению.]

Как и полагалось, Король Орангутанг не мог рассеять проклятье. Рыцарь Смерти ему банально не давал этого сделать.

В этот момент...

[Вы получили Новый Уровень.]

Получение Нового Уровня порадовало слух Хурокана уже в 220-ый раз.

...

[Хурокан]

- Уровень: 220

- Класс: Лич

- Титулов: 227

- Характеристики: Сила (2855) / Выносливость (1855) / Интеллект (1952) / Магическая Сила (2222)

- Владелец Древней Силы «Мороз»

- Фух.

220-ый уровень.

Даже он считал, что скорость его повышения до смешного быстра, однако его выражение выдавало в нем неудовлетворение. За его Хахве Маской проглядывалось беспокойство. Он не волновался по поводу своих Уровней, Характеристик, Предметов или текущей скорости охоты. Эти вещи уже давно не волновали его. Его беспокоили некоторые аспекты игры. Еще до возвращения в прошлое, подобная охота ему лишь снилась во сне.

«Мне действительно нужно вернуться?»

В определенном смысле, его успех был корнем его беспокойства.

«Аргх, это сводит меня с ума».

Его успех был слишком хорош.

Хурокан хотел быть уверен, что его уровни будут быстро расти. Большинству Игроков скорость подобной охоты даже не снилась. У него были лучшие экипировки в Полководце, и он не сдерживался в употреблении пунктов восстановления. Его вообще не беспокоило приобретение чего-либо в этой игре, ведь он был финансово обеспечен. Он монополизировал охотничье угодье, и подобную скорость роста он испытывал лишь в начале игры.

Однако он достиг той точки, когда должен был соединить разорванные концы нити. Ведь после достижения 200-го уровня он еще ни разу не посещал Башню Классов.

«Я должен получить задание и освоить новые навыки... Мне нужно как минимум посетить Башню Классов...»

Проблема была в том, что для соединения этих концов ему нужно было снова пересечь Горы Уругал.

На данный момент единственной опорной точкой на Черном Континенте была Крепость Хирд. Крепость Хирд с каждым днем становилась все больше и больше, но до того, как в ней появиться новая Башня Классов пройдет слишком много времени.

Он уже предвидел проблемы. В прошлом самой раздражительной для него частью было путешествие по континенту.

Поэтому он отказался возвращаться на 210-ом уровне. Он обещал себе, что пойдет в Башню Классов по достижению 220-го уровня.

«Однако [Стальной Голем], конечно, поможет мне. Я также получил достаточный Ранг Заклинания, чтобы приобрести [Проклятье Души]».

Пришло время выполнить свое обещание. Если он продолжит в этом же темпе, то в будущем может возникнуть ситуация, когда из-за отсутствия необходимых навыков он может подвергнуть себя смертельному риску. Для него было бы лучше уйти и вернуться, нежели потом горевать по своей глупости.

К тому же в походе до Башни Классов не было никаких обратных сторон. Одни только плюсы.

Получение Навыка [Стальной Голем] несло в себе лишь позитивные стороны.

Навык позволял ему призывать Стального Голема, ценность этого навыка нельзя было переоценить. Его защита была на высшем уровне. Защитные навыки Огненного Голема и Ледяного Голема не шли с ним ни в какое сравнение.

Используя навык Глиняной Лепки, с монстрами с высокой защитой, он мог бы применить навык Закалки, чтобы создать превосходный щит.

В этом была доля романтики.

«Я хочу посадить Скелетов Магов на Железного Голема как Богатый Лич...»

Богатый Лич использовал комбинацию Железного Голема и Скелетов Магов. Железный Голем был подобно защитной стене замка, защищавшей Скелетов Магов. А Скелеты Маги, тем временем не прекращали вести свой огонь.

Вдобавок ко всему этому, тот факт, что у него было целых 3 Голема, был невероятен сам по себе.

Он будет в состояние защищаться с целых трех сторон.

Големы на данный момент использовались двумя способами. Земляной Голем использовался, чтобы блокировать дорогу врагам, а Огненный Голем - собирать монстров.

Так как большинство монстров не могло взять Хурокана численностью, то эта тактика показывала себя достаточно эффективно.

Данная тактика была эффективна даже против рейд-боссов.

Но что произойдет, если в нее впишется еще и Железный Голем и закроет третью сторону?

Он создаст настоящую сцену. Сцену, где Рыцарь Смерти смог бы веселиться до упаду!

Кроме того, [Проклятье Души] был очень полезным навыком. Этот навык позволял проклинать души врагов. Это навык Проклятья по площади. Недавно ранг его навыка Проклятья возрос, поэтому появилась возможность получить этот навык.

Получив этот навык, его Специализация сделает шаг вперед.

К тому же, его врагами были не только монстры.

«Есть еще еб\*чие макарошки. Штормовые Охотники тоже стремительно повышают свою Специализацию».

Пять Звезд и Штормовые Охотники тоже вели свою деятельность на Черном Континенте. Они не были так же быстры, как Хурокан, однако тоже стремительно повышали свою Специализацию. Они быстро добывали и раздавали своим членам предметы и навыки Уникального и Редкого ранга.

С другой стороны экипировка Хурокана оставалось все той же. Он не поднимал свою Специализацию. Сейчас банально не было предметов лучше тех, что были на нем на данный момент. Это цена того, чтобы быть лучшим.

Поэтому в данный момент для него не было возможности лучше, чем повысить свою Специализацию путем посещения Башни Классов.

«Недавно толкучка у Туннеля Вудука уменьшилась, но... я снова могу сделать все, как прошлый раз».

Текущая ситуация у Туннеля Вудука была еще одной заботой в его списке проблем.

«У меня нет выбора».

...

«Может, мне все-таки нужно было умереть? Мне потребовалось два дня, чтобы добраться сюда, и еще два дня чтобы... дерьмо. Будь у меня возможность перелететь Горную цепь Уругал, используя Голема Крылатого Дракона, я бы переправился туда и обратно всего за один день. У меня есть гора, на которой я могу путешествовать, но механика игры не позволит мне управлять ею. Проклятая игра!».

Получив навыки из Башни Классов, он быстро начал просматривать их описание.

Каждая затраченная секунда ощущалась как расточительство. Хурокан даже не потрудился замаскировать свою личность при посещении Башни Классов. Когда он вышел, на него было направлено множество взглядов, однако он не обращал внимания на них. Даже когда к нему подходили игроки с просьбой сделать скриншот, он отклонял их предложение и убегал.

Однако тем, кто остановил его поспешные шаги, был не игрок, а НПС.

- У меня есть письмо для ученика Ахимбри-нима. Оно адресовано Хурокан-ниму.

Он получил письмо.

Если бы НПС сказал, что это обычное письмо, то он бы не остановился. Проблема была в человеке, который ее послал.

«Ахимбри?»

Кроме прозвища Богатого Лича, самовольно приписанного Хурокану игроками, у него было множество Титулов в этой игре. Каратель Скверны, Герой королевства Хэбин... Не будь это действительно выдуманным миром, ему бы было непросто носить на себе сразу столько титулов, т.к. их было слишком много.

Однако упомянутый ныне титул был "Ученик Ахимбри". Этот Титул он получил уже давно и почти забыл о его существовании. Хурокан наклонил свою голову в замешательстве, после чего его посетила идея.

«Я более чем уверен, что у Ахимбри есть Книги Навыков 200-го уровня. Ведь так?»

Этот кусочек пирога был слишком заманчивым.

- Кто послал мне это письмо?

Хурокан немедленно стал учтивым и стал смотреть на НПС с большим уважением.

- От Ахимбри-нима. Он лично оставил его здесь. Он оставил мне инструкцию передать это письмо, если встречу его учеников.

Хурокан улыбнулся.

«Я продолжаю срывать куш».

...

- Вы слышали новости?

Сохэнк пожал плечами на вопрос Натала.

Этот жест говорил: «О чем, черт возьми, ты говоришь?»

- Я говорю о нашем вышестоящем.

- Ах. Ты имеешь в виду гильдию Бойцов?

Сохэнк продолжал молчать, словно в этих новостях не было ничего особенного.

- Это хорошая гильдия. У них есть множество толковых игроков, смыслящих дело в сражении. Ох, не то чтобы наши товарищи были в этом плохи...

- Я понимаю, почему тебе нравится гильдия Бойцов. Однако я не понимаю причины, почему мы должны действовать подобным образом. Обычно Первый глава всегда делится с нами советами и почти никогда вот так срочно не отправляет на деловые отношения...

Сохэнк погладил Натала по плечу.

- По крайней мере он не вмешивается в чужие дела. Не волнуйся так много об этом. Прежде всего, благодаря первому главе у нас появилась другая возможность. Как он и говорил прежде, нам бы ни за что не удалось получить эту возможность, не пойди мы на Запад.

Когда он упомянул возможность, Натал кивнул головой. Однако его выражение отказалось расслабляться.

- По правде говоря, мы должны что-нибудь предпринять, если хотим выходить против них.

На словах Сохэнка оба повернули свои головы в сторону большой горной цепи.

Это произошло в этот момент.

- Сохэнк-ним! Давайте сразимся еще раз!

Послышался откуда-то чей-то беззаботный голос. Когда источник голоса был обнаружен, каждый увидел игрока с мечом. Кажется, этот игрок готовился к сражению. Вначале они оба посмотрели друг на друга, а потом на новоявленного игрока.

Натал посмотрел на него с большим раздражением.

- Кийот!

- Ох, кажется, Натал-ним тоже здесь. Как поживаете?

- Почему ты продолжаешь создавать мне неприятности.

Кийот.

Этот игрок получил большую известность благодаря своим ПвП. Топ-30 Гильдий посылали ему множество писем с приглашениями. Посредством ПвП трудно было сорвать куш, но основные свои потребности удовлетворить вы могли.

Именно поэтому все были очень удивленны, когда Кийот присоединился к гильдии Гидры.

Для начала Кийот всегда игнорировал предлагаемые условия контрактов, приходящих ему в прошлом. Он не интересовался деньгами, и тем более не интересовался Гидрой, так как она была мало как связана с ПвП. Между этими двумя сторонами не было никаких точек соприкосновения.

Поэтому всем было любопытно. Почему Кийот вступил в Гидру? Чем воспользовалась Гидра, чтобы заманить такого игрока?

- Входя в состав Гидры, я заранее прояснил один момент. Мне позволяется бросать вызов любым игрокам в любое время, если нет обязательных миссий.

Именно по этой причине он и присоединился.

Гидра строго ограничивала своих членов в убийстве друг друга, но они согласились дать Кийоту возможность вызывать игроков на ПвП сражение, если ситуация того позволяет.

Игроков сильнее, чем в Топ-30 Гильдий нет. Эти гильдии были переполнены квалифицированными игроками.

Его репутация упала, будучи убитым Синклером, однако Сохэнк все еще оставался одним из самых сильных Мечников Полководца.

С точки зрения Кийота, этот момент был самой соблазнительной частью всего соглашения.

Провести ПвП дуэль с по-настоящему опытными игроками было редкой возможностью, особенно с представителями Топ-30 Гильдий.

По правде говоря, Натал проявил самую свирепую оппозицию этому соглашению. Натал выразил свое недовольство относительно соглашения при встрече Девяти Голов.

Сохэнк был их самой сильной фигурой, и он не хотел, чтобы тот тратил свое время и силы на удовлетворения желаний Кийота.

Однако Гидра все равно приняла Кийота в свои ряды. Решение об этом было передано по голосовому чату 9-ти Глав. Когда голосование оказалось не в его пользу, Натал был вынужден принять этот факт.

- Соглашение - есть соглашение.

В отличие от Натала, Сохэнк приветствовал присоединение Кийота.

- Какие условия?

- Давайте бороться без Навыков. Вы обладаете силой Тьмы, поэтому как бы я смог одолеть вас с точки зрения Навыков?

- Что относительно Экипировки?

- Пойдет и то, что надето на нас прямо сейчас. Препятствия такого уровня только подливают азарта в сражение.

Сохэнк улыбнулся. Он действительно приветствовал вызовы Кийота. Он был более чем доволен его присутствием в гильдии.

Посмотрев на Сохэнка, Натал покачал головой. Сохэнк больше всех радовался присоединению Кийота. Сохэнка называли самой важной силовой фигурой среди 9 голов, но, вероятно, очень трудно быть единственным квалифицированным игроком в гильдии, на которого все возлагают большие надежды.

В этой ситуации им обязательно требовался игрок, который смог бы оправдать их ожидания не меньше Сохэнка.

Это заставило Натала подумать о еще одном игроке.

«Если мы возьмем Бойцов.... присоединится ли Свистящий Питбуль к нашим рядам?»

Даже самим Бойцам приходилось нелегко, когда дело касалось Питбуля. Натал понимал, что теперь его задача - справиться со Свистящим Питбулем.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 166. След Бокана (часть 2)**

[Задание «След Бокана» началось.]

Прочитав письмо Ахимбри, в ушах Хурокана послышалось системное оповещение. В его список заданий добавилось новое. Хурокан быстро проверил его содержание.

[След Бокана]

- Ранг: Уникальный

- Уровень: 200+

- Содержание задания: был обнаружен след Архимага Бокана. Все сведения находятся у НПС Дуинга в Крепости Хирд. Пожалуйста, сходите и разузнайте о местоположении Бокана.

- Награда: Книга Навыков.

«Бокан...»

В письме Ахимбри было много слов.

И тому подобное.

Количество написанных слов слишком раздражало Хурокана.

Однако смысл позади написанного был предельно прост.

Архимаг Бокан был учителем Ахимбри, и следы его пребывания были обнаружены на Черном Континенте. Ахимбри просил его разузнать о местоположение Бокана от его имени.

Наградой будет Книга Навыков.

На данный момент получение Книг Навыков выше 200-го уровня было сродни несбыточной мечте. Их нельзя было приобрести даже за деньги. Конечно, глаза Хурокана загорелись желанием. Если бы не имя Бокана, он бы тут же рванул выполнять это задание, словно от этого зависела жизнь.

Но имя Бокана заставило его призадуматься.

«…какова его роль в этот раз?»

Архимаг Бокан.

У этого НПС было семь учеников, включая Ахимбри. Прогрессируя в выполнении Основной Сюжетной линии, иногда можно было встретить его имя.

Если соединить всю известную о нем информацию, то получается, что дядечка Бокан предсказал всему миру Полководца серьезную опасность. Можно было даже предположить, что он попытался противостоять этой угрозе.

Эта теория была подвержена, когда его имя в очередной раз всплыло в эпизоде с Безнравственным Принцем.

Понаблюдав за второстепенным заданием можно было услышать, как говорилось, что именно Архимаг Бокан дал Принцу Дину его имя. Бокан надеялся, что тот вытеснит из этого мира кошмары, поэтому одарил его соответствующим именем, Дин.

Информация об этом не была тайной. Благодаря этому стала ясна вся важность Бокана.

Хурокан хорошо знал об этом факте.

«Бохан когда-нибудь упоминался в Разрушенном Королевстве?»

Вот только он не мог вспомнить, чтобы Архимаг Бокан появлялся в Разрушенном Королевстве.

До возвращения в прошлое Хурокан не мог напрямую участвовать в развитии Основной Сюжетной Линии. Его развития хватало лишь на выполнение уже пройденных заданий. Траектория уже было проложена, однако Хурокан провел гильдию Хахве Маски через множества заданий.

Поэтому сейчас Хурокан был внимателен как никогда. Он уделял самое пристальное внимание развитию данной сюжетной линии, нежели двум предыдущим. Он прочитал множество гайдов по прохождению. Он проводил глубокие исследования; тексты с ними были больше похожи на диссертации. Он записывал ключевые слова, терминологию и все условия данного эпизода. А также наблюдал за прохождением Топ-30 Гильдий по роликам.

Однако Хурокан так и не вспомнил ни одного случая с упоминанием имени Бокана. Раньше этого не было в эпизоде Разрушенного Королевства.

«У Ахимбри было несколько заданий, связанных с Разрушенным Королевством. В них тоже в качестве награды выдавались Книги Навыков, однако я не помню, чтобы в них прямо или косвенно упоминался Бокан».

Конечно, маршруты заданий уже изменились. События, которые должны были произойти только под конец Разрушенного Королевства, произошли в самом его начале. Появились Древняя Сила Мифического Ранга и Инугас.

Просто график выхода заданий ускорился. Поэтому награда за задания тоже увеличилась.

Но проблема была в том, что о Бокане не упоминалось даже в конце эпизода. Это означает, что данное задание должно было произойти еще очень и очень не скоро.

«Этого не может быть... Драконы появятся на данном этапе?»

Глядя на список задания, взгляд Хурокана потяжелел.

...

- Большое спасибо.

- Да.

- Вы были удивительны.

- Да. Да.

- Для меня честь встретить вас!

- Да. Да. Да.

Группа выходила из Туннеля Вудука, и вокруг них была беспокойная атмосфера.

Из Туннеля Вудука выходило множество игроков. Это было скучным и обыденным зрелищем. Поэтому игроки, находящиеся неподалеку и те из них, которые дожидались товарищей, мало обращали внимания на выходящих. Они посмотрели боковым зрением в сторону выхода только на автомате.

Однако вышедшая группа сильно отличалась. Вокруг них была какая-то суета, что быстро заинтересовало окружающих.

Заинтересованные игроки быстро поняли причины беспорядка.

- Хахве Маска?

- Это Хахве Маска?

Это был Хахве Маска.

Если взглянете в список оценки игроков, то не будет преувеличением сказать, что Хахве Маска является сильнейшим и самым лучшим игроков во всем Полководце.

Беспокойство стало распространяться, и все больше игроков стали подтягиваться.

Когда тиммейты попросили Хурокана о просьбе, он согласился.

- Извините. Можно ли сделать с вами скриншот?

- Я тоже хотел бы попросить вас об этом!

- Хорошо. Только не вешайте руку мне на плечо.

- Что?

- Я просто шучу. Что мне сказать, кимчи или сыр?

- Пожалуйста, скажите сыр.

- Я надеюсь, вы не будете потом меня критиковать, когда выложите со мной это фото?

- Я никогда не сделал бы это.

- Я слышал, что у вас превосходные манеры!

С согласия Хурокана все шесть игроков стиснулись вместе и сделали совместное фото. Хурокан показал два пальца "V".

Несколько игроков находили это забавным, когда другие завидовали.

Хурокан должен был как можно скорее пересечь Горную цепь Уругал, поэтому решил войти третьим колесом. Он вошел в группу, которая собиралась войти в туннель.

Это было нетрудно. Для остальных - возможно, но кем был Хурокан?

Знаменитый Хахве Маска.

Полученный опыт для группы все равно будет тем же, но за то им будет что вспомнить. Для каждой группы присоединение Хахве Маски было огромным куском пирога, поэтому ни одна из них ни за что не отказалась бы от такого предложения.

После хорошего обслуживания, Хурокан направился дальше на вершину Горы Уругал.

На пути Хурокана было множество игроков, и каждый раз возникала атмосфера нерешительности. Среди встреченных было и множество недоброжелателей, однако никто не посмел нападать.

Хурокан был более чем доволен ситуацией.

«Это как раз "не обратная" сторона популярности».

Были люди, которые очень не хотели становиться известными. Но он к таким не относился. Даже наоборот. Если бы он не хотел стать популярным, он бы не стал посвящать свою жизнь этой игре.

Хурокану нравилась его известность.

И он не стеснялся пользоваться своим преимуществом.

Пересекая Горную цепь Уругал, весь путь у Хурокана на лице сияла блаженная улыбка.

Он снова на Черном Континенте. Увидев перед собой бесконечно простирающиеся земли, его улыбка исчезла.

Пока Хурокан отходил в Башню Классов для приобретения навыков, ситуация на Черном Континенте продолжала стремительно меняться.

Это особенно верно после появления Крепости Хирд. Игроки стали менее осторожными в своих действиях. Результаты игроков, готовых пойти на риск, были внушительными. Это был настоящий кошмар для разработчиков игр.

Такие игроки могли время от времени создавать невероятный прогресс.

Именно это сейчас и происходило.

Начиная с Горной цепи Уругал, игроки отправлялись на восток, север и юг.

Прочесывая руины, игроки находили все больше и больше секретов Разрушенного Королевства. Тайна за его падением была раскрыта; всем игрокам так и снилось, как они находят древнюю силу оставленной Разрушенным Королевством.

«Штормовые Охотники пошли на восток».

Среди них самым впечатляющим результатом обладали Штормовые Охотники.

Прорыв на Восток!

Штормовые Охотники, собрав все свои ресурсы, устремились на восток.

Хурокан назвал это прорывом, но на самом деле было бы уместнее назвать это потерявшим управление поездом.

«Я был прав. Че Сулинь та еще сумасшедшая стерва».

Даже Штормовые Охотники стали намекать на ее безумие. Че Сулинь все продолжала совершенствовать навыки Огня.

Будет ли разумно и дальше называть ее Штормовой Королевой? Это заставило людей задуматься на этот счет.

К тому же, Штормовые Охотники безрассуднее всех рисковали своими жизнями. В каждой онлайн-трансляции погибало по 2-3 человека.

Они погибали, но достигнутый результат компенсировал их потери. После нахождения Руин Балос, в Оливковом Лесу, Штормовым Охотникам удалось отыскать еще две. Они были единственными, кому удалось отыскать целых три Руины.

Найдя Руины, можно было получить от 3 до 5 Древних Сил Превосходного ранга. И появлялась как минимум еще одна Древняя Сила Мифического Ранга.

Из-за Хурокана неожиданно стали появляться Мифические ранги. Однако даже Легендарный ранг был невероятно полезен.

В основном, это означало, что первый нашедший руины мог значительно увеличить силу всей своей гильдии. Это был самый верный путь к успеху.

«Ублюдочные макарошки пошли на север и на юг».

Пять Звезд тоже не бегали вокруг да около.

Будучи уделанными Хахве Маской и Штормовыми Охотниками их репутация окончательно опустилась до предела. Однако у них были возможности оправиться даже после такого удара. В конце концов это не меняло того факта, что они являлись самой крупной силой на Черном Континенте.

Пять Звезд использовали свои силы, чтобы расширить свои территории на север и юг. Их действия подтвердили их правоту, когда они отыскали 4 руины.

«Команда Покера явно не проста».

Конечно, их действия сосредотачивались вокруг команды Покера. Как и ожидалось от Покера - они были очень сильны и безо всяких проблем разбирались с новоявленными монстрами.

«Неважно куда я пойду, меня везде будут рассматривать в качестве незваного гостя».

С этого момента Хурокан должен был брать все в свои руки.

Разузнав о следах Бокана в Крепости Хирд, его, вероятнее всего, отправят в одно из этих трех направлений.

«Хорошо».

На мгновение выражение Хурокана расслабилось. Он заставил себя расслабиться. У разбитого корыта останутся только те, кто встанет у него на пути. Он пытался воплотить свои мысли в действительность.

...

Когда Пользователи видели Хахве Маску, у них было два типа реакции.

- Мм? Это Хахве Маска!

Первая реакция была удивлением.

- Это действительно Хахве Маска?

Другая реакция была подозрением.

Однако это была Крепость Хирд.

Все игроки прошли свое 2-е Повышение. Не было никакой необходимости разыгрывать окружающих, нося Хахве Маску.

Поэтому все стали рассуждать.

- Ничего себе. Настроение довольно серьезное.

- Они собираются сразиться.

- С какого разворота-поворота им сражаться?

- Никогда не знаешь, что может произойти. Ведь Хахве Маска официально не входит в состав Топ-30 Гильдий.

Когда Хурокан появился в Крепости Хирд, большинство правильно догадались, что он настоящий.

Поэтому все с нетерпением ждали предстоящих событий.

«Никогда бы не подумал, что увижу здесь Гидру».

Члены Гидры удивили игроков, прибыв в Крепость Хирд чуть ранее самого Хахве Маски.

Все игроки хотели наблюдать, какую химическую реакцию произведет их внезапная встреча!

Правда Хурокану все равно хотелось бы избежать ее. После эпизода с Безнравственным Принцем они разошлись безо всяких претензий друг к другу, но ведь и теплыми их отношения не назовешь. К тому же, после Ледяного Королевства, Хурокан полагал, что их взаимоотношения все же больше враждебные, нежели нейтральные.

С другой стороны, Гидра искала встречи с Хуроканом.

- Это наша первая встреча, после событий в Ледяных Землях.

Это были Сохэнк и Натал. Подойдя к Хахве Маске, оба сняли свои шлемы. Вместе с ними подошел еще один игрок. Все остальные члены Гидры остались стоять позади.

Это был жест мира, демонстрирующий, что они не ищут сражения с ним.

- Что вам от меня надо?

Однако Хуркоан не показывал признаков радости, встретившись с ними.

«А?»

Его глаза за Хахве Маской сузились. С Наталом и Сохэнком он уже был знаком. Однако прямо за ними была еще одна знакомая фигура.

Хурокан быстро узнал его.

- Кийот?

- Ничего себе, вы запомнили меня.

Кийот отреагировал, словно очень ждал этих слов. Оставив позади Натала и Сохэнка, он вышел вперед.

- Да. Это я.

- Ты присоединился к Гидре?

- Да, но сейчас это неважно. Вы ведь помните, что за мной все еще стоит право бросить вам вызов?

Ничего не ответив, Хурокан ухмыльнулся. Конечно, он помнил об этом. Тогда он получил от него Меч Орка Героя.

Он много раз выручал его.

- Так ты хочешь воспользоваться своим правом прямо сейчас?

- Нет. Есть противник, которого я должен одолеть до того, как еще раз брошу вам вызов. Ох, должен добавить, что я часто пользуюсь той тактикой, которой обучился у вас.

Сказав это, Кийот взмахнул руками, словно выбросил что-то из рук.

Бросок песка.

Хурокан давно не пользовался этой тактикой. Но в прошлом он часто использовал ее в ПК и ПвП сражениях.

Если противник попадался на этот трюк, то его мир превращался в мир боли. Редко кто мог противостоять такому ходу, и еще меньше тех, кто пользовался им.

Хурокан решил, что Кийот во многом изменился.

На лице Сохэнка была веселая улыбка, когда он смотрел на Кийота. Ему действительно нравился темперамент Кийота. Его отвага и прямодушие не были чем-то, чего можно было добиться одним только упорным трудом.

С другой стороны, выражение Натала было наполнено гневом. К Хахве Маске требовалось относиться с особой осторожностью. При разговоре с ним нужно тщательно подбирать слова, а Кийот решил бросить ему вызов?

Что за нелепица.

Если Хахве Маска воспользуется этим в качестве предлога для объявления войны, это станет для них концом.

В конце концов Натал потянул Кийота за плечо.

- Г-н Кийот. Я хочу, чтобы вы сдержали данное нам обещание.

- Ой!

Кийот наконец отступил.

- Мне жаль. Я действительно не ожидал, что Хахве Маска запомнит мое имя.

Изначально полагалось, что Кийот не пойдет с ними. Было решено, что на переговоры с Хахве Маской выйдут Натал и Сохэнк. Но Кийот настоял на своем. Он сказал, что уже встречался с Хахве Маской и не при самых благоприятных обстоятельствах.

Он рассказал им о том, как проиграл ему, и что у него имеется еще одна возможность, чтобы бросить ему вызов.

Поэтому Натал заставил его дать обещание. Если Хахве Маска не признает его, он должен будет стоять в стороне и помалкивать. Однако, даже признав его, времени на разговоры ему не давалось. Натал сказал обойтись коротким приветствием.

Кийот отступил и вперед вышел Натал.

Хурокан заговорил уже с ним.

- Я знаю, что у нас не было прямых конфронтаций в Ледяных Пустошах. Однако если у вас ко мне какие-то претензии, то, как на счет того, чтобы разобраться со всем здесь и сейчас?

- Давайте все сделаем по-джентльменски.

Немедленно ответил Натал.

- У меня нет намерений влезать в ваши дела.

- Мы чувствуем то же самое. Однако нет никаких причин для сражения. Это только порадует наших врагов.

Ничего не ответив, Хурокан посмотрел на Сохэнка. Сохэнк не отводил глаз от пристального взгляда Хурокана.

Подходи ко мне, если посмеешь!

«Это всего лишь слухи. Но Древнюю Силу Тьмы, скорее всего, заработал именно он».

Уверенность Сохэнка точно шла не от Экипировки и Уровня. С точки зрения навыков он тоже уступал.

А значит, позади его уверенности стоит что-то еще.

«Игра действительно стала разбрасываться Мифичками. Изначально эту силу даровали для сражения против Армии Дракона. Однако сейчас ей обладает всякая стерва, придурки и еще х\*й знает кто...»

Выругался про себя Хурокан и быстро оценил возможности.

Спустить все по-тихому было в интересах Хурокана. Ему тоже не хотелось иметь врага в лице еще одного обладателя Мифической Силы.

Однако он не мог демонстрировать слабость. Если он так поступит, он уступит позиции.

- Верно, нам действительно не следует вступать в бессмысленные сражения. Но куда вы идете? Север, восток или юг?

Натал пристально посмотрел на Хурокана, когда услышал его слова.

«Он подразумевает, что не станет вести себя вежливо, если наши пути пересекутся? Или же нет?»

Натал предположил, что слова Хахве Маски были предупреждением. Предупреждение, в котором говорилось, что они должны заплатить свою цену, чтобы достичь соглашения.

Учитывая репутацию Гидры - такой исход невозможен.

- А в какую сторону направляетесь вы?

- Это я узнаю, как только получу свое задание. Но если не хотите делиться, то пожалуйста, дело ваше.

Клац!

Он сказал, что согласен, однако в этот момент большим пальцем, как бы играясь, немного вытащил меч. Это была явная угроза. Этот жест подразумевает, что если они откажутся ему отвечать, то в следующий раз услышат, как его меч полностью выходит из ножен.

Обычно такая тактика против Гидры ни за что бы не сработала. Но история с Хахве Маской другая.

«Дерьмо. Он доминирует. Имей я возможность совершать такие же подвиги в одиночку... я бы тоже действовал подобным образом».

Натал стал обеспокоен.

- Данный вопрос для него затруднителен. Он не может раскрыть вам наших секретов.

Сохэнк, стоявший до этого молча, решил дилемму за Натала.

- Пожалуйста, поймите нас. Вы должны понимать специальность нашей гильдии. У нас нет другого выбора.

Проговорил уже Натал.

- Если не хотите делиться - не надо. А то вас послушать, так я вам угрожаю...

Сказал Хурокан и развернулся спиной. Продолжать разговор больше не имело смысла.

Когда Хахве Маска ушел, Натал заговорил с Сохэнком.

- Благодаря тебе у меня появилась короткая передышка.

- Это моя роль. В любом случае, нам удалось кое-что прояснить. У Хахве Маски нет союзников на Черном Континенте.

Натал кивнул головой.

Они искали Хахве Маску по двум причинам. Первая причина была прямой. Они желали избежать ненужных конфликтов путем джентльменского соглашения. А другая причина заключалась в том, чтобы прояснить положение Хахве Маски.

Позади Хахве Маски стояли скрытые силы. Если бы его благодетель обладал средствами, чтобы помочь Хахве Маске войсками, то он не отступил бы так просто.

Совсем недавно, в сражении с Пятью Звездами, ему помогали Штормовые Охотники. Если внимательнее присмотреться к его недавним действиям, то можно понять, что он, казалось, желал решить свои проблемы своими средствами вместо того, чтобы стоять и дожидаться чей-то поддержки.

Конечно, этот короткий разговор не давал 100-процентных гарантий. Однако до того как придумать гипотезу, должно возникнуть подозрение. А уже впоследствии, собрав доказательства, составлять гипотезы и подтверждать свою правоту.

Подслушав разговор между этими двумя, Кийот заговорил.

- А что будет, если я брошу вызов и выиграю у Хахве Маски? Каким станет мой ранг? Я буду в состоянии стать 10-ой Головой?

Сохэнк и Натал находились прямо посреди серьезного разговора, однако, услышав Кийота, оба прикусили языки.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 167. След Бокана (часть 3)**

Город Руин Крепости Хирд разрастался каждый день. Стена замка становилась выше, как будто это было бамбуковое дерево. Конечно, дома, сделанные из бревен и кирпичей, возвышались над стенами замка.

Они виднелись везде.

Среди всех было одно здание, которое больше всех бросалось в глаза. Строительство здания было почти завершено. Это был филиал Руин Крепости Хирд Ассоциации Исследователей. Оно было в пять этажей в высоту и также считалось самым широким зданием.

Кроме того, внутри здания было больше всего игроков.

- Двигайся! Дай мне получить квесты!

Это была станция с односторонним движением на Черном Континенте, поэтому тут была толпа людей. Более того, когда собирались люди, всегда появлялось место для торговли.

Все игроки уже давно прошли свое Второе продвижение. Их уровни и предметы приковывали восхищенные взгляды к себе. Но здесь это уже не работало. Здесь и так было полно всяких монстров с высокими уровнями и крутыми предметами.

К тому же, внутри города объявился настоящий монстр.

- Это Хахве Маска.

- Хахве Маска и вправду тут.

- Раз он здесь, я догадываюсь, что он тут ради квеста. Я слышал, что он снова пересек горную цепь Уругал.

- Если бы он проиграл, его бы вызвали сюда. Нет больше причин, по которым он пересек хребет Уругал.

- То же самое произошло с эпизодом «Безнравственный принц» и эпизодом «Ледяное королевство». Мы должны следовать за Хахве Маской.

Тот факт, что он прибыл в город Руин Крепости Хирд, дошел не только до игроков. Весть распространилась так далеко, что люди, игравшие в «Полководец», знали об этом факте.

Более того, тот факт, что Хахве Маска искал филиал Ассоциации Исследователей, означал, что у него были здесь дела.

Хахве Маска был не просто умелым игроком. Он был как магнит, который тянул поток в «Полководец».

Ассоциация Исследователей — это место, где можно было получить квест. Его появление в этом месте означало, что Хахве Маска выполнял Квест. Конечно, это был не совсем простой Квест. Когда Хахве Маска вошел в филиал Ассоциации Исследователей, он не остался на первом этаже, где выдавали обычные квесты. Охранник направил его наверх, и слух об этом случае начал тут же распространяться. Выражения лиц игроков рядом с Ассоциацией Исследователей помрачнели.

НПС Дюн был молодым человеком с лицом, украшенным шрамами. НПС был молод, но у него были шрамы. Эти два элемента обычно не идут рука об руку друг с другом.

НПС достал сумку, сшитую из тряпок.

- Это тот предмет, который я нашел недавно.

НПС Дюн передал сумку игроку в Хахве Маске.

Хурокан немедленно открыл сумку и достал предмет.

«Как и ожидалось, это Ракушка».

В сумке лежала Ракушка, которая сияла желтым блеском. Она была металлической и по размеру походила на деревянную раковину, которую он нашел в руинах. Ее форма также была схожа с ней. Поэтому было легко понять, как управлять Золотой Раковиной.

Хурокан тут же прижал Золотую раковину к ушам.

Вместо расслабляющих звуков волн раздался голос.

- Меня зовут Бокан. Я у гробницы. Это гробница какого-то неизвестного человека, и я был свидетелем Силы Коррупции здесь. Вот почему я оставляю эту запись здесь.

Голос звучал сухо. Трудно было определить возраст говорившего, слушая его голос, и в сообщении были помехи. Если бы он не сосредоточился, он не смог бы отличить голос от фона.

В то же время сообщение было коротким.

Хурокан ждал, чтобы услышать больше, но продолжения не было.

«Эта игра действительно слишком….»

В принципе, это была вся информация, которую он получил.

Он представил себя Боканом. Он показал, где он был, сказав, что это было у гробницы. Затем он рассказал о результате своего действия, упоминая о его обнаружении Силы Коррупции.

«Мне нужно найти местоположение, используя только эту информацию?»

Хурокану пришлось бы найти след Бохана, используя эту подсказку. Когда он доберется до определенного пункта назначения, Золотая раковина даст ему новую подсказку. Это был самый распространенный способ, которым игроки продвигались в квесте в Эпизоде Разрушенного Королевства.

«Скудно. Разве они не были более свободными в раздаче информации?»

У Хурокана появилось короткое чувство недовольства, но он не позволил этому чувству развиться дальше. Ничего не изменилось бы, если бы он зациклился на своем разочаровании. Хурокан хорошо знал об этом факте.

- Итак, где вы его нашли?

В любом случае, начальная точка всегда была бы там, где был найден предмет. Он просто должен был найти следующий путь оттуда.

«Я нашел его на руинах Балоса».

Балосские руины были местом, обнаруженным гильдией Штормовых Охотников.

«В конце концов, я должен отправиться на восток?»

Казалось, судьба Хурокана была тесно переплетена с гильдией Штормовых Охотников.

«Гробница...»

Хурокан знал, что слово «гробница» появлялось много раз в Разрушенном Королевстве. Было много мест, которые начинались или заканчивались гробницей. Как указано в названии, Разрушенное Королевство было когда-то целой нацией. В эпоху процветания королевств короли и другие важные фигуры были похоронены в гробницах, и эти гробницы обычно заполнялись предметами.

Разве гробницу нельзя назвать руинами, если она будет достаточно большой?

«Восток... Это будет джек-пот, если я найду гробницу короля».

Конечно, если бы была найдена гробница короля, это была бы удача для него. По крайней мере он сможет получить два свитка Древней Силы Легендарного Ранга. Если ему повезет, он сможет получить удивительный Предмет. Даже если это была гробница поменьше, в ней должно быть несколько предметов.

Конечно, эти гробницы были полны проблем. Если кто-то находил гробницу знаменитого короля, нужно было бы сразиться с монстром, который был столь же силен, как Монстр Повелитель, охраняющий вершину горного хребта Уругал. Увлекательное столкновение с хранителями гробниц будет ждать всех игроков.

«Давайте посмотрим на это с позитивной стороны».

Хурокан перечислял важные факты. Восток предпочтительнее, чем север или юг. Хурокан и гильдия Штормовых охотников могли сражаться до покраснения, если бы захотели, но для начала вражды понадобилось бы оправдание. Однако у гильдии Пяти звезд не было никакого предлога. Они попытаются убить Хурокана, попади он только в их поле зрения.

- Были ли какие-то другие подсказки?

- Нет. Этот предмет был посреди комнаты.

- Отлично. Отличная работа.

Хурокан собирался уйти. Ему здесь больше ничего не нужно, следовательно, зачем ему оставаться?

- Ах. Вот еще...

Хурокан собирался уйти, когда НПС Дюн остановил его.

- В ближайшем будущем Королевство Хебин отправит сюда орден рыцарей. Я считаю, что ты заслуживаешь знать это, Хурокан-ним. Все произойдет втайне, поэтому, пожалуйста, никому не рассказывай об этом.

- В самом деле?

Хурокан наклонил голову.

Слово «орден рыцарей» не было плохим само по себе.

Проблема возникла в воспоминаниях Хурокана относительно ордена рыцарей из Разрушенного Королевства. Он знал, что получается, когда встречаются эти два понятия.

- Какой орден рыцарей...

- Я не могу сказать вам больше. Тем не менее Королевство Хебин решило, что это падшее королевство нуждается в более пристальном рассмотрении. Они будут здесь по приказу.

- Спасибо, что проинформировал меня.

- Тогда я буду молиться о твоем успехе. Пожалуйста, найди местонахождение нашего Архимага.

Кивнув головой, Хурокан вышел из комнаты. Однако мысли Хурокана не были заняты Архимагом Боканом.

«Рыцари Стального льва идут сюда? Событие Варварского Короля уже началась?»

Черный континент... До того как Хурокан вернулся в прошлое, Разрушенное королевство называлось Затерянным миром, и там появилось несколько отрядов рыцарей. Конечно, они появились для Квестов и событий. Они никогда не появляются просто так, а чтобы уничтожить монстра.

Более того, появление рыцарей Стального льва и события варварского короля было неотъемлемой частью эпизода Разрушенного Королевства.

Это было похоже на великую битву. Рыцари Стального льва начали бы действовать на Черном континенте с большим успехом, и в конечном итоге они пробудят Короля Варваров. С этого момента игрокам придется сражаться против варварского короля. У варварского короля была особая характеристика: можно использовать всех монстров в качестве своих вассалов. Его сила приравнивалась к Силе Скверны.

Проблем не будет, закончилось это все там. Проблема заключалась в регионах, окружающих варварского короля. В районах рядом с Владыкой монстром менялись время и число регенерации.

В принципе, варварский король сделал бы всех монстров подчиненными. Соответственно, близлежащие охотничьи угодья опустеют, когда они соберутся под началом варварского короля.

Игроки, часто охотящиеся на Черном континенте, были бы вынуждены уничтожить варварского короля.

В то время у Тобот Софт перегреются уши от количества матерных слов, которые они услышат от игроков. Тем не менее разработчики хватались за оправдание, что у них не было возможности произвольно изменить игру. ИИ принял решение о развитии событий в Полководце, и они больше не вмешивались в систему как разработчики.

«Ни за что. Король-варвар предположительно выйдет на последних этапах эпизода Разрушенного Королевства».

Когда варварский король был низвергнут, Игроки выяснили, почему распалось Разрушенное Королевство. Была сила, оставленная Разрушенным Королевством. Это было сделано с той целью, что Игроки могли отомстить за Разрушенное Королевство, сражаясь с существами, вызвавшими ее крах. В это время были обнаружены существа, которые привели Королевство к развалу.

Это было отправной точкой эпизода Армии Дракона.

«Это не так».

Разрушенный королевский эпизод только что начался, поэтому не было никаких признаков появления Армии Дракона.

Хурокан издал горький смех, слегка покачав головой из стороны в сторону.

«Невозможно, чтобы высокий и могучий ИИ мог совершить такую ошибку».

Спустившись по лестнице, Хурокан покинул Ассоциацию Исследователей.

Человек не меняется. Не имело значения, был ли игроком 1 уровня, уровня 100 или уровня 200. В конце концов, игроки были людьми. В конце концов, плохое яблоко будет оставаться плохим яблоком, а читеры всегда будут читерить.

Конечно, интриганы продолжат строить свои авантюры.

Когда кто-то продолжает заниматься авантюрой, всегда наступает день расплаты.

- Давай сделаем это!

Пять игроков собирались заплатить за игру.

- Я целенаправленно двинулся по крутому маршруту, и я прошел мимо этого места не так давно. Смотри сюда. Я оставил эту царапину, когда шел мимо этого дерева.

Он посмотрел на игроков, которые были вынуждены заплатить цену.

- Мы...

- Итак, вы пытаетесь сказать, что вы, ребята, чисто случайно прошли по тому же пути, что и я. Перестаньте лгать.

Имя игрока было Хурокан, и его прозвище было Хахве Маска.

Он был самым известным Игроком в Полководце, и с ним никогда нельзя враждовать.

- Кому вы принадлежите? V&V? «Большой улыбке»?

Эти пять игроков шли по пятам Хахве Маски.

Это случалось довольно часто. Когда игрок получал важный квест от Ассоциации Исследователей, у другого появлялась отличная возможность. Тот, кто брал квест, был целью, и если владелец Квеста был убит, Награда за Квест может быть получена кем-то другим.

Также были игроки, которые вмешивались в ход Квеста игрока.

Конечно, игрок, страдающий от этих перипетий, имел право наброситься на них.

Хахве Маска был бы прав, даже если бы он убил пятерых игроков, которые его преследовали.

- Бежим.

Пять игроков сделали правильный выбор. Если бы их противник не был Хуроканом, этот план сработал бы.

Чул-кук, чул-кук!

Однако это был Хахве Маска. Он контролировал более 60 скелетов, и отступление не было мудрым решением.

До того как пять игроков узнали об этом, Воины Скелеты уже создали вокруг них круг. Они отрезали игрокам путь к отступлению.

Пять игроков планировали одновременно побежать в разных направлениях. Пять игроков снова посмотрели на Хурокана.

Хурокан смотрел на них, пока говорил:

- Сразитесь друг с другом, и я сохраню последнему выжившему игроку жизнь.

После его слов, двое из пяти игроков ухмыльнулись ему. Остальные три члена показали Хурокану средние пальцы.

Хурокан улыбнулся и щелкнул пальцем.

[Гильдия Гидры объединилась с Гильдией Бойцов!]

[Гидра Гидры: «Гильдия Бойцов сильнейшая с точки зрения боевых возможностей среди Гильдий с Подножий, они нам нужны, они дополнят ту часть, где гильдия Гидры слаба».]

[Гильдия бойцов: «Мы договорились об этом, когда получили предложение от гильдии Гидры. Наше объединение создаст лучший эффект»]

[Это первый случай, когда гильдия с Подножий слилась с одной из 30 великих гильдий. Является ли это началом новой реорганизации структуры силы?]

Многие статьи пестрили названиями, в которых гильдия Гидры слилась с гильдией Бойцов. Новость быстро распространялась.

Пока новости распространялись, Эрик Гомес отключил свой смартфон и все другие формы общения, которыми он обладал. Он слушал музыку.

Это была привычка, которую он развил давно, когда работал на Уолл-стрит. Если ему это удастся, он сильно выиграет от этого. Если он потерпит неудачу, то обанкротится. Он принял окончательные решения, которые могли привести к исходу, и когда он принял решение, Эрик Гомес отрезал себя от внешнего мира. Он понял, что ничего не может сделать после принятия окончательного решения.

Это означало, что решение, принятое им недавно, было решением в том же духе.

Он всегда думал о присоединении к гильдии Бойцов. По правде говоря, в объединении не было ничего плохого. Гильдия Бойцов обладала высокими боевыми способностями. Они могли бы одним махом заполнить самую большую потребность Гидры.

Конечно, проблема всегда сводилась к деньгам. Гильдия Гидры была не единственной, которая желала присоединения к Гильдии Бойцов. В такой ситуации не было причин, по которым Гильдия Бойцов снизила свою рыночную стоимость.

В принципе, покупка была необоснованной ставкой. Гильдия Гидры заплатила большую цену.

«Жизнь - забавная вещь. Я не могу поверить, что принял такое решение из-за Голодного человека».

Толчком к такой смелой ставке был голодный человек, Тоби Гвин.

Он внезапно связался с Эриком Гомесом, и он обнародовал информацию, которая не была доступна для общей публики.

Когда он услышал эту информацию, понял аргументы в пользу действий, предпринятых Тобот Софт.

«Как всегда, успех приходит к тем, кто готов. Большим успехом пользуются те, кому повезло».

В то же время Эрик Гомес понял, что у него нет выбора, кроме как объединиться с Тоби Гвином. Прибыль, которую хотел Тоби Гвин, была похожа на прибыль, которую хотел Эрик Гомес.

Когда он услышал рассказ Тоби Гвина, он сразу же приобрел Гильдию Бойцов. Ему нужно было проявить инициативу.

«Я должен увидеть картину в целом, особенно в такие моменты».

Это был урок, который он изучил, работая на Уолл-стрит в течение 10 лет. Чем дальше вы были вдали от мест, где торговали деньгами, тем призрачнее была возможность заработать деньги. Самое смешное, что даже если кто-то дистанцировался от рынка, где деньги текли потоком, это не означает, что пропадает вероятность потерять деньги.

«Значит, Хахве Маска снова стал проблемой?»

Согласно информации, предоставленной ему Тоби Гвином, самой большой проблемой сейчас был Хахве Маска.

Человек, работающий вне стандартной структуры, в конечном итоге разрушит структуру.

«Он рассказал мне такую драгоценную информацию, потому что он ожидает, что я стану преградой для таких людей, как Хахве Маска и Гильдия Штормовых охотников, слишком сильно раскачивая лодку».

Тоби Гвин дал информацию гильдии Гидры, потому что гильдии Гидры было бы выгодно держать Хахве Маску в поле зрения.

Это была очень трудная задача.

Однако Эрик Гомес думал проще.

«Если посмотреть на самые последние события... Существует хорошая вероятность того, что у Хахве Маски нет поддержки. Даже если у него есть один помощник, это все равно небольшая организация».

Раньше он думал, Хахве Маска поддерживается организацией, соперничающей с 30 великими гильдиями.

Однако Эрик Гомес недавно начал сомневаться в этом предположении. Если у Хахве Маски были покровители, силы, стоявшие за ним, они должны были начать свою деятельность, если они не были глупыми. Более того, если они отказывались раскрывать свою личность до сих пор, они, вероятно, отказывались бы раскрывать свою личность в будущем.

В принципе, Хахве Маска был один. Он был соло игроком. Он играл в одиночку в эту игру.

Эрик Гомес строил свои мысли на основе этого предположения.

«Полководец - это не игра, которую можно играть соло. До сих пор Хахве Маска получал награды, беря куш, которые уже были поданы на блюдечке».

В эпизоде «Безнравственный принц», казалось, что Хахве Маска сделал все сам, но он шел по дороге, проложенной бесчисленным количеством мертвых игроков. Он только установил флаг на вершине пика.

Может, Хахве Маска мог остановить великую битву?

Даже в рейде Аргардо он мог бы сделать все без помощи гильдии Красных Быков?

В недавнем рейде он потерпел бы неудачу без помощи гильдии Штормовых Охотников. Пять звезд закроют его, если он не получит помощи.

Это был ключевой момент.

«Мы пытались использовать Хахве Маску, а Хахве Маска использовал вместо этого нас. Я должен отказаться от идеи использования Хахве Маски. Если я это сделаю, вокруг Хахве Маски останутся только разрушители. В конце концов Хахве Маска упрется в стену».

Хахве Маска не сможет сделать это в одиночку.

«Если Хахве Маска может завладеть всем самостоятельно...»

Если бы он мог сделать это без помощи других...

«Тогда его судьба уже высечена на камне Богов».

В такие моменты от судьбы уже не уйти.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 168. Гробница короля (часть 1)**

Известие о гильдии Гидры, получившей гильдию Бойцов, было распространено в одно мгновение. Это также создало большие тряски в Полководце.

- Почему гильдия Гидры внезапно слилась с гильдией Бойцов?

- Они сделали это, потому что им нужны силы гильдии Бойцов.

- Почему гильдии Гидры внезапно понадобились силы гильдии Бойцов? Что они пытаются сделать?

В разгар беспорядков люди начали выяснять причины слияния. Они вывели причину, по которой гильдия Гидры приобрела гильдию Бойцов даже за счет переплаты за приобретение.

- Они в основном сигнализируют о своем намерении войти в Черный Континент.

- Оригинальной гильдии Гидры было достаточно огневой мощи, чтобы попасть на Черный Континент. Так зачем делать этот шаг?

- Монстры не единственные враги, с которыми приходится сталкиваться на Черном континенте.

За короткий промежуток времени большинство людей пришли к консенсусу в отношении рассуждений о слиянии.

- Черный континент уже занят гильдией Пяти Звезд и гильдией Штормовых Охотников. Они в основном говорят, что они не поступятся.

- Будет ли это началом войны гильдий?

- Разве они уже не сражались с гильдией Большой улыбки в Ледяных Землях? Они уже сражались один раз, поэтому нет причин, по которым они больше не будут сражаться.

- Тем не менее «Большие улыбки» теперь являются частью «Пяти звезд». Будет ли гильдия Гидры действительно пытаться что-то начать с Большими улыбками?

- Вот для чего они приобрели гильдию Бойцов!

- Тем не менее хватит ли приобретения гильдии Бойцов? На мой взгляд, было бы лучше создать союз с другой гильдией.

- Гильдия Гидры имеет неплохие отношения с Красными Буйволами. Если они объединятся друг с другом под конец приобретения гильдии Бойцов... Это может стать возможным.

Война гильдий.

Это не просто битва между Пользователями, которые входят в состав гильдий. Это битва не на жизнь, а на смерть, в которой развитие гильдии было поставлено на линию в качестве приза. Конечно, когда гильдия Гидры вошла в Черный Континент, многие предсказывали, что это станет сигналом начала войны гильдий. Это будет битва между 30 великими гильдиями, которая определит судьбу каждой гильдии. Поскольку судьба гильдий была на линии, было предсказано, что это будет битва среди самых опытных пользователей, представлявших гильдии. Это было бы похоже на борьбу между Сохэнком и Синклером в Ледяных землях. Реальные профи будут бороться за свою славу.

Люди предполагали это, и в то же время они с нетерпением ожидали этого.

Однако в отличие от ожиданий общественности, никаких масштабных сражений не произошло.

Все разочаровались, когда поняли, что никаких масштабных столкновений не будет. Ан Джюэн был одним из разочаровавшихся людей.

«Сегодня нет специальных новостей».

Ан Джюэн взял свой планшет, и на его лице появилось угрюмое выражение.

«В конце концов, решили ли они работать друг с другом? Из того, что я видел, гильдия Гидры и Пяти звезд перекрывались в своей области действия ...Они пришли к какому-то соглашению?»

Когда гильдия Гидры приобрела гильдию Бойцов, Ан Джэюн подумал, что его возможность наконец-то наступила.

С точки зрения Ан Джюэна, было не очень приятно делиться Черным Континентом с Пятью Звездами и гильдией Штормовых Охотников.

С другой стороны, если поле стало беспорядочным, история изменится. По мере того как конкуренция среди 30 великих гильдий усиливалась, он мог бы действовать более свободно на Черном Континенте.

«Эти ублюдки могут напасть на меня, чтобы свергнуть меня... Чем-то пахнет».

Если бы 30 великих гильдий работали друг с другом, это не оказало бы положительного влияния на Хахве Маску. Маска Хахве не была дружелюбной и красивой оппой по соседству. Если бы 30 великих гильдий имели шанс уничтожить Хахве Маску, они с радостью сразу избавились бы от него.

«Тем не менее здорово видеть большой объем выпущенных предметов».

Одним из положительных моментов 30 великих гильдий, действующих на Черном континенте, был тот факт, что Черный Континент стабилизировался, поскольку каждая фракция держала друг друга под контролем. Это привело к появлению на рынке более уникальных предметов и книг по навыкам.

В Полководце была система Создания Предметов, и если кому-то повезло, то тот мог получить уникальный предмет, пытаясь сделать обычный.

В то же время на Черном континенте было много мест, где можно было найти Книги Навыков. Были подземелья, называемые руинами, а награды подземелий часто давали Безымянные Книги Навыков в качестве награды.

Безымянные Книги Навыков 190 уровня выставлялись на рынок с перерывами.

Ан Джюэн постучал по своему планшету, чтобы пойти в аукционный дом Полководца. На продажу были выставлены 3 Безымянных Книги Навыков 190 уровня. Все Три книги были одинаково оценены в 1 миллион золота.

«Сумасшедшие ублюдки».

Конечно, продавцы несерьезно относились к продаже Книг. Если бы они действительно собирались продать её за 1 миллион золота, лучше было бы позволить опционировать его для товара с аналогичной ценой вместо золота.

Продавцы поставили это с менталитетом YOLO. Если бы это было продано, это было бы огромным сюрпризом для продавца. Даже если это была очень слабая возможность, за их действиями было немного надежды.

«Если бы оно стоило 100 тысяч золота, то, может быть...»

У вождя было много богатых людей, у которых было слишком много денег.

«100 000 золотых».

Ан Джэюн цокнул языком, когда понял, о чем только что подумал.

«Я зашел так далеко по этой дороге. Я на самом деле задумываюсь о покупке Книги Навыков за 100 тысяч золота...»

Ан Джэюн покачал головой, и его взгляд, естественно, приземлился на V-Gear, лежащий на матрасе. Это была самая дорогая модель V-Gear, которую мог купить гражданский человек. Он почувствовал, как тяжело сдавливает грудь.

.....

Горы были окружены красным лесом. Издалека казалось, что горы горели у его основания. Эти горы были настолько высокими, что было трудно даже взглянуть на вершину гор.

Красный лес.

Это был один из пяти самых сложных охотничьих угодий на Черном Континенте.

Для одного из них Игрок должен был быть на 240 уровне, чтобы иметь доступ к охотничьему угодью!

Гильдия Штормовых Охотников нашла это место первой, но она отказалась от каких-либо прав на него. Было слишком сложно требовать, чтобы это место было местом охоты. Это было адское место для Игроков.

Был страшный монстр, который сделал это место адом.

Кхрауу-у-у-у!

Он был 3 метра в высоту, и у него были человеческие руки и ноги, как у оборотня. Однако он обладал невероятным преступлением, защитой и боевыми способностями, которые нельзя было сравнить с монстром-гуманоидом.

Оборотень-медведь впервые был найден Штормовой Принцессой Хаху, и монстр славился тем, что убил ее одним ударом.

Чтобы быть точным, Хаху подумала, что Оборотень симпатичный, поэтому она подошла к нему, чтобы обнять. Когда она пыталась это сделать, тот напал на нее, и она не смогла увернуться, и ее отправили в полет. Хатч записал эту сцену, и загрузил ее на свой канал в YouTube.

Всего за пять дней видео получило 30 миллионов просмотров. Это было очень популярное видео.

В настоящее время Оборотень выпускает грубый рев.

Кхрауу-у-у-у!

Если быть точным, он издал крик.

Два Рыцаря Скелета легко уклонялись от оружия, которым размахивал Оборотень, и Воины Скелеты, и Мини Огры постоянно наносили удары по его ногам. Когда Оборотень пытался поймать Мини Огров, Рыцари Скелеты немедленно обрушивали свои мечи, чтобы сделать раны на его толстой шкуре.

В такой ситуации рев, выпущенный Оборотнем, может быть истолкован как крик.

- Ах. Это так шумно…

Хурокан выразил свое раздражение, услышав такой шум. Другие Пользователи были бы поражены происходящим перед ним, но это было то, что он видел каждый день.

Более того, Хурокан был занят удержанием «Золотой раковины» возле уха.

- На восток...

Золотая раковина издала низкий голос. Голос вышел на очень низкий уровень громкости. Если бы никто не обращал на него пристального внимания, то не мог бы разобрать слова. Именно по этой причине Хурокан был раздражен криком Оборотня.

«Дерьмо».

Конечно, это был не настоящий источник его раздражения.

«Я должен снова отправиться на восток?»

Это был 20-й день.

Прошло 20 дней, после того, как Хурокан получил Квест из города Руины Крепости Хирд.

Хурокан опирался на тихий голос «Золотой раковины». Она продолжала посылать его на восток, и его снова отправили в том же направлении.

«Как далеко она хочет, чтобы я пошел? Это ошибка?»

Более того, он не путешествовал на маленькие расстояния за последние 20 дней. Он много путешествовал. Несмотря на это, ему нечего было показать. Он не смог найти никаких следов в отношении Архимага Бокана, и он не нашел никаких Руин.

«Этот Боканский ублюдок хуже Абрахима. У этого Квеста нет конца?»

По правде говоря, это была худшая часть этого квеста.

«Ого-ооо».

«После Крепости Хирд, я не смог больше находить Древние Силы».

Самый быстрый способ получить Древнюю Силу - найти Руины. Другой способ - Награда за Квест.

Более того, если бы кто-то хотел получить Мифическую Древнюю Силу, нужны было квесты, которые требовали, по крайней мере 10 дней, чтобы закончить их.

Это было также причиной, по которой он думал, что найдет, по крайней мере две руины во время этого квеста.

Он думал, что появление Руин было дано. В эпизоде Разрушенного Королевства, Руины действовали как шаговые камни для прогресса в своем Поиске.

Это был квест, чтобы найти Архимага Бокана, так что разве этот квест не должен иметь более необычные шаговые камни?

Тем не менее за последние 20 дней Хурокан только и делал, что сражался с монстрами.

«Если награда за Квест не была б Книгой Навыков, я бы отказался от этого намного раньше».

Хурокан покачал головой, когда снова посмотрел на поле битвы. Рыцари и Воины Скелеты составляли группу из семи существ, и они столкнулись с Оборотнем. Монстр был пронизан ранами.

Однако Оборотень был не единственным, кто принимал раны. Рыцари и Воины скелеты несли значительный урон в контратаках Оборотня. Фактически три Скелетных Воина уже вернулись к Скелетным Фрагментам. Оборотень сражался с 10 противниками, и он снял три.

«Я могу понять, почему Штормовую Принцессу послал этот монстр».

Оборотни были очень сильными.

С точки зрения Хурокана, это был один из самых сильных монстров, с которыми он столкнулся.

Более того, Оборотни-медведи отсутствовали в его воспоминаниях.

«Ай!»

Хурокан щелкнул языком. В этот момент медведь внезапно посмотрел на Хурокана. Когда они встретились глазами, их цвет изменился. У него был черный блеск в глазах, но теперь он покраснел.

Хурокан не был ошеломлен. Это был первый раз, когда он увидел, как монстр делает это, и когда монстр смотрел на него этими глазами, Хурокан знал, что что-то случилось.

В этот момент Хурокан уже работал.

Оборотень бросился на Хурокана. Рыцари Скелеты подняли свои щиты перед ними, чтобы заблокировать его, но Оборотень стал намного сильнее, чем раньше. Рыцари Скелеты были отброшены на землю.

Кграуу-у-у!

Медведь издал рев, и он впервые появился на всех четырех ногах. Это началось после Хурокана.

Рыцари Скелеты катались по земле, прежде чем немедленно поправили себя.

Рыцари Скелета посмотрели на заднюю часть Оборотня глазами, в которых полыхали синие огоньки.

Ддуль-го-рук, ддуль-го-рук!

Мини Огры-Скелеты были гениями в отслеживании врагов, поэтому они быстро последовали за Оборотнем. На одном дыхании один Мини Огр-Скелет забрался на голову Оборотня и начал наносить по ней удары.

Хурокан, который бежал, внезапно сменил направление, и побежал по окольному маршруту. Через короткое мгновение он остановился. Когда Хурокан перестал бегать, медведь устремился к нему.

Кхрауу-у-у-у!

Оборотень собирался наброситься на него, но Хурокан успел пригнуться. Тот пролетел над Хуроканом, как будто прыгал через препятствие. После приземления на землю, Оборотень быстро обернулся своим телом.

Чул-кук, чул-кук, чул-кук!

В одно мгновение, Рыцари Скелеты и Скелеты Воины окружили Оборотня. Они удерживали периметр, когда устремились к монстру.

Он убежал, используя план спасения ''Водоворот''. Он убежал в форме водоворота, и в конце концов, приманка будет окружена.

Хурокан посмотрел на зрелище в спокойной манере, и снова приложил «Золотую раковину» к уху.

- К северу...

«Э-э?»

В этот момент впервые появилось что-то новое.

Хурокан повернул голову к северу.

...

Хурокан поднял голову.

Это была большая гора, и все окружающее её было грандиозным. Внутри этой горы была пещера, имеющая несколько иное великолепие, нежели обычная пещера. На стенах были вырезаны реалистичные рыцари, и казалось, что они могут ожить в любой момент. Однако то, что приковало взгляд Хурокана, было не рыцарскими скульптурами.

«Быть того не может».

Был вход в пещеру высотой 10 метров, расположенный между крупными рыцарскими скульптурами. На вершине входа в пещеру были вырезаны изображения короны.

«Может ли это быть?»

Кроме того, в корону были встроены драгоценные камни. И они были огромными. Каждый из драгоценных камней, украшающих корону, без труда мог бы обогнать в размерах мужской кулак.

Хурокан посмотрел на вход в пещеру и приложил к своему уху Золотую Раковину.

- Входить…

Хурокан последовал словам Золотой Раковины и вошел в пещеру. Тьма приветствовала его.

Вряд ли кто-то мог радостно улыбаться, глядя на эту темноту. Как будто все зло мира было собрано в этой темноте.

Однако когда Хурокан посмотрел в темноту, на его губах сформировалась улыбка.

«Спасибо, учитель моего учителя».

Хурокан наконец нашел свой первый шаговый камень на 20-й день.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 169. Гробница Короля (часть 2)**

Коридор был так хорошо сделан, что трудно было назвать его туннелем в пещере. На земле были клетчатые плитки, похожие на доски. Не было ни одной криво положенной плитки, и поверхность стен в полукруглом туннеле была украшена красивыми узорами.

Это был туннель, подходящий для гробницы короля.

Это был последний путь, пройденный королем. Вот почему этот туннель обладал величием, и он вызывал чувство достоинства.

[Стражи, которые охраняют Гробницу Короля, приближаются к вам]

Гробница Короля не позволяла никому входить, кроме самого короля. Не совсем любезно по отношению к злоумышленникам.

Вместе с появлением Системного Объявления, воины, сделанные из глины, начали появляться с другой стороны туннеля. Они вставали строй и медленно шли вперед.

Чу-бух, чубух!

Послышался шум их топота ног, движущихся в едином такте. Они двинулись к нарушителю, который решил вмешаться в вечный сон короля.

Их было много. Как и ожидалось, от дороги, сделанной для короля, туннель был достаточно большим, настолько, что 10 человек могли встать друг рядом с другом с вытянутыми руками. Однако Глиняные Воины своим видом сужали этот туннель, стесняя его.

Дюжины Воинов стояли друг перед другом. Более того, Хурокан не мог видеть конца этого строя.

Единственное, в чем он был уверен, было то, что их насчитывалось сотни.

Это была невероятно большая армия.

Просто вообразите такую большую армию, идущую против вас, даже этого достаточно, чтобы ощутить каждой клеткой тела свое ничтожество. Более того, было сложно разработать стратегию борьбы с такой большой армией. Однако в такой ситуации Игрок решил направиться вперед.

Чу-бух! Чу-бух!

Можно было услышать шаги, которые не совпадали по темпу со звуком шагов нескольких сотен Глиняных Воинов, идущих вместе.

Пах-пах, пах-пах!

Можно было услышать очень проворные шаги.

Бегущие шаги и медленные шаги марша чередовались друг с другом.

Швик!

В середине чередующихся звуков раздался звук разрезанного напополам воздуха.

Сссссккк!

Затем раздался глухой звук.

Швииик, сссск!

Звуки доносились последовательно, а затем раздался тяжелый удар.

Тудун-дудун!

Это было началом битвы.

Битва началась благородно. Игрок бросился в туннель, заполненный несколькими сотнями Глиняных Воинов.

Не будь у кого-то достаточно смелости и храброго духа, сделал бы он что-то подобное?

Однако результат такого шага был не таким уж прельщающим. Он был как бульдозер. Он прорезал Глиняных Воинов перед собой, как тофу (1). Он без колебаний обошел всех.

Однако в какой-то момент его дух не смог все преодолеть. Он попал прямо в центр рядов бесконечных Глиняных Воинов и теперь был окружен.

Игрок был окружен, и его головокружительный прорыв остановился. Острые мечи летели к нему со всех сторон, и Игрок показал свои способности.

Игрок находился в отчаянно опасной ситуации, и он не ожидал никакой помощи извне. Он должен был решить эту проблему своими собственными силами.

Че-эн, чэн!

Слышались звуки ударов меча друг о друга, и в этот момент Игрок вонзил меч в землю.

Меч, погруженный в землю, растаял, превращаясь в жидкую сталь. Количество жидкой стали на земле стало намного больше, чем той, что была в мече. Ее тут было огромное количество.

Птух-Птух!

Жидкая сталь, вылитая из меча, заполонила весь пол. Она начала переполнять все.

[Вызов Железный Голем]

Переливающаяся жидкая сталь быстро превратилась в тело высотой 4 метра. Она превратилась в огромного голема, сделанного целиком из стали.

Появился Железный Голем, и он сразу же забил туннель своим телом.

- Застывание!

Железный Голем застыл, он стал стеной, блокирующей туннель.

Цзынк-цзынк, цзынк-цзынк!

С другой стороны Железного Голема можно было услышать звук мечей, бьющих в жалкой попытке уничтожить монстра. Однако они могли только пытаться это сделать. Железный Голем даже не выпустил крик, и это не позволяло воинам легко ранить его тело.

Игрок, который сражался в одиночку, уперся спиной о Железного Голема.

- Фу-у-у-х!

Наконец он смог вздохнуть. Когда Игрок поднял голову, угол губ Хурокана был вздернут в улыбке.

Т-т-т!

Хурокан тут же щелкнул пальцами. В том месте, откуда он появился, внезапно показалась группа.

Рыцарь Смерти стоял перед группой. За ним стояли два Скелета-Рыцаря и 10 Скелетов-Воинов!

Когда сзади появились враги, часть Глиняных Воинов опустила свои мечи, поднятые на Хурокана, и они быстро повернулись к новой группе.

Когда он увидел это зрелище, он сжал свой Меч Поверженного Принца, готовый снова атаковать.

«Я пожинаю плоды только сейчас. Наверное, мне придется вернуть несколько из этого числа сейчас».

Гробница Короля.

Когда он вошел в Гробницу Короля, он ждал, пока появятся Стражники, именуемые Глиняными Воинами.

Глиняные Воины.

Это был монстр, появившийся в эпизоде Разрушенное Королевство. Они были очень похожи по своей природе на Скелетов-Воинов под его командованием. Сниженная сумма атаки была восстановлена с течением времени, и у них не было особой слабости, которой можно было бы воспользоваться. Нужно было нанести суммарный урон, чтобы убить его. У этого также был довольно хороший боевой ИИ, и самое главное, они собирались в отряды, насчитывающие сотни.

Когда он увидел, что Глиняные Воины были его противниками, Хурокан сразу придумал сценарий сражения.

План, который он сейчас претворял, был именно таким.

Хурокан пробрался в середину Глиняных Воинов, и он вызвал Железного Голема, чтобы образовать стену. Затем Железный Голем был использован для устранения разделенных сил его врагов!

Однако было слишком неэффективно оставлять всех своих подчиненных Скелето и голема.

Более того, его Скелеты были слишком несдержанны в своих атаках. Они напоминали Хурокана, который набросился на врага, сломя голову.

Сначала Скелеты-Воины могли бы раздавить своих врагов. Однако проблема возникала впоследствии. Глычиняные Воины восстановили бы свою первоначальную форму в короткий срок, как и подчиненные Скелеты!

Если бы они не были осторожны, Скелеты были бы окружены Глиняными Воинами.

После того как их окружили, его подчиненные Скелеты проведут хороший бой. Однако его магическая энергия будет ценой за такую безумную битву.

Он не знал, когда закончится битва. Однако если бы его магическая энергия истощилась, это было бы поражением Хурокана.

Ох-ох!

Вот почему он выбрал этот метод. Ему нужна более эффективная, логичная и мудрая тактика боя.

Конечно, это было бы трудно. Боевая способность Глиняного Воина не соответствовала их грубой внешности. Мечи раскачивались мощным и ровным полукругом. Они не сражались бездумно и срубали своих противников в подходящий момент. Когда кто-то из них пронзал врага, другие ждали, как отреагирует враг. Тогда другие Глиняные Воины вставали в линию и наносили удары мечом по этому же месту с небольшой задержкой во времени.

Обычно перспектива оказаться в окружении группы Глиняных Воинов в качестве нападающего звучала как приговор.

Однако в этот момент Хурокан улыбнулся им в лицо.

«Эта долбаная игра».

Было сложно. Было тяжело. Было неприятно.

«Ну, это очень похоже на «Полководца»».

Вот почему ему было так весело.

В этой игре всегда было так. Именно по этой причине Хурокан считал игру «Полководец» веселой, и это было также причиной, по которой он продолжал играть в нее. Если бы он не мог получать такое удовольствие от игры, Хурокан даже не потрудился бы начать играть в «Полководец».

- Выпрямись.

Кхак-кхак!

Хурокан похлопал по телу Железного Голема, который стал самой сильной стеной. Затем он перешел к Глиняным Воинам.

Очень богато украшенный и чистый туннель, ведущий к могиле, был заполнен грязью. Здесь было довольно грязно.

Это были остатки от погибших тысячи Глиняных Воинов.

Хурокан выглядел ужасно, так как он только что сражался с тысячей Глиняных Воинов. Броня Аргардо по имени Темная Капля давала ему невероятную защиту, но на доспехах были глубокие царапины. Некоторые части были сломаны, а другие части были разбиты. Это было доказательством того, насколько жестокой была эта битва.

[Вам не хватает магической энергии. Вы теряете эффект «Бессмертный»]

Когда он прекратил принимать расходные предметы, его магия сразу же истощилась. Он едва смог сохранить свою магическую энергию благодаря восстановительным предметам. Это была битва, где он достиг своего предела.

«Это первый раз, начиная с Рейда Инугас, где я мог бы умереть».

У Хурокана было несколько случаев, когда он сталкивался с могущественными монстрами. Аргардо, Безнравственный Принц, Морозный Король, Инугас...

Это были невероятные монстры по силе, и было бы привычно наблюдать, как Хурокан умирает от рук любого из них.

Тем не менее он почти испытал смерть под натиском огромного количества врагов прямо сейчас. Прошло немало времени с тех пор, когда он в последний раз испытывал такое.

«Трудность игры выше ожидаемой».

По правде говоря, Хурокан не ожидал, что у Гробницы Короля будет такая высокая сложность.

«Уф...»

Трудность была выше, чем ожидалось, и он кровоточил сильнее, чем ожидалось.

«Я использовал в два раза больше расходных предметов по сравнению с ожидаемым».

Когда Хурокан говорил о кровотечении, он имел в виду свое потребление расходных предметов. Более того, он был в постоянном сражении в течение 20 дней, поэтому у него был низкий запас хороших расходных предметов.

«Неважно как, но я должен выжить и вернуться после всего этого».

Когда осталось малое количество расходных предметов, он сможет провести еще одну битву, такую как этот.

Тем не менее Хурокан мог рассчитать на использование своих расходных предметов при кровотечении, а не при смертельной ране.

«Все это стало возможно лишь потому, что это был я. Сильный отряд из 10 до 20 человек никогда бы не смог прорваться через это место».

Если бы это было пати обычных игроков, более половины их числа проиграли бы.

Хурокан был поражен сложностью игры.

В то же время он был доволен им.

«Да. Все это возможно, потому что я – это я».

С точки зрения Хурокана, Гробница Короля была одним из самых трудных мест с точки зрения сложности. Суть трудности заключалась в том, что этот этап должен был быть преодолен при сотрудничестве многочисленных игроков. С другой стороны, награда должна соответствовать этой трудности».

Поскольку он очистил это место сам, Хурокан был готов забрать награду.

«Да. Я монополизирую это место».

Он был опытен, чтобы завладеть многочисленными наградами в одиночку.

«Это Гробница Короля. Конечно, здесь будет больше наград. По крайней мере он должен иметь набор предметов Уникального Ранга. Кроме того, должно быть от двух до трех свитков Древней Силы. Они помогут игроку пройти через такие трудности. Невозможно, чтобы только одна Книга Навыков была дана как Награда за Квест».

Хурокан улыбнулся, положив Золотую Ракушку на ухо. В этот момент Золотая Ракушка снова заговорила.

- Вперед

Золотая Ракушка дала направление, и Хурокан двинулся вместе со Скелетом-Воином. Рыцарь Смерти следовал за Хуроканом, а остальные Скелеты-подчиненные следовали за Рыцарем Смерти, как будто это была мать-утка.

Как долго они шли?

Туннель подошел к концу, и они обнаружили огромное пустое пространство. В большом пространстве был один алтарь. Кроме того, в его центре было 4 входа с алтарем, и Хурокан вышел из одного из этих входов.

[Вы закончили Квест «След Бокана»]

В тот момент он услышал, как Уведомление сказало ему, что он закончил Квест.

Квест подошел к концу, и ему пришлось вернуться, чтобы сообщить, что он нашел. Если он вернется к Ахимбри, он сможет получить награду.

Однако Хурокан не был удовлетворен таким результатом.

Разве это не Гробница Короля? Эта невероятная гробница была сделана для короля. Король не был бы отправлен в свою могилу с пустыми руками. По крайней мере они наполнили бы гробницу золотом и драгоценными камнями в знак уважения.

Нет, он был уверен в этом.

«Это не может быть концом. Должно быть что-то еще».

Хурокан снова приложил Золотую Ракушку к уху.

- Я обнаружил гробницу короля. Я не знаю, какой король похоронен здесь, но есть признаки того, что этот король сражался против армии дракона.

В этот момент Золотая Ракушка начала рассказывать длинную историю в отличие от предыдущих.

- Да. Это никак не может быть концом.

Хурокан внимательно слушал.

- Вот почему я верил, что все в этом месте поможет мне против Армии Дракона. Я отправил все в этом месте великому Кузнецу Олфу.

«Э-э?»

Когда он услышал эту историю, выражение лица Хурокан изменилось.

- Появятся новые герои, и я поручил ему сделать броню для тех, кто встретиться лицом к лицу с Армией Дракона в будущем. Я также дал ему ключ, который я нашел здесь, чтобы он их сохранил.

История закончилась.

Хурокан отодвинул Золотую Ракушку от уха, затем он встряхнул пару раз, прежде чем снова приложить его себе к уху.

- Я обнаружил гробницу...

Повторялось одно и то же сообщение, и Хурокан закричал.

- Серьезно? Б\*ядь!

Согласно рассказу Бокана, Гробница Короля была заполнена невероятными предметами, как ожидалось, достойного покоя короля. Однако Архимаг Бокан решил отправить все предметы, чтобы их можно было перековать в предметы для использования в борьбе против Армии Дракона. Все это было отправлено Кузнецу Олфу. Это была суть рассказа.

В принципе, здесь ничего не осталось. Все, что было здесь, было теперь в руках Кузнеца Олфа.

- НЕТ! НЕТ!

В этот момент Хурокан был настолько зол, что ему было трудно выразить свой гнев.

В этот момент Хурокан услышал новое системное объявление.

[Начинается Квест «Артефакты Древнего Короля»]

[Начался Квест «Испытание Древнего Короля»]

[Рыцари-Стражники короля пришли в движение.]

Хдыщь-хдыщь-хдыщь!

Как будто ожидавшая объявления, Гробница Короля загромыхала, как будто вот-вот рухнет. В этот момент Хурокан вспомнил большую статую рыцарей, украшавших вход в пещеру.

- Черт!

Более того, у него в голове появилась сцена, где он сражается с этими огромными скульптурами рыцарей.

«Кажется, здесь сбываются все мои плохие фантазии».

Инстинкт Хурокана в отношении этого момента был неплохим.

-- Спасибо за ваш труд.

- Спасибо за ваш труд.

- Хорошая работа, все!

Слова поддержки были слышны из разных углов. Эти сообщения были также сигналом о том, что битва подошла к концу. Он также сказал другим игрокам, что они могут расслабиться, и могут отдохнуть.

Однако не все участники могли расслабиться и отдохнуть. Все как раз наоборот. Некоторые игроки взволновались.

- Вы видели фреску?

- Мы записали все.

- Как насчет скрытой комнаты?

- Мы исчерпали все методы исследования.

- Не пропустите ни одной подсказки. Даже если вам нужно работать сверхурочно, я хочу, чтобы вы были внимательными.

- Да.

Натал участвовал в битве, и он отлично показал себя. Было бы совсем не удивительно, если бы он упал из-за истощения сил, но он сейчас был очень активен.

Это место было руинами под названием «Гробница Героев», и он смотрел кадры записи росписи.

«Наконец-то мы нашли ключ, который даст нам хорошую подсказку в отношении этого Квеста Главный Сценарий».

Обычно Гильдия Гидры двигалась быстрее по Квесту Главный Сценарий по сравнению с другими гильдиями.

Однако не в третьем Квесте Главного Сценария. У них был очень поздний старт. Вот почему у них не было времени на отдых, и они не могли позволить себе никаких ошибок.

«Нам нужно увидеть общую картину происходящего. Это важно».

Большинство игроков проигнорировали бы росписи, но Наталь заставил свой мозг работать усерднее, чтобы найти подсказки.

- Натал-ним! На потолке есть роспись. Вы должны взглянуть на него.

Один из участников команды исследования Руин вызвал Натала. Натал немедленно направился к Игроку. Он подошел к комнате.

В середине комнаты был мемориальный камень.

- Там.

Игрок, позвавший Натала, указал на потолок над мемориальным камнем.

Как он отметил, на потолке была роспись.

Содержание росписи было довольно простым.

Фреска была разделена пополам.

С одной стороны, был огромный Дракон, и перед Драконом были всевозможные монстры.

Монстры смотрели на другую половину росписи, где находился замок. Перед замком собралось множество людей с поднятым оружием. Более того, пять воинов, которые выпускали различные Ауры, стояли перед армией.

Когда он увидел содержимое росписи, Натал тихо сказал.

- Я не уверен ни в чем другом, но я уверен, что нашим окончательным врагом станет Армия Дракона.

- Как?

- Не обращай внимания. Я разговаривал сам с собой. Во-первых, давайте возьмем кадры из фрески, а затем мемориальный камень... Не могли бы вы поднять его?

- Ах. Я жрец. Моя сила-стат...

- Поторопись и позови Атакующих. После того как мы закончим нашу работу... Давайте уничтожим все фрески в качестве меры предосторожности.

- Понял.

После разговора из уст Наталя раздался горький смех.

«Кажется, вскоре Полководец станет обычной игрой, как и все другие игры на рынке».

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_

(1) Тофу - т. н. «соевый творог» — пищевой продукт из соевых бобов, богатый белком. Тофу обладает нейтральным вкусом (то есть собственный вкус почти отсутствует), что является одним из преимуществ тофу и позволяет универсально использовать его в кулинарии. Он очень мягкий и может быть разрезан даже палочками.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 170. Гробница Короля (часть 3)**

[Артефакт Древнего Короля] 
- Ранг Квеста: Эпичный

- Ранг Уровня Квеста: 230

- Задание Квеста: Идите к Кузнецу Олфу. Спросите его про Артефакт Древнего Короля.

- Награда за Квест: Ракушка из Драконьего Рога.

[Испытание Древнего Короля]

- Ранг Квеста: Уникальный

- Ранг Уровня Квеста: 220

- Задание Квеста: Вы вошли в Гробницу Короля. Король проверит, достойны ли вы находиться тут. Если вы пройдете испытание, король простит вам ваше преступление. Если нет, вы получите соответствующее наказание.

- Награда за Квест: Королевское сокровище.

Выражение лица Хурокана помрачнело, когда он просматривал два новых Квеста.

«Испытание Древнего Короля...»

Это было Испытание Древнего Короля.

Оно пестрело красивыми словами, такими как преступление и наказание, но главный смысл этого Квеста был прост.

Мы подготовили очень свирепого монстра, чтобы убить Вас, поэтому мы хотим, чтобы вы пострадали подольше!

«Конечно».

В этот момент Хурокан понял, что скоро встретит надзирателя короля, и он мог догадаться, что это будет за существо.

Как и ожидалось, он увидел свое предположение во всей красе, когда он шел по темному туннелю, чтобы достичь света в конце.

Перед Гробницей Короля на обеих сторонах входа стояли две большие статуи. Статуи были рыцарями. Это были каменные рыцари, оснащенные каменными мечами и каменными доспехами!

«Да, все так, как я и думал».

Их разместили у входа в Гробницу Короля. Эти статуи охраняли вход, и они проснулись, чтобы испытать злоумышленников в Гробнице Короля.

[Рыцари Стражники Гробницы Короля нападают]

Экзаменаторы испытания обнаружили злоумышленника.

Хдыщь, хдыщь, хдыщь!

Две статуи издали тяжелый звук, опустив головы. Они смотрели на Хурокана, который стоял за порогом входа.

Их лица были вырезаны из камня, поэтому у них не было глаз. Они не могли выражать свои мысли, но Хурокан почувствовал, что они замышляют. Казалось, что они хотят раздавить его, как жучка.

Однако они не сразу атаковали Хурокана. Они просто посмотрели на него.

Хурокан все еще находился в Гробнице Короля.

Они не могли тыкать или размахивать мечами в Гробнице Короля.

Хурокан уже понял этот факт, поэтому издал горький смех.

Это так мило. В настоящее время Рыцари Стражники проявляли милость к Хурокану.

Хурокан не чувствовал себя от этого так уж прекрасно. Монстры смотрели на него сверху вниз, отсюда у него не было причин, по которым он бы радовался чему-то.

«Ну».

В этот момент Хурокан принял решение.

«Давайте потанцуем».

Он убьет их.

Он пройдет испытание.

Он накажет тех, кто смотрит на него так высокомерно.

«Я заставлю вас заплатить за то, что позволили мне подготовиться».

Он начал битву.

Рыцарь Стражник не атаковал Хурокана, пока тот не вышел из Гробницы Короля. В принципе, Хурокан имел время, чтобы вызвать всех подчиненных, которых он хотел.

Хурокан воткнул меч в землю. Тот сразу же начал изливать черную стальную жидкость.

Пока черная стальная жидкость мчалась наружу, Хурокан достал два драгоценных камня и схватил по каждому камню в каждой руке.

Дух-дух!

Драгоценный камень в правой руке стал сжиженным, и он упал на пол.

Хаа-пу-пу!

Драгоценный камень в левой руке был сжат, когда из его кулака вырвался огонь.

[Вызов Железный Голем.]

Появился черный Железный Голем.

[Вы вызвали голема]

Этот камень позволил ему создать Земляного Голема в форме Огра.

[Вы вызвали Огненного Голема]

Когда он раскрыл кулаки, из-под бушующего пламени появился грифон. Появился Огненный Голем.

Три голема приняли форму, но Рыцари Стражники отказывались двигаться. Они продолжали смотреть на Хурокана.

Хурокан насмехался над статуями, вытаскивая из мешочка на талии большой синий кристалл. Он держал кристалл в зубах.

Он просто укусил камень, но его магическая энергия быстро пополнялась.

Пока он пополнял силы, Хурокан расстегнул наручные часы. Когда он их схватил, пустой воздух начал раскалываться. Медленно, изнутри этой трещины из разлома в пространстве появился Бессмертный Рыцарь Смерти.

[Вы вызвали Рыцаря Смерти]

Рыцарь Смерти восседал на своем Костяном Коне, и это выглядело внушительно.

Ха-их!

В этот момент он сломал синий камень, удерживаемый зубами.

Когда он раздавил драгоценный камень, сильный вкус мяты заполнил горло Хурокана. Мятный вкус был настолько сильным, что был сильно пряным. Хурокан выдержал мятный вкус.

Вкус горький, но результат был сладким.

Вызов Рыцаря Смерти опустошил его магическую энергию, но он быстро восполнил ее. Скорость восстановления не сравнится с предыдущей.

«Откройся, Сила Мороза».

Затем он пожертвовал своей полной магической энергией, чтобы активировать Древную Силу Мороза.

Наконец Хурокан вышел из Гробницы Короля.

[Рыцари Стражники испытают вас!]

Началось испытание.

…

Земной Голем принял форму Огра, используя навык Управления Глиной, и он был почти 8 метров в высоту. Вот почему Огр Голем смог смотреть в глаза Рыцарям Стражникам, и он смог бы сражаться со статуями наравне.

С другой стороны, малый размер Грифона-голема был спорным вопросом. У него были крылья, и у него была возможность летать. Огненный Голем-Грифон уже взмахивал крыльями, а Рыцари Стражники были всегда под ним.

Единственным, кто появился в натуральную величину, был Железный Голем, и этого было совершенно недостаточно по сравнению с двумя другими големами. Он был коренастый, но всего 4 метра в высоту. Он выглядел маленьким на поле битвы, где были одни великаны. Хотя его тело было маленьким, он был целиком из стали. В этой битве гигантов последним присоединился Рыцарь Смерти. Он сидел верхом на Костяном Коне, и он тоже выглядел очень маленьким среди этих гигантов. Однако Рыцарь Смерти не отступил. Вместо этого он сидел на Костяном Коне и даже отказывался вытаскивать свой меч. Казалось, Рыцарь Смерти позволил Рыцарям Стражникам сделать первый шаг. Рыцарь Смерти смотрел на Рыцаря Стражника, и его манера поведения была достойной уважения.

Все шестеро застыли. Никто не торопился. Давно пора действовать и безотлагательно начать битву.

Затем началась битва.

Фууу-ууурт!

Первый шаг сделали Рыцари Стражники. Один взял на себя Железного Голема, а другой взмахнул мечом на Огра Голема.

Рыцари Стражники держали мечи, вырезанные из камня. По сути, это был кусок скалы. Удивительно было видеть, как такое тяжелое оружие разрезало воздух. Это было ужасно.

Вместо того чтобы уклоняться от ужасающего удара мечом Рыцаря Стражников, Огр Голем схватился за каменный топор в руке.

Он блокировал атаку своей собственной атакой!

Это был очень похожий на огра акт.

Ар-р-р-рхх-х-х!

Раздался грохот, когда два куска скалы столкнулись друг с другом. Часть каменного топора Огра Голема была срезана. С другой стороны, на мече Рыцаря Стражника появилась трещина, и золотой свет исходил изнутри меча. Истинное оружие было скрыто под слоем скалы. Меч показал свое истинное «я». Если бы Огр Голем мог говорить, он бы назвал Рыцаря Стражника обманщиком.

Фур-фур-фур!

Как будто желая отомстить за Огр Голема, огненный Грифон-Голем выпустил поток огня на голову Рыцаря Стражников.

В то же время произошла еще одна ожесточенная битва. Эта битва также началась с того, что Рыцарь Стражник размахивал своим мечом. В то время как один Рыцарь Стражник развернул меч к Огру Голему, другой Рыцарь Стражник бросил меч в сторону Железного Голема. Хдооон!

Как и ожидалось, это была ужасная атака. Однако Железный Голем не смог уклониться от атаки, и у него не было никаких намерений сделать это. Он решил встретить меч Рыцаря Стражника грудью.

А-а-х-х-у-у-у!

Снова раздался громкий звук. Это был не просто глухой удар. Это был громовой рев, который никто никогда не слышал. Более того, результат этого звука был ужасающим. В голове Железного Голем была большая вмятина. Если бы это было живое существо, оно умерло бы мгновенно.

Более того, когда меч Стражника Рыцаря стукнул по Железному Голему, он также изверг золотой свет.

Пуль-пуль!

Тем, кто отомстил за Железного Голема, был Рыцарь Смерти. Костяной Конь взлетел в воздух. Благодаря прыжку Костяного Коня Рыцарь Смерти смог прыгнуть на шею Рыцаря Стражника.

Пух-пух!

Меч Рыцарь Смерти прорезал левую сторону шеи Рыцаря Стражника. Глубокий вырез появился на его броне, сделанном из камня.

Так началась битва между двумя Рыцарями Стражниками, тремя големами и Рыцарем Смерти.

Эта ужасающая битва была наполнена страшными звуками.

Хды-ы-ы-ы-щь!

Это был звук Рыцарей Стражников, размахивающих тяжелыми мечами.

А-а-а-р-р-х-х-х!

Каменный топор Огра Голема попал в тело Рыцаря Стражника.

Б-а-а-а-м!

Это был крик Железного Голема, сопротивляющегося страшному нападению Рыцаря Стражника.

Ах-фу-у-у-у!

Затем появилось огромное пламя, исходящее от Грифона Голема.

Швииик! Швиииикк!

Вдобавок ко всему, были слышны резкие звуки меча Рыцаря Смерти.

Различные звуки заполнили поле битвы, и слабые звуки были заглушены ими.

По правде говоря, Скелеты-Воины и Скелеты-Рыцари, призванные вместе с Рыцарем Смерти, не смогли многое сделать. Они лишь болтались под ногами. Они могли изо всех сил пытаться не топтаться под этими великанами, но это все, что они могли сделать.

Хурокан бросился на поле битвы.

Хурокан был самым маленьким сражающимся тут, и он выглядел как муравей, вступивший в бой между слонами.

Разумеется, не было никаких колебаний в движениях Хурокана.

Хкун-хкун!

Хурокан ловко избегал Големов и Рыцарей Стражников. Каждый из их шагов был наполнен огромной силой, и их шаги сотрясали землю.

В мгновение ока Хурокана оказался у ноги Рыцаря Стражника.

«Ого!»

Хурокан быстро вздохнул, когда он взобрался на ногу Рыцаря Стражника, как будто это была скала.

Фух-фух!

Он поднимался на эту трясущуюся скалу. Невозможно было совершить такой подвиг только на одной физической силе.

Однако эта задача была легкой для Хурокана. Он научился подниматься в виртуальном пространстве, и он был лучшим, чем кто-либо в мире.

Казалось, Хурокан шел по ровной земле. Он быстро поднялся по ноге рыцаря Стражника.

Донг!

Пока он взбирался, он втыкал скелетные кости в любые трещины, которые попадались под руку. Хурокан продолжал подниматься вверх, втыкая этих части тел скелетов, и они принимали форму Скелетов-Воинов. Они выглядели как клещи, которые паразитировали на коже. Более того, эти Скелеты-Воины издавали белое дыхание изо рта.

Скелеты-Воины показали путь Хурокану. Хурокан поднялся на спину Стражника Рыцаря, и он двинулся к правому плечу. Семь Скелетов-Воинов поднялись позади него, и они попытались повредить тело Рыцаря Стражника.

Однако с точки зрения Рыцарей Стражников, это походило на то, что на него напали мошки. Тем не менее это было лишь маневром, чтобы не оставлять их в покое. Они тыкались в их тела, Рыцари Стражники не могли оставить такое без внимания.

Стражник Рыцарь попытался сбить Морозных Скелетов-Воинов, когда у него была такая возможность.

Огр Голем и огненный Голем Грифон использовали эту возможность, чтобы атаковать Рыцаря Стражника.

В такой ситуации у Рыцаря Стражника не было времени обратить внимание на Хурокана, поднявшегося на его правое плечо.

«Я начну с плеча».

Хурокан всадил меч в правое плечо Стражника Рыцаря.

Ваар-р-х!

Его меч смог пробить 10 сантиметров. Тем не менее его меч с трудом проникал все глубже.

Га-а-а-р-г-г-х!

Вместо этого он почувствовал сильное сопротивление.

«Под ним что-то есть».

В этот момент левая рука Стражника Рыцаря поднялась к Хурокану, который был на его плече.

«Ай».

Хурокан уклонился от руки, и отступил к затылку шеи Стражника рыцаря. Затем он сразу же спустился вниз по спине. Конечно, рука рыцаря Стражника не могла легко добраться до этого места.

Га-а-а-р-г-г-х!

В то время как Стражник-Рыцарь был отвлечен, каменный топор Огра Голема тяжело упал на тело Стражника Рыцаря.

Как обычно раздался большой шум, и тело Стражника Рыцарь качнулось. Рыцарь Стражник снова проигнорировал Хурокана и посмотрел на Огра Голема. Он замахнулся мечом на него.

Хурокан снова залез в область плеча.

«Если я не могу ударить его...»

Он втиснул Взрывную Кость в рану, которую создал.

«Я просто взорву его».

Бу-у-у-у-м-м!

Взрывная Кость сразу же взорвалась.

Однако он не был доволен просто взрывом Взрывной Кости. Часть тела, пострадавшая от взрыва, замерзла. В этот момент Стражник-Рыцарь попытался использовать левую руку.

Зунк-зунк!

Лед, прилипший к правому плечу, не мог позволить ему такие грубые движения. Он начал трещать в плече.

Конечно, лед также заставил Рыцаря Стражника двигаться медленнее.

Это был не конец атаки.

Скелеты-Рыцари прилипли к телу Стражника Рыцаря, и их сила Мороза постепенно делала Стражника Рыцаря тяжелее и неуклюжее.

Когда он увидел это, Хурокан достал новую Взрывную Кость.

…

Бу-у-у-у-м-м!

Когда Рыцарь Стражник упал на колено, земля содрогнулась.

У сидевшего на коленях Стражника Рыцаря было полно ран. Его исполинское тело было повреждено до такой степени, что никто не мог сказать, как он выглядел в самом начале. Камень, окружающий его тело, был весь в трещинах и осколах, и Рыцарь Стражник показал золотой слой внизу. Золотой слой представал взору в грубой форме.

Тем не менее самой ужасной частью был тот факт, что он сидел на колене. Когда рыцарь был на колене, это было объявлением поражения. В битве поражение рыцаря означало смерть.

Рыцарь Стражник больше не вставал. Он не сдвинулся ни на дюйм. Он проиграл и принимал свою смерть.

[Уровень Ранга Навыка Огненного Голема увеличен до Ранга B]

[Увеличился Ранг Навыка Железного Голема до уровня D]

[Ранг Навыков Рыцаря Смерти увеличен до Ранга C]

[Вы заработали титул «Тот, кто уничтожил Рыцаря Стражника»]

[Вы заработали титул «Тот, кто прошел Испытание короля»]

[Вы закончили Квест Испытание Древнего Короля. Найдите Сокровища Короля в теле рыцаря Стражника]

Не было ничего, что подтвердило бы поражение Рыцаря Стражника больше, чем последовавшее Системное Объявление.

Вместо радости Хурокан глубоко вздохнул.

«Это было тяжелее, чем я думал».

Хурокан стоял на коленях на плече Стражника Рыцаря, и он посмотрел вокруг.

Первым делом он увидел своего Железного Голема. Он был настолько помят, что выглядел жалким. Было чудесно, что он все еще двигался.

Затем были останки Земляного Голема. В конце концов, он не мог противостоять повторным атакам Рыцаря Стражника, так что он превратился в кучу грязи.

Огненный Голем был в том же виде, что и Земляной Голем. Сейчас потребление магии Хурокана опережало скорость восстановления. Когда магическая энергия Хурокана станет нулевой, Огненный Голем угаснет, как свеча, сдуваемая ветром.

Рыцарь Смерти и его Костяной Конь еще стояли внушительно, но его доспехи были полны ран. Первоначальный облик этого доблестного рыцаря в тот момент, когда его впервые вызвали, изменился до неузнаваемости. Он выглядел как отступник.

Так как он больше не мог использовать свое умение Бессмертный, большая часть вызванных Скелетов-Воинов и Скелетов-Рыцарей не восстанавливалась. Осталось только два Скелета-Воина.

Это была тяжелая победа.

Более того, Хурокан использовал все свои расходные предметы в этой битве.

«Эта долбаная игра».

В тот момент он подумал.

«Я работал как собака. Если награда не будет чем-то особенным... я удалю эту игру ко всем чертям».

Он работал так усердно, но если его награда была недостойной, он бы никогда не простил себе такого!

Хурокан принял это решение и повернул циферблат наручных часов. Он переключил свой Предмет.

Тик-тик!

Хурокан держал Плачущий Меч вместо Меча Падшего Принца. Хурокан использовал острие Плачущего Меча, чтобы уничтожить золотое тело Стражника Рыцаря, которое было под слоем камня.

Тик-тик!

Плачущий Меч издал печальный крик, поскольку он использовался как кирка.

Как долго он работал над этой задачей?

«Э-э?»

Он смог расколоть золотое тело Стражника Рыцаря, и Королевское Сокровище увидело дневной свет.

«Черная кор •••••• Нет, это красная коробка?»

Это было королевское сокровище. Это был Древняя Сила легендарного ранга.

…

- В конце концов мы снова здесь.

Когда он заговорил, Хатч повернул голову. Он посмотрел на большой хребет, который не давал ему заглянуть за него. Размер этого большого горного хребта был сопоставим с горным хребтом Уругал. Хребет был покрыт черными деревьями. Он был внушительным, и это производило зловещее чувство.

Название горы было Черным хребтом.

Это было название, предназначенное для описания темного возвышения горы.

- Это действительно поле Блоков.

- Я уже хорошо это понимаю! Не надо мне это говорить!

Хаху обратилась к Хатчу. Они упорно трудились, чтобы найти путь без какого-либо поля Блоков и теперь вернулись к исходной точке. Настроение Хаху упало еще ниже.

То же касалось и Хатча.

- Да я вижу. Ты что пыталась обнять Медведя-Оборотня, потому что он показался тебя милым? Вот почему ты почти умерла?

Казалось, Хатч не хотел терять духа. Он ранил ее словами.

- Ты что, хочешь умереть?

Их война слов продолжилась. Был только один человек, который мог остановить этих двоих, но Шир не было здесь прямо сейчас. Поскольку Шир не было здесь, члены гильдии не планировали останавливать такое зрелище. У них также не было сил вмешиваться.

Несколько членов гильдии даже начали делать ставки, наблюдая за борьбой Хатча и Хаху.

- На этот раз я ставлю 10 золотых на Хатча.

- Я все еще думаю, что Хаху победит. Я ставлю 10 золота на ее победу.

Члены гильдии начали активно ставить.

- Квест «Варварский король» оказался сложнее, чем ожидалось. Мы не смогли найти никаких подсказок квеста.

- Золотая Ракушка хочет, чтобы мы пошли на восток, и она хочет, чтобы мы пересекли гору. Тем не менее, поле Блоков препятствует нам, и мы отправимся обратно к исходной точке...

- Это означает, что поле Блоков должно быть разобрано, прежде чем мы сможем последовать указаниям Золотой Ракушки. Этот Квест очень хлопотный.

Хатч, сражавшийся с Хаху, протянул руку к ней.

- Как ты смеешь!

Хаху отрицательно отреагировала на этот жест.

- Королева.

Хатч проигнорировал слова Хаху и ответил на звонок.

Хаху немедленно закрыла рот.

Слова Шир еще доносились. Когда звонок завершился, все разговоры в окружении прекратились. Они все пытались услышать разговор между Хатчем и Шир.

- Да. Мы не смогли снова пересечь Черный Хребет. Причина – поле Блоков, и мы не столкнулись с каким-либо дополнительным Квестом или Боссом Монстром. Единственная верная инструкция - это Золотая Ракушка. Она хочет, чтобы мы продолжали двигаться на восток, но мы не можем... Это означает, что есть еще один Квест, который нам нужно будет завершить. И он идет отдельно от Квеста варварского короля.

Пока он докладывал, на его лице расплывалось странное выражение.

Хатч быстро закрыл рот. Он активировал Затишье. Это был жест, который позволил провести тайную беседу с человеком на другом конце Голосовой беседы.

- Значит, ты хочешь, чтобы я поговорил с Первой Главой? Да, я понимаю. Если хочешь, я сделаю это. Я немедленно сделаю приготовления.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 171. Костяной Дракон (часть 1)**

- Отлично. Я все сделаю. Я куплю тебе полный Сет Кровавого Огра и Ингридиенты, необходимые для создания 3 предметов Медведя-Оборотня. Ты хочешь, чтобы я пошел к другому продавцу? Подожди минутку. Сколько ты пытаешься получить за этот предмет? Если мы будем сотрудничать в будущем, давай продолжим эту сделку. Предметы с Медведя-Оборотня еще не выпущены на рынок.

Ан Джэюн использовал свой указательный палец, чтобы поправить очки, пока говорил. Он слегка толкнул носовую подушку из стекла, которая упала на нос. Словно по нажатию кнопки, на лбу Ан Джэюна появилась борозда.

- Пожалуйста, прекрати играть. Я позвонил тебе, чтобы совершить сделку, но у тебя хватает смелости изменить условия прямо посередине разговора. Это не манеры джентльмена.

Резкий голос, который принадлежал этому хмуролицому, вырвался у него из уст.

- Как насчет Меча Черного Кобольда-Короля? В последнее время цена снизилась, но ты должен знать, что его нельзя купить за маленькую сумму. В любом случае это мое последнее предложение..

В конце разговора наушник, вставленный в левое ухо Ан Джэюна, издал гудки.

- Хорошо. Давай совершим эту сделку.

Закончив торговаться, Ан Джэюн немедленно снял наушник и бросил его на матрас в гневе.

«Е\*\*ный мудак!»

Он действительно ведет себя так высокомерно только потому, что у него есть Безымянная книга Навыков 190 уровня. Он пытается приравнять меня к уборщикам!

На рынок начали просачиваться Безымянные книги навыков 190 уровня. Даже цена на него на аукционном совете начала резко падать. В такой ситуации Ан Джэюн имел представление о рыночной цене для Безымянной книги навыков 190 уровня. Вот почему он предложил продавцу обмен товара.

Ан Джэюн решил избавиться от предметов, которые не нужны Скелетам-Воинам. Его Скелеты-Воины ему не нужны, но эти предметы по-прежнему были популярны среди игроков. Хорошо, что они используются в качестве бартерных фишек.

«Предметный осколок, падающий с Медведя-Оборотня, довольно ужасен по сравнению с трудностью охоты, но это предмет уровня 220...»

Он планировал использовать только те предметы, которые ему не нужны в качестве бартерных фишек, но как только начались переговоры, он должен был включить Предметные Осколки, выпавшие с Медведя-Оборотня.

Ан Джэюн стиснул зубы.

«Я не талантлив в торговле. Это должен был быть равноценный обмен... Все в порядке. Все нормально».

Это была неожиданная сделка, но он не нуждался ни в одном из предметов, которые использовались в качестве бартерных фишек. Единственной проблемой было золото, которое он мог получить, продавая эти предметы.

«Я, должно быть, потерял рассудок».

Ан Джэюн удивился, когда он проверил свой счет.

«Это всего лишь один Навык, но я так много потратил на него... Я в самом деле потерял рассудок. Я уверен в этом».

Это был только один Навык. Более того, он понятия не имел, какой из Навыков может достаться ему, но он купил его за невероятную сумму денег. Так бы сделал только настоящий Богатый Лич, Субрата Дута. Они были невероятно богатыми людьми.

«Или, может быть, эта игра для сумасшедших».

Ан Джэюн посмотрел на V-Gear на матрасе.

«Эта игра и вправду для сумасшедших. Полководец - хорошо сделанная игра, но другие игры не развиваются так непредсказуемо».

После большого успеха Полководца были выпущены многие игры, чтобы захватить трон, завоеванный Полководцем, и было несколько игр, соперничающих за это место. У этих игр должна была быть завершенность, чтобы игрок мог наслаждаться ними, и было несколько игр, которые могли конкурировать с Полководцем, выполняя эту задачу. Более того, у них были некоторые аспекты, которые превосходили Полководца.

Эти игры не смогли увеличить свою базовую посещаемость так же быстро, как Полководец, но им удалось добиться больших результатов. Тем не менее ни одна из них не может достичь точки, в которой в ней крутились невообразимые суммы денег. Не было никаких игр, где люди сходили с ума от этого процесса.

Более того, не будет ни одного, кто смог бы завоевать сердца людей в будущем. Прежде Полководец считался специализированной игрой. Она расценивалась среди других игр как особая. В Полководце существовало неописуемое качество.

Когда он думал о прошлом, он не мог остановиться смеяться над собой.

«Прямо сейчас для меня все это кажется сумасшествием».

Раньше, когда он уходил мыслями в свое прошлое, эта особенность Полководца была для него болью. Однако теперь все наоборот.

Полководец был особенной игрой, и Хахве Маска был особенным в Полководце. Ан Джэюн теперь совершал невообразимые подвиги.

Более того, он добьется больших успехов в будущем.

Ан Джэюн лежал на матрасе, и он тут же надел свой V-Gear.

У Хурокана ушло более 20 дней, чтобы закончить свой Квест. Когда он вернулся в город Руин крепости Хирд, город заметно изменился в размерах. Сейчас его было трудно назвать городом. Он начал напоминать замок.

«Он похож на «Проклятый Замок».

Преобразование города Руин крепости Хирд было чем-то, что он видел раньше у Проклятого Замка. Он был похож на проклятый Замок, восстановивший свое название замка Хебин и достоинство, которое пришло к нему после этого. Конечно, было несколько различий, на которые можно было бы обратить внимание.

«Разве они не должны поставить здесь статую?»

Однако самой важной разницей в памяти Хурокана было отсутствие статуи.

Когда Проклятая статуя превратилась в замок Хебин, игра установила статую для семьи Нупи. Город Руин крепости Хирд образовался, когда Хурокан победил Инугаса. Однако в игре не было никаких признаков возведения статуи для Хахве Маски.

Конечно, он не получит никакой денежной выгоды от установления статуи. Однако если они настаивали на ее возведении, он не отказался бы от этой возможности. Не было явных причин ненавидеть эту идею.

«Тсссс».

Он действительно приветствовал такие жесты. Ему очень понравилась идея оставить постоянное напоминание о себе в этой игре.

Поскольку ему понравилась эта идея, он почувствовал разочарование.

«Они должны были сделать парк в честь меня. Как бы здорово было, если бы они построили статую меня, сражающуюся с Инугасом? Это выглядело бы круто и удивительно».

Игроки, увлеченные присутствием Хурокана в городе, потеряли бы сознание, если бы узнали о его мыслях.

- Хахве Маска! Разве это не Хахве Маска.

- Конечно, это Хахве Маска. Никто не претендует на роль Хахве Маски на Черном Континенте. Это конец для всех пойманных.

- Я слышал, как пять игроков шпионили за ним, пока им не отрезали запястья. Я слышал, что руки были превращены в Скелеты.- Как ужасно».

- Это знаменитый стиль Наблюдателя? Страшно.

Хахве Маска был символом страха в Полководце. Хахве Маска оправдывал все надежды и мечты. Хахве Маска был известен тем, что убивал монстров и игроков, которые его раздражали. Даже если это был обычный Игрок, он знал, что он безжалостен, если доставать его слишком долго.

Страшный Хахве Маска пробормотал, почему система Полководца не строит ему статую.

Кто бы мог подумать?

«Ах, я хочу статую самого себя».

Хурокан оставил нервную толпу, когда он направился к Ассоциации подчинения.

В Ассоциации подчинения в чертах города Руин крепости Хирд была ведущая лестница, соединяющая 3-й этаж с 4-м. Это была лестница, которую редко использовали игроки и НПС, но кто-то использовал ее в качестве места для чтения. У него была книга, открытая в его руках, и рядом с ним была еще одна.

Игроком был Хурокан, а книга была - Книга Навыков.

[Книга Навыков открыта]

[Вы хотите освоить Навык Карманного Пространства?]

Хурокан потратил значительный капитал на покупку этой Безымянной книги навыков 190 уровня, а Навык оказался Карманным Пространством.

«Ой!»

Хурокан был доволен результатом.

Во многом это Навык устраивал Хурокана больше всего.

[Вы освоили Навык Карманного Пространства]

[Карманное Пространство]

- Уровень владения: неизвестен

- Описание Навыка: Вы можете создать пространство в своем теле. Единственное место для хранения, которое невозможно создать, - это голова и череп.

Все было так, как было сказано в описании Навыка. Эффект Навык Карманного Пространства позволил ему использовать свое тело как карман или сумку. Он сможет нести гораздо больше предметов, чем раньше, и ему не нужно было беспокоиться о том, что он потеряет.

«О верно. Я же Лич».

Он смог освоить только этот Навык, потому что был Личем.

Его тело было создано как тело Лича. Когда он познал Навык Жизненный сосуд, он стал Нежитью. Он был невосприимчив к негативным эффектам, таким, как кровотечение. С другой стороны, Навык Исцеление не мог быть использован на нем. Более того, атаки против монстров нежити были эффективными и против него. Его рассматривали как Монстра-Нежить в игре.

Его обнаженное тело также отличалось от обычных игроков.

Как у обычных игроков, на нем всегда были надеты его доспехи, поэтому никто не знал об этом. Тем не менее цвет кожи Хурокана был разного цвета, так как он использовал Навык Сшивания Кожи. Волосатая шкура имела швы на его левой руке, и его правая рука была покрыта чешуйчатой кожей, которую он взял у рептилии. Он не мог показать свои Стальные кости, но его кости также отличались от обычных игроков. Еще на его теле были черные татуировки.

У него было такое необычное тело, но он собирался стать чем-то вроде Франкенштейна. Игроки могли бы посчитать его сумасшедшим.

Даже для людей, которые татуировали все свое тело, он был сумасшедшим.

Однако Хурокан был доволен этим фактом.

«Если я отдерну кожу над своим животом, чтобы открыть слот, наполненный волшебными регенерационными пилюлями... Разве я не стану таким, как Дорамон? Это будет потрясающе. Подождите-ка. Будет ли мой пупок использоваться как рука? Что мне делать с рукой?»

Все эти Навыки сделали его внешний вид ужасающим, но они были доказательством его силы.

Пассивные эффекты, которые возникли в результате шитья кожи и черных татуировок, позволили ему стать таким же сильным, как класс Мастеров мечей. Более того, Навыки, такие как Стальные Кости, позволили ему получить сильную защиту.

Поскольку он никогда не будет охотиться вместе со Жрецом, эти Навыки были для него спасением.

«Ну, теперь я должен...»

Хурокан сразу взял вторую книгу Навыков в свои руки. Это была Книга Навыков, которую он получил в награду за Квест Архимага Бокана. Он не знал уровня Книги Навыков, и он также не знал, что даст Навык.

Пришло время ему это выяснить.

В зависимости от того, что выпадет из Книги Навыков, ему пришлось бы решить свою следующую дилемму.

«Я должен решить, должен ли я использовать Легендарный ранг Древней Силы, чтобы укрепить этот новый Навык».

Пройдя испытание Древнего Короля, он открыл тело погибшего Рыцаря Стражника. Их тела были похожи на своды, и он нашел две коробки внутри. Один из них был черным ящиком, а другой - красной коробкой. В черном ящике был черный свиток для Древней Силы Божественного Ранга. Красная рамка содержала красный свиток для Древней Силы легендарного ранга.

Началась его дилемма.

Древняя Сила Божественного Ранга увеличивала действие Навыка. Ему действительно не нужно было беспокоиться о том, для чего его использовать.

Однако Древняя Сила легендарного ранга изменяла характер Навыка. Например, если бы вы использовали Древнюю Силу Божественного Ранга на Навыке Скелет, показатели Скелетов-Воинов и количество Скелетов, которых можно вызвать, были бы увеличены. С другой стороны, если использовать Легендарный ранг Древней Силы, то можно было бы использовать кость монстра для вызова двуногих Скелетов-Воинов. Поэтому для призыва Скелетов-Воинов можно использовать кость оборотня вместо кости Медведя-оборотня.

Вот почему он не решался.

Древнюю Силу легендарного ранга невероятно трудно приобрести. Нужно было в 10 раз увеличить усилия по приобретению Древней Силы Божественного Ранга, чтобы получить Легендарный ранг Древней Силы.

Однако использование Навыка Улучшение не всегда заканчивалось положительным результатом.

Проще говоря, было бы хорошо укрепить Навык, который использовался так часто, как Навык Скелет. Однако результат усиления может привести к неожиданным результатам.

Он мог бы использовать Скелета-Волка, Скелета-Медведя и Скелета-Змею в качестве подчиненных. Это было бы удивительно.

Однако от этого не было никакой другой выгоды.

Почему Скелет-Воин был настолько сильным?

По правде говоря, самой большой причиной для этого был Навык Вооружение. Хурокан смог оснастить Скелеты-Воины предметами, о которых обычные игроки не могли даже и мечтать.

Однако Скелет-Волк, Скелет-Медведь и Скелет Змея не смогли извлечь пользу от эффектов Навыка Вооружения. В заключение они не смогут использовать оружие.

Разве что Скелет Волк или Скелет Змея могли качать мечом, неся его в пасти.

Вместо этого было бы более полезно использовать его на Взрывных Костях. Если использовать Легендарный ранг Древней Силы на Навыке Взрывная Кость, можно получить функцию таймера. У него появилось бы гораздо больше функций для бомбы под управлением, чем от обычной бомбы.

«Я планировал использовать его на Скелетах-Рыцарях…»

Конечно, Навык Скелеты-Рыцари был и без того в топе его списка. Если бы кто-то использовал Легендарный ранг Древней Силы, чтобы укрепить Навык Скелеты-Рыцари, Скелеты-Рыцари освоили бы Верховую езду. Более того, они получат Скелетов-Коней. Они смогут сражаться на конях, как Рыцарь Смерти.

Вот почему его сердце склонялось к усилению Навыка Рыцари-Скелеты.

Однако он не должен был принимать решение прямо сейчас. Было бы не поздно определиться, увидев то, что появится из этой Книги Навыков.

«Я открою его?»

Хурокан положил ладонь поверх Книги Навыков.

[Книга Навыков открыта]

[Вы хотели бы освоить Навык Призыв Костяного Дракона?]

«Что?»

Внезапно появилось что-то…. неописуемое…

В это же самое время.

Хатч ответил равнодушно, когда услышал усталый голос человека.

- Это было давно, но я не в восторге от этой встречи. Моя спина все еще болит с того момента твоего удара. Ты просил нашей помощи, но ты использовал нас в качестве приманки.

 --Мы все действовали во имя наших собственных интересов.

- Ты понимаешь, как ко мне относились после того, как я стал предателем? Если бы ты знал, что я пережил, ты бы не произносил этих слов.

- Тебе нужны мои извинения?

- Я говорю не с тобой. Мне все равно, если извинишься ты или нет.

- Прости.

- Отлично. Давай приступим к делу. Почему ты, первый глава, хочешь поговорить конкретно со мной?

Первый глава гильдии Гидры колебался, прежде чем ответить на вопрос Хатча.

- Хатч. Твое первое занятие...

Кажется, ты хочешь поговорить об Игровой Системе. Однако наша королева немного слаба в этом вопросе. Наверное, я подходящий человек для этого разговора.

- Насколько ты осведомлен о МИ, созданном и запущенным в Полководце?

В этом вопросе Хатч не мог помочь, но он издал насмешливый смех.

- Вероятно, я знаю больше, чем ты?

- До того, как Тобо Софт произвел МИ, базовый ИИ....

- Я также знаю больше, чем ты об этом. Я прерву тебя на этом. Я уверен, что ты собирался поговорить о программе Пакман, но Пакман не является базовым МИ. МИ первоначально был управленцем ИИ, он используется в различных областях. МИ, созданный Тобо Софт, использовали гибридные технологии из разных областей для проверки характеристик МИ. Игра, которой мы наслаждаемся сейчас, возникла из программного обеспечения Package Game Production, а программа Пакман была перенесена на МИ, чтобы создать окончательный результат. Думаю, я мог бы описать это как спектакль по производству и управлению игрой МИ. Если вы хотите продолжить прослушивание этого сообщения, нажмите 1. Если вы не хотите его слышать, нажмите 2. Если вы хотите прослушать его снова, нажмите #» «Как и ожидалось, ты хорошо разбираешься в этом вопросе.

Хатч заколебался, когда услышал слова Цитруса. После колебания он заговорил.

- Так о чем ты хочешь поговорить со мной?

- Полководец - очень хорошо сделанная игра. В нем также есть Квест Основного сценария, который развивается на основе действий игрока и прогресса игры. Впервые была предпринята такая система, и продукт был на удивление близок к совершенству. Ты знаешь, почему все это стало возможно?

- Разработчики отказались вмешиваться и добавлять изменения. В принципе, это было результатом неупорядочения ИИ. Это также является причиной того, что в этой игре никогда не появится соответствующее событие.

В этот момент Хатч пережил свои прошлые воспоминания. Это была его далекая память. Он пошел работать утром, и он вернулся ночью. Он проводил больше времени в своей компании, чем в своем доме, и он не был слишком извращен, чтобы наслаждаться такой жизнью.

«МИ сойдет с ума, если ему придется делать события, не связанные с игрой. Он также не добавит монстров ради событий или еще какой-то бред, который отпразднует 3-летний юбилей Полководца. Это был правильный шаг, чтобы остановить любые внешние перемены от добавления в игру. Однако Управление МИ Полководцем - лишь ранний продукт. Вот почему у них есть свобода действий от внешних вмешательств и несчастных случаев. Ты позвонил мне, чтобы послушать это объяснение? В самом деле?»

- Согласно нашей информации Квест, третий Квест Основного Сценария или или следующий за ним, станут последними в Квестах Основного Сценария.

«Уау. Спасибо за такие потрясающие новости»

Хатч не был удивлен серьезными словами Цитруса.

- Когда Квест Основного сценария подойдет к концу, эта игра начнет свое существование, как любая другая обычная игра.

«Ах. Ты снова меня удивил».
- Это больше не будет игра, в которой ход игры будет определяться игроками и ходом игры. Команда разработчиков должна будет добавить новые эпизоды и новые этапы. В этот момент это будет просто игра, пытающаяся продлить свой жизненный путь.

Тем не менее Хатч больше не проявлял интереса. Не было никакого удовольствия повторять одну и ту же шутку снова и снова.

- Ты, наверное, знаешь это лучше, чем кто-либо другой. Так о чем ты действительно хотел поговорить со мной?

- Я хочу, чтобы мы замедлили ход Квеста Основного сценария. Даже если популярность Полководца сохранится после окончания Квеста Основного сценария, все уже будет не так. Наибольший вред почувствуют на себе 30 великих гильдий, которые должны управлять людьми. По правде говоря, спекулятивные фонды, которые были введены в 30 великих гильдий, создали пузырь.

- Это не относится к нашей гильдии. У нас есть надежный сторонник.

- Как я уже сказал. Давай договоримся, что мы не будем продвигаться в Квесте Основного сценария слишком быстро. По крайней мере ты понимаешь причину, почему мы должны это делать. Именно поэтому я говорю с тобой. Если бы я сделал это предложение Штормовой Королеве, его бы не поддержали.

- Это правда.

Впервые на этой встрече Хатч решил согласиться со словами Цитруса.

- Так что ты хочешь, чтобы мы сделали?

- Я хочу, чтобы вы, ребята, проигнорировали Хахве Маску.

Хахве Маска.

Когда он услышал это слово, Хатч сделал серьезное выражение лица. Улыбка на его губах исчезла, а его лицевые мышцы напряглись.

- Если вы хотите притащить Хахве Маску за ноги, я только за. Однако даже не думай использовать его как пешку на шахматной доске. Мы не должны сражаться и соревноваться друг с другом за приз вместе с Хахве Маской. Это все, что я хочу сказать.

Звонок подошел к концу.

После того, как звонок закончился, Хатч сделал глубокий вздох.

«Хахве Маска... Он сводит меня с ума. Она одержима им... Кажется, Квест Основного сценария скоро закончится. Я должен продать свои акции Тобо Софт».

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 172. Костяной Дракон (часть 2)**

[Костяной Дракон]
- Профессия: Ранг F
- Использование: для призыва Костяного дракона необходимо принести в жертву драконоподобного монстра.
- Разное: Если вы хотите получить более подробное описание Навыка, откройте Навык.
Описание было очень коротким, но этого было достаточно, чтобы шокировать Хурокана.
«Этот Навык действительно существует».
Костяной Дракон.
Навык Призыва Рыцаря Смерти сродни цветущему цветку для некроманта. С другой стороны, Навык Костяной Дракон был сродни плоду этого цветка. Костяной Дракон был мечтой всех Игроков.
Его описание было как сновидение, потому что он не мог поверить в него. Никто не имел определенного доказательства существования Навыка Костяной Дракон. Даже Богатый Лич не владел этой информацией.
Конечно, в то время Хурокан так отчаянно нуждался в деньгах, что купил лотерейные билеты, чтобы вернуться в игру. В течение этого периода времени появились Игроки уровня 300 и выше. Более того, появилось 3-е усовершенствование. Навык Костяной Дракон мог бы изменить его внешний вид тогда, но Хурокан не имел денег и интереса, чтобы обратить внимание на такую информацию. В любом случае Навык Костяной Дракон не присутствовал в воспоминаниях Хурокана.
Тем не менее он появился прямо сейчас.
«Уровень Навыка - 230? Почему такой низкий?»
Более того, он думал, что Навык Костяной Дракон должен был стать Навыком 3-его совершенствования. Предполагалось, что это Навык 300-го уровня, но у него есть требование уровня 230. Это означало, что это был Навык 2-го совершенствования.
«Всегда ли он был на этом уровне?»
Было много Навыков, который Игрок в Полководце обходил стороной, не осознавая этого. Это было особенно актуально с непопулярными Классами.
Был Навык Костяной Дракон 230 уровня, но было странно, что никто не знал о нем.
Класс Некромант получил популярность благодаря Хурокану. Теперь 2 из 10 игроков выбирали Класс Некромант. Он рассматривался как многообещающий класс, но в прошлом это было не так. В прошлом только 1 из 10 игроков выбрали Класс Некромант. Более того, он выбирался в основном по ошибке или из-за любопытства.
«Ну, я должен быть благодарен, что получил его».
Конечно, Хурокану не пришлось слишком беспокоиться о мельчайших подробностях Навыка.
Самой важной частью было то, что появился этот дивительный Навык. Хурокан сразу посмотрел на подраздел. В отличие от других Навыков, подразделение Навык Костяной Дракон было более существенным.
Более того, некоторые перечисленные характеристики сразу бросались в глаза. «Уровень Костяного Дракона равен уровню монстров».
Нужно было использовать Кости драконоподобного монстра, чтобы вызвать Костяного Дракона, и когда он был вызван, у него будет та же самая статистика монстра. Более того, не могут быть использованы особые навыки первоначального монстра. Как и ожидалось, будет штраф за низкий уровень, но статистика повысится, так как Навык увеличивался в ранге.
«Если я использую Босса монстра как кость для призыва, стоимость будет огромной».
Разумеется, если в качестве призывного трупа будет использоваться драконоподобный Босс монстр, то сниженная базовая статистика все равно будет штрафом за такой призыв. Лучшим классом монстра для вызова были Боссы монстры.
«Огнеслизистый Дракон... У него нет костей».
Костяной Дракон не мог использовать специальный навык принесенного в жертву монстра, но он обладал своими особыми навыками.
Самой привлекательной особенностью был Навык Верховая езда.
«Наконец-то я смогу путешествовать на приличные расстояния».
По правде говоря, Верховая езда была доступна на Големе. Хурокан имел Навык Управление Глиной ранга А, поэтому он мог летать по небу, используя монстров, таких как Виверна, в качестве жертвы.
«Это не полет. Он просто двигается по земле».
Проблема была в высоте!
Голем-Виверна не может летать высоко в небе. В то же время процесс, позволяющий ему летать и уклоняться, был против него. Это позволило бы двигаться со скоростью автомобиля на высоте 100 метров. Однако если во время полета возникнет проблема, или кто-то нападает, можно было бы свободно припасть к земле. Поскольку тело Голема было сделано из камня, его способность восстанавливать равновесие и набирать высоту была наихудшей.
Однако было опаснее использовать его на охотничьих угодьях. Будут ли это атаки монстров, самой большой опасностью были игроки. Когда большинство игроков видели летающего Голема, летящего на малой высоте, они сначала атаковали и только потом задавали вопросы. С точки зрения Хурокана он сошел бы с ума, если бы на него нападали так часто.
Было лучше использовать четырехногого зверя в качестве жертвы. Это был более эффективный и безопасный способ передвижения. По правде говоря, не было большой разницы в использовании Голема-Виверны и Голема-Волка. Разница в скорости была не такой большой.
«У этого нет такого глупого ограничения высоты, верно?»
Конечно, есть шанс, что Навык Верховая езда Костяного Дракона будет схож по своей природе с Навыком Верховая езда Голема. Может быть, сама система Полководец поставила ограничение на все полеты Игроков. Это был вероятный сценарий.
«Кислотное Дыхание... Он сможет использовать его в ранге B».
Помимо Навыка Верховая езда, у Костяного Дракона было несколько Навыков, которые он мог использовать по мере увеличения Ранга. В ранге C был отменен штраф за статистику. В ранге B он получал Кислотное Дыхание. В ранге A он может использовать Драконий Страх.
«Могут также быть изучены два других дополнительных Навыка».
Два специальных Навыка для Скелета-Рыцаря, как Рыцарский дух и Командир, были приобретены через Книгу Навыков. Был шанс, что он будет в состоянии увеличить Навык Костяного Дракона тем же методом.
«Есть еще много вещей, на которые я должен потратить деньги».
Хурокан с тревогой щелкнул языком, когда подумал о деньгах, которые он должен был инвестировать, чтобы получить Навык Рыцарский дух и Командир.
«А?»
Однако беспокойство за деньги было сметено подчистую, когда он увидел четвертую строчку в подразделе.
«Подождите минутку. Что за чертовщина?»
- Для того чтобы вызвать Костяного Дракона, необходим костный труп, равный целому Дракону.
«Какого черта?»
Появился самый дорогой Навык в Полководце.
Хо-ой-ой!
Кричала Костяная Виверна, сделанная из костей. Лес был полон высоких и толстых деревьев, напоминающих здания. Костяная Виверна начала падать в сторону леса.
Швиии!
Это было похоже на стрелу, спускающуюся к земле. Более того, она была сделана исключительно из костей, поэтому Костяная Виверна была угловатой. Он вела своим клювом вниз, ужасно пикируя к земле.
Пу-хдыщь!
Листья больших деревьев покрывали землю, как крышу, и Костяная Виверна прорвалась сквозь эту завесу, как будто камень в воду. Целью клюва Виверны был монстр по имени Монстр Леса. Он вел ожесточенную битву с Рыцарем Смерти, Скелетами-Рыцарями и Скелетами-Воинами.
Монстр был 7 метров в высоту, и он был массивным. У него были ноги козла, тело и голова орка. Кроме того, он был сделан из смеси грязи, камня и деревьев. Монстр Леса был сильным монстром.
Это был только монстр среднего размера, но его сила не уступала большим монстрам. Кроме того, он также давал аналогичный опыт, как за больших монстров.
Костяная Виверна летела острием клюва на Монстра Леса.
Пиуууу!
Голова Монстр Леса взорвалась, как арбуз. Костяная Виверна проткнула Монстра Леса в голову, а клюв торчал кончиком из плеча.
Виверна застряла.
Очень странно, что двое пострадали от огромных повреждений, но проявляли признаки жизни.
У Монстра Леса не было ничего, что можно было бы назвать головою, но он вырвал Костяную Виверну, застрявшую на его теле левой рукой.
Он использовал свою невероятную силу хватки, чтобы сломать Костяную Виверну пополам, и бросил ее на пол, как мусор.
Костяная Виверна уже была смята до неузнаваемости. Кости разрушенного тела проявляли признаки активности. Костяная Виверна изо всех сил старалась восстановить свое тело, но боролась напрасно. Она попыталась вправить каждую кость за раз.
Как будто желая отомстить за своего товарища, Костяной Конь Рыцаря Смерти протаранил головой тело Монстра Леса. Рыцарь Смерти качнулся к обезглавленному Монстру Леса, как будто он раскалывал лес.
- Ах, что? Какого черта!
Кто-то крикнул в задней части Монстра Леса. Хурокан закричал раздраженным голосом.
- Ты понимаешь, сколько я заплатил за него!
Высокогорный Лес был расположен на северной части Черного Континента.
Это был лес, расположенный на окраине Красной пустыни, и он считался самым эффективным охотничьим угодьем для игроков выше уровня 230. Трудность в охоте на Монстра Леса была высокой, но опыт тоже был высок.
Однако Хурокан посетил Высокогорный Лес из-за Квеста.
«Вот черт. Взрывные Кости, а также кости для Костяного Дракона... Я сойду с ума».
Когда он нашел следы, оставленные Архимагом Боканом в Древней Гробнице Короля, он сразу же получил Квест под названием «Артефакт Древнего Короля». Ему нужно было встретиться с Кузнецом Олфом, чтобы продвинуться в Квесте.
Конечно, он понятия не имел, где находится Кузнец Олф. Этот конкретный НПС никогда не оставался в одном месте. Он посетил всех в Ассоциации подчинения, и ему удалось найти намек, в котором говорилось, что Кузнец Олф перешел на Черный Континент. Ему сказали, что Кузнец Олф в настоящее время едет в Красную пустыню.
Естественно, Красная пустыня стала местом назначения Хурокана, а Высокогорный Лес был на пути к Красной пустыне. Конечно, он охотно охотился по дороге туда.
Охота была очень плодотворной. Монстры Леса гарантировали, что он получит действительно хорошее количество опыта. Более того, предметы, выпавшие с Монстра Леса, могут быть использованы при перековке предмета Уникального Ранга. У монстра был хороший опыт, и он был источником денег. Его прибыль неуклонно возрастала, когда он поймал этого монстра.
Однако его прибыль не оправдалась, когда Костяной Дракон развалился на части.
«Дерьмо!»
Костяной Дракон.
Этот хороший Навык Костяной Дракон позволил ему вызвать Виверну и других различных драконов. У всех этих драконоподобных монстров были отличные атаки.
Однако проблема возникла из-за того, что вызванный Костяной Дракон был слишком безрассудным, и его Навык Ранг был слишком низким. Более того, уровень разрыва между монстром, которым он пожертвовал, и монстром, с которым он сражался, были слишком большими.
«Я охочусь на какого-то Монстра Леса, поэтому я не могу использовать кости Босса-монстра 200 уровня...»
Для своего первого вызова он использовал монстра уровня 170 под названием Серая Виверна, чтобы вызвать Костяную Виверну.
Это был далеко не монстр низкого уровня.
Серая Виверна еще считается труднопроходимым монстром в Полководце.
Однако Хурокан в настоящее время охотится на Монстра Леса, который были на уровне 240.
Это был разрыв в 70 уровней. Более того, так как Случайный Навык был Ранга F, его Костяная Виверна получила штраф Сокращение статистики.
Все это привело к тому, что произошло мгновение назад.
Костяная Виверна усердно билась, и время от времени это было весьма эффективно. Однако Костяная Виверна заплатила за свою атаку страшную цену.
Эту часть уравнения легко решить, и это было понятно. Он использовал монстра уровня 170 как Жертву, поэтому было бы странно, если бы он смог уничтожить монстра уровня 240.
Проблема была в цене.
«Тем не менее мне стоило 1000 золота, чтобы вызвать Костяную Виверну. Это уже слишком».
Это была стоимость вызова Костяной Виверны.
В случае с Серой Виверной он отдал 8 предметов, из которых можно было сделать приличные предметы. Если бы кто-то добавил костяные предметы, используемые в этой сделке, вышло бы около 1000 золота.
На самом деле все было не так дорого. Если вы бы разделили 8 костяных предметов, необходимых для изготовления предмета, они бы составили около 120 золотых.
Это была довольно низкая цена для осколков, которые использовались, чтобы сделать Предмет, используемый многими игроками 170 уровня.
Однако для Хурокана это была совсем другая история. Он должен был купить большое количество осколков, и их можно было использовать только один раз.
«Итак, один вызов стоил запаса 100 взрывных костей...»
Он стоил 100 взрывных костей.
Более того, Костяной Дракон не был слишком совместим с Навыком Рыцаря Смерти Бессмертный.
Не похоже, чтобы Навык не работал на Костяного Дракона. Все дело было в особой характеристике Навыка Бессмертный. Навык Бессмертный работал, только если Скелет был рядом с Рыцарем Смерти. Однако Костяной Дракон регулярно отходил от радиуса Навыка Бессмертный.
Так было и сейчас.
Монстр Леса извлек Костяную Виверну, и он выбросил его за пределы действия Навыка Рыцаря Смерти Бессмертный.
[Костяная Виверна обращается в прах]
В конечном итоге Костяная Виверна не восстановилась. Он стала грязью.
«Получил, проверяй».
В этот момент его тысяча золота превратились в грязь.
Ему было больнее от того факта, что он должен был бы повторить это. Ему пришлось вложить нелепое количество золота, чтобы увеличить рейтинг Навыка Костяной Дракон.
«Я никогда не ожидал потерять свои деньги вот таким вот образом».
С другой стороны, это укрепило его решимость.
«Мне нужно быстро убить этих ублюдков, чтобы я мог компенсировать свою потерю».
Это побудило желание Хурокана выследить Монстра Леса.
Это было похоже на то время, когда он начал эту игру в первый раз.
Гильдии VandV, Большая Улыбка, Расцвета, Метателей и Лунного Света были 5 гильдиями в гильдии Пяти Звезд. Они использовали свое подавляющее количество, чтобы оказать значительное влияние на север и юг Черного Континента.
Их экспансия отличалась от Штормовых Охотников, которые просто использовали регионы в качестве охотничьего угодья, прежде чем они продвигались дальше. Пять звезд занимали и контролировали хорошие охотничьи угодья. В последние дни игроки высокого уровня прошли уровень 230, а Высокогорный Лес был очень привлекательной охотничьей территорией для игроков, которые приближались к более высоким уровням. Это была охотничья земля, достойная контроля как одна из основных охотничьих угодий.
Высокогорный Лес находился под контролем гильдии Большие Улыбки.
Конечно, практически невозможно управлять охотничьим угодьем высокого уровня с грубой силой. Если гильдии захотелось бы поймать монстров уровня 230 и выше, нужно было мобилизовать игроков самого высокого уровня гильдии. Должны были быть выведены их основные силы. Вот почему слабые члены гильдии не могли постоянно находиться там, чтобы наблюдать и контролировать этот регион. Наблюдение и управление за охотничьим угодьем были вне Квеста. Игроки более низкого уровня, скорее всего, были бы отправлены обратно домой через специальную службу доставки под названием Игра Окончена в город Руин крепости Хирд.
По правде говоря, это не было подходящее место для управления. Это был не этап, предназначенный для игроков низкого уровня. Игроки, которые могли посещать это место, имели Навыки и определенную степень славы. Трудно было поговорить или прийти к соглашению с этими Игроками. Гильдии пришлось бы использовать очень внушительную биту, чтобы быть в состоянии применить наказание к тем, кто вторгся в лес.
- Как долго мы будем позволять Хахве Маске пребывать в Высокогорном Лесу?
Однако был игрок, на которого не работал ни один нормальный свод правил.
Он был известным игроком, и слова на него не действовали. Более того, он не стал бы обсуждать какие-либо сделки, и добрый подход к нему тоже не сработал бы. У него не было гильдии, на которую можно было оказывать давление, и никакие формы давления, похоже, не срабатывали над ним.
- Мы уже решили не возиться с Хахве Маской... Разве вы не согласились с этой частью, г-н Хех-бибин?
- Тем не менее и у нашего терпения должен быть предел. Высокогорный Лес является нашей главной охотничьей территорией под нашим управлением!
Хахве Маска.
Он игнорировал всю власть, когда охотился в Высокогорном Лесу. Более того, он не просто так направился туда.
- Хахве Маска щеголяет тем, что он охотится в Высокогорном Лесу!
Он охотится на открытом воздухе!
Это было так, словно он рекламировал себя!
«Видео, которое он загрузил, в Высокогорном Лесу, набрало 10 миллионов просмотров. И это всего лишь за один день!»
Чтобы все и без того разрушить, Хахве Маска загрузил видео о себе, охотящимся в Высокогорном Лесу. Он загрузил его на следующий день с минимальным редактированием.
Хахве Маска был YouTube звездой, который может получить миллионы просмотров только от загрузки простого видео танцев скелетов в игре. Он был мегазвездой Полководца.
Он был знаменитой фигурой, поэтому его охотничий видеоролик «Монстр Леса» не мог иметь мало просмотров. Он был достаточно популярен, чтобы набрать 10 миллионов просмотров за один день.
Более того, по мере того, как рос успех Хахве Маски, Гильдия Большая Улыбка выглядела все более ничтожной. Он расхаживал в Высокогорном Лесу, находясь под строгим контролем Больших Улыбок.
- Почитайте комментарии ниже недавнего ролика Хахве Маски «Охота в Высокогорном Лесу». Около половины комментариев высмеивают Большие Улыбки.
Начальник гильдии Больших Улыбок рассердился.
По правде говоря, Хех-бибин больше не хотел обращать внимание на Хахве Маску.
Разве он не проигрывал каждый раз, когда возился с Хахве Маской?
Вот почему он не согласился, когда гильдия приняла решение не вмешиваться в дела Хахве Маски.
Однако нынешняя ситуация была совсем другой.
- Мы - одна из ТОП 30 гильдий. Мы величайшая гильдия в Китае. Если мы разрешим Хахве Маске относиться к нам таким образом, мы потерпим крах и фиаско.
Им было все равно, когда во дворе бегала сумасшедшая собака. Им было все равно, игнорируют ли сумасшедшую собаку. Однако если сумасшедшая собака забегала в дом, и начинала устраивать беспорядок, это была совершенно другая история.
Слова Хех-бибина не были безосновательным. Когда Синклер услышал его слова, он согласился с его словами.
- Я понимаю. Однако риск слишком высок. Если мы хотим поймать Хахве Маску прямо сейчас, нам придется перенести значительную часть наших войск, присутствующих здесь на Черный Континент.
Все было не так. Казалось, как будто они не могли поймать Хахве Маску. Хахве Маска был удивительный, но, в конце концов, он был один. Если они захотят, они смогут убить его.
- Синклер. Ты...
- Значит, ты хочешь, чтобы я вышел и сразился с Хахве Маской? Это то, что ты пытаешься мне сказать?
В конце концов это была последняя точка терпения. Это была цена, которую нужно было заплатить, чтобы убить Хахве Маску. Страшную цену пришлось бы заплатить, чтобы поймать ужасающего гения Одиночной Игры. Даже если бы кто-то был готов пожертвовать собой, это было бы проблемой.
- Политика есть политика. Я не буду возиться с Хахве Маской.
- Не могу поверить, что это произнесено твоими устами, Синклер.
- Пять звезд согласились с этим, и Гидра тоже. Мы не трогаем Хахве Маску.
- Синклер. В то время как вы были в гильдии Рук, вы были одним из игроков наравне с Матадором Чевом и Штормовой Королевой Шир. Если было препятствие, вы устраняли его. Вы использовали свой Навык Тени, и многие сокрушались этого факта. Вот почему многие гильдии отправили вам такие сообщения.
Синклер мог ясно видеть, что этот заказ выйдет в убыток, поэтому он не хотел подписывать квитанцию.
Нет, если быть точным, он не мог этого сделать.
Его работодатель, нанявший его, не допустил этого.
- Вот почему мне интересно. Какое решение примет Матадор или Штормовая Королева?
- Я приму твои слова как комплимент.
Синклер закончил разговор с Хех-бибином после того, как он услышал последнее слово.
- Реальная цель Хех-бибина – чтобы я пал от рук Хахве Маски. Он хочет, чтобы мое влияние уменьшилось.
После окончания звонка Синклер издал горький смех.
Синклер мог догадаться, почему Хех-бибин попытался его приманить. Тот не пытался наказать Хахве Маску. Когда Большие Улыбки изменили состав, а Синклер стал главным, Хех-бибин стал изолированным в гильдии. Ему нужен был план, который изменит его положение. Синклер хорошо знал об этом.
«Черт».
Вот почему он отказался от повторения Квеста.
«Черт».
В настоящее время Синклер пытался убедить себя, что именно поэтому он отказался от повторения Квеста.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 173. Костяной Дракон (часть 3)**

«Посмотрим...»

Ан Джэюн, который смотрел на свой Планшет, одел очки на лицо. Затем он начал щелкать пальцем по планшету.

«Я потратил 3,223 золота на магические предметы восстановления, 2,550 золота на предметы для восстановления здоровья и 10 000 золота на Костяные осколки...»

У него уже была приблизительная оценка того, сколько он потратил, но расчет был заключен быстрее, чем ожидалось. Итоговая сумма еще не вышла, но Ан Джэюн остановил движение пальцем.

- Ах.

В итоге из его рта вышел очень тихий вздох жалости к себе.

«Эта игра сводит меня с ума»

.
Ему было тяжело дышать. Слова, которые он собирался сказать, застряли в горле. Ан Джэюн мог только жаловаться и стонать о своих проблемах в своих мыслях в голове.

В конце концов, его недовольство привело к раздражению.

«Костяной дракон... Как они могут создавать такие дорогие Навыки?»

Прошло 10 дней с тех пор, как Хахве Маска поохотился в Высокогорном Лесу, который находился под управлением Гильдии Большие Улыбки.

«Я не могу воздержаться от его использования, так как мне нужно увеличить Ранг Навыка... Я поймал так много Монстров Леса, но все равно ушел в минус».

Последние 10 дней охоты Хахве Маски для повышения уровня проходили очень плавно. Это было не просто гладко. Он работал с максимальной эффективностью. Через 10 дней он поднял 4 уровня и достиг уровня 235. Еще в прошлом, Хурокан работал с гильдией Хахве Маски, чтобы набрать уровни. Им потребовался 31 день, чтобы он перешел с уровня 230 на уровень 240. Его текущая скорость роста уровня была до смешного выше.

Однако трата его денег была такой же быстрой, как скорость его роста уровня.

«Дерьмо. Это Навык создавали для использования или как?»

Конечно, главным виновником его потерь был Навык Костяной дракон.

Скелеты под контролем Хахве Маски отлично отрабатывали себя, но Навык Костяной дракон был на совершенно другом уровне по сравнению со Скелетами. Ему приходилось одевать, украшать и кормить Скелетов.

Казалось, что в этом случае он наливает воду в кувшин с отверстием внизу. Но Навык Костяной дракон заставлял его чувствовать, будто он льет воду прямо на пол.

Более страшной частью был тот факт, что он еще не начал использовать этот Навык.

«Текущий Драконоподобный Босс-монстр уровня 200 называется ПсевдоДраконом. Если бы я хотел, чтобы Костяные осколки были равны полноценному Дракону... Семьдесят тысяч золота».

Это была настоящая сделка.

Когда он перешел отметку уровня 200, чтобы найти большого Драконоподобного Босса-монстра, цена подскочила до совершенно другого уровня. Это было особенно верно для Драконоподобного Босса-монстра, который был в совершенно иной категории.

С другой стороны Навык может потребовать около 100 костяных осколков. Конечно, цена на сбор такого большого количества Осколков была непомерной.

Более того, Костяные осколки, заплаченные за непомерную цену, рассеивались, когда заканчивалась битва. Когда он подумал об этом, его тело задрожало.

После того как его тело перестало трястись, Ан Джэюн решил перестать беспокоиться об этом.

«Вначале мне нужно задуматься о повышении Ранга Навыка. Страшная проблема... Давай-ка я теперь забуду про это».

Постоянно думая об этом, он лишь зарабатывал себе язву желудка.

Ан Джэюн снова начал нажимать на экран Планшета. Он перезапустил расчет, который он остановил минуту назад.

«Если я хочу купить дополнительные Расходники и Осколки для Костяного дракона... Мне придется купить около 100 000 золота. Я трачу свое золото гораздо быстрее, чем ожидалось. Я купил 100 000 золота не так давно».

Затем он снова начал волноваться.

«Плата за транзакцию заключалась в обмене 100 000 золотых... Это будет больше, чем то, что я трачу на еду каждый месяц».

«Эх, пошло все».

В этот момент Ан Джэюн отказался от всех расчетов.

Костяная Виверна хлопнула своими крыльями, приземлившись на главную площадь города Руин крепости Хирд. Ее крылья были сделаны из костей, поэтому они не вызывали волнений. Костяная Виверна была довольно большой, но процесс посадки был тише, чем ожидалось. Однако волнение, которое она вызвала в своем окружении, было совсем не тихим.

- Что это за фигня?

- Это НИП?

- В системе Доставки НИП Виверной есть Костяной дракон? Разве она обычно не использует 5 обычных Виверн?

Игроки на площади пришли в большое волнение, собрались и другие игроки. Они пришли посмотреть, в чем дело. Когда игроки собирались сблизиться с массой, напоминающей облако, игрок спустился со спины Костяной Виверны. Этот Игрок использовал кости Костяной Виверны в качестве ручек. На нем были мешки и сумки, заполненные до отказа.

Когда толпа узнала лицо игрока, это создало хаос в толпе.

- Хахве Маска?

Беспокойная энергия в толпе была сродни той, когда знаменитость выходила из дорогой спортивной машины. Когда толпа взволновалась, Хурокан же наоборот был лишен всякой гордости.

- Да, вот что это такое.

За короткий промежуток времени Хурокан использовал Навык Верховая езда Костяной Виверны, чтобы прилететь из Высокогорного Леса в Город Руин крепости Хирд. Более того, это был первый раз, когда толпа увидела, что Игрок использует Костяную Виверну в качестве способа передвижения.

Это было очевидно, но Хурокан ожидал такой реакции.

«Как и ожидалось».

Он беспокоился о Навыке Верховая езда, но Костяной дракон отлично летал в воздухе. Было невозможно делать какие-либо трюки в воздухе, но это было намного лучше, чем Виверна-Голес, сделанная с использованием Навыка Управления Глиной. Он мог летать намного выше, и это было намного безопаснее.

Конечно, это был отличный способ транспортировки, но у этого удобства была высокая стоимость.

[Костяная Виверна рассыпается]

Под Системное Объявление, Костяной дракон рухнул в белую груду пыли. Пыль от кости была настолько прекрасной, что небольшой бриз, который не почувствовал никто, рассеялся на людей.

Сила, которая удерживала плечо и шею Хурокана, также рассеялась.

«Ах, мои 200 золотых...»

Когда Навык Верховая Езда был использован для дальних поездок, Костяной дракон исчезал, как только он прибывал в пункт назначения. В принципе, это означало, что путешествие на дальние расстояния с использованием Навыка Костяной дракон было одноразовым Навыком. Это был даже не полет в оба конца. Он путешествовал только в один конец.

К счастью, он мог использовать самого низкоуровневого Драконоподобного монстра. Это был Виверна 90-го уровня. Вот почему он потратил только 200 золотых на этот полет.

Конечно, он сказал, что это всего лишь 200 золотых, но если перевести это на реальные деньги, это была цена авиабилета.

Вот почему его спина выглядит странно мрачной, когда он направляется к центру хранения предметов.

В Центре хранения предметов была комната, где Игрок всегда мог изменять свою настройку предметов. Она была там как внимательный жест для игроков. Это позволило положить предметы в игровые автоматы, и когда он кричал Слот, можно было увидеть, как он выглядел. Конечно, можно было бы выглядеть глупо, если бы каждый продолжал кричать Слот в глубине леса, чтобы проверить, как выглядел человек в снаряжении. Вот почему существовала эта комната.

Хурокан был в такой комнате с выключенным оборудованием. Он стоял внутри, только в нижнем белье, и его тело выглядело странно.

Он напоминал Франкенштейна. Его руки и ноги выглядели так, будто они были сшиты вместе, и татуировки покрывали все его тело.

Хурокан схватил плоть с левой стороны подобно рукояти. Когда он натянул кожу, плоть вокруг его живота раскрылась, словно дверь. За ней оказалось шестигранное пространство, похожее на внутренний сейф.

«Я поставлю предметы здоровья в желудок...»

Хурокан уложил расходные материалы, которые он купил, в живот. Он продолжал вставлять Предметы, пока там не стало свободного места.

Затем он притронулся к своим бедрам.

«Левые будут содержать осколки скелета, взрывные кости, костяное копье... Другая сторона будет содержать жертву для Навыка Костяной дракон».

Сначала он открыл правое бедро, затем открыл левое. Он помещал предметы в доступное пространство. Впоследствии он тщательно надел Предметы на руки и даже на ладони. Казалось, что он заменяет свои кости.

Закончив свою работу, он манипулировал своими наручными часами. Для его голого тела потребовалось всего 2 секунды, чтобы экипировать тяжелую броню.

Работа Хурокана еще не была выполнена. Были одеты сумки для хранения предметов, размещенные в разных местах набора Темной Точки, и он начал заполнять их Расходниками.

Он также наполнил свою сумку и карманы.

«Ого-ооо».

Хурокан смог легко дышать только после того, как он закончил свою работу... Это заняло у него 20 минут.

Когда он вздохнул, горькая улыбка украшала губы Хурокана.

«Я проложил себе дорогу деньгами».

Каждый Игрок тщательно готовился к охоте и квесту, покупая Расходники. Тем не менее не было никого другого, кто был бы столь же тщателен в своей подготовке в отношении Расходников, как Хурокан. Подготовка Хурокана была дотошна, а Расходники, которые он использовал, были слишком дорогими.

«В настоящее время я, наверное, самый дорогой Игрок, идущий по Квесту внутри игры Полководец».

Только стоимость предметов на его теле может быть измерена в сто тысяч.

Это еще не все. Ни один из предметов Хурокана, присутствующих в его слотах, не был дешёвым.

Более того, он обладал уникальными предметами, которых не было у большинства в игре Полководец, как Ожерелье Очищения и Колье Инугаса. Вдобавок ко всему, большое количество его основных предметов были связаны, и он не потерял ни одно из них, если бы не украли его наручные часы. С другой стороны, это означало, что если кому-то удалось украсть наручные часы Хурокана, вероятность выпадения Ожерелья Очищения и Колье Инугаса была высокой.

Не будет преувеличением сказать, что самым ценным персонажем, которого можно было поймать в Полководце, был Хурокан.

«Я такая соблазнительная цель, но Большие Улыбки оставляют меня в покое. В этом нет никакого смысла».
Гильдия Больших Улыбок оставила Хурокана в покое.

Со временем он начал охоту в Высокогорном Лесу, ему было любопытно их отсутствие.

По правде говоря, Хурокан не планировал охотиться 10 дней в пределах Высокогорного Леса. Если бы он мог это сделать, это было бы здорово. Однако он думал, что Гильдия Большие Улыбки не позволит ему охотиться в важном регионе, находящемся под их контролем. Он был уверен, что Большие Улыбки мобилизуют свои силы, чтобы помешать охоте Хурокана.

Вот почему он был смелым и заметным в начале. Он начал серьезно охотиться за монстрами на виду.

Хахве Маска проявил всю свою мощь, как будто он рекламировал себя, и с точки зрения гильдии Большие Улыбки им пришлось бы тщательно подготовиться к поиску Хахве Маски. Естественно, этот препарат потребует времени, и это дало бы Хахве Маске время поохотиться немного дольше.

Именно поэтому он выделил 3 дня на охоту.

Он будет охотиться 3 дня в пределах Высокогорного Леса, и когда гильдия Большие Улыбки обратит на него взор, он откажется от охоты. Он перешел бы в Красную Пустыню.

Однако все произошло помимо его ожиданий. Гильдия Большие Улыбки даже не появилась рядом с Хуроканом. У них не было никаких намеков на то, что они попытаются поймать его. Со временем подвиги и действия Хахве Маски стали еще заметнее. Осмеивание и критика против гильдии Большие Улыбки становились все громче. Однако они относились к Хурокану так, как будто его не было.

«Этот курс действий меня больше беспокоит».

Если бы дело дошло до него, он был готов сразиться с гильдией Большие Улыбки. Однако когда Гильдия Большие Улыбки молчала - это его пугало.

Однако это было также причиной того, что он подтвердил свою решимость.

«Эти ребята не такие ублюдки».

Когда спокойствие перед бурей затягивалось на долго, разрушительная сила бури становилась сильнее.

Ему не нужно было преувеличивать свою наглость в Высокогорном Лесу. Не было причин, по которым он должен был оставаться до пробуждения ловушки, заложенной мстительными игроками гильдии Большие Улыбки.

«Что ж, если я пойду в Красную Пустыню, мне не придется беспокоиться о гильдии Большие Улыбки некоторое время...»

Поскольку он пробудил интерес гильдии Больших Улыбок, он должен был как можно скорее отправиться в Красную Пустыню.

Красная Пустыня была к северу от Высокогорного Леса, и это был регион, официально брошенный гильдией Большие Улыбки. Они не охотились, не управляли и не искали в Красной Пустыне. Это была не только гильдия Больших Улыбок. Вся гильдия Пять звезд отказалась от Квеста в Красной Пустыне.

Это был очень опасный регион. Неизвестно, какие типы монстров появились бы в этом регионе. Не было информации о том, какие характеристики были у этих монстров.

Единственное, что было подтверждено, было то, что она была сложнее, чем Высокогорный Лес! Предполагалось, что это охотничий участок уровня 250.

Конечно, Красная Пустыня была наполнена более опасными существами, чем члены гильдии Большие Улыбки.

Более того, Хурокан должен был встретить НИП Полководца, который, как известно, очень недружелюбен по отношению к Игрокам. Кузнец Олф делал все, что хотел, и у него не было никаких подсказок о его местоположении. Он просто знал, что НИП находится где-то внутри Красной Пустыни. Он должен был найти НИП только с этой информацией.

«Если бы я мог закончить эту игру, я бы давно ее закончил».

Это была мечта, после которой разум Хурокана помрачнел. Он одел Хахве Маску на лицо.

«Если все будет так, не будет ли это смешно?»

По словам Хех-бибина, Аполлон не шевелил губами. Хех-бибин снова заговорил с ним.

- Справедливости ради, вы теперь хозяин этой субгильдии. Единственное, что меня удерживает, - это большой Квест для этой гильдии. Гильдия Большие Улыбки в основном ваша гильдия. Более того, разве вы не хотите отомстить Хахве Маске?

Синклер не сдвинулся с места. Как мы собираемся убить Хахве Маску?

Аполлон, наконец, нарушил свое молчание и Хех-бибин посмотрел на Аполлона с твердым и решительным выражением лица, а не вопросительным.

Произошло короткое молчание, и Хех-бибин не показал никаких признаков желания говорить.

- Я хочу поймать Хахве Маску. Я хочу убить этого ублюдка.

Как будто он не мог принять тишину, Аполлон говорил с гневом в голосе.

Хех бибин заглянул Аполлону в глаза. В его голове мелькнуло несколько мыслей.

«Как я думал, ответ заключался в том, чтобы разгневать Аполлона».

Когда эта мысль пронзила его мысли, Хех бибин изо всех сил попытался скрыть улыбку, которая пыталась вырваться ему на лицо.

- Мы похожи на глупцов. Если Гильдия Большие Улыбкы позволяет Хахве Маске действовать безнаказанно, это сильно повредит нам. По крайней мере мы с тобой должны выступить вместе.

- Однако у нас нет плана! Если не Синклер, кто сможет пойти на Хахве Маску?

Аполлон реагировал очень темпераментно. Если рассматривать личность Аполлона и его прошлые отношения с Хахве Маской, это была предсказуемая реакция. Не было причин, почему Аполлон был бы рад этой теме.

- Даже если у нас нет такого же Игрока, чтобы противостоять ему, нет причин, по которым мы не сможем убить его, если мы пойдем в большом количестве. Если мы его поймаем, мы сможем это сделать.

- Мы не смогли поймать его после отправки 1000 наших игроков.

- Разве это не потому, что гильдии Штормовые охотники помешали нам? Если мы подойдем к этому делу с умом, даже Хахве Маска не сможет сражаться с силой в 1000 человек.

- Я слышал эти слова раньше.

- Мы должны охотиться на него таким образом, чтобы получить прибыль. Даже если мы отправим 100 или 1000 игроков, мы получим прибыль. Хахве Маска - самый дорогой монстр в Полководце.

- Если мы отправим тысячу игроков, он сбежит. Хахве Маска не тупой. Так он справляется с такими ситуациями.

Хех бибин снова закрыл рот.

- Более того, у ублюдка нет гильдии, пати, команды или даже семьи! Невозможно угрожать ему, похитив кого-то рядом с ним. Итак, как мы должны его припереть к стенке? В последних слухах говорится, что он летает на Костяной Виверне. Он может летать сейчас, так как мы можем его поймать?

В этот момент...

- Ах.

У Аполлона возникла идея. Когда у него появилась эта идея, у него стало ошеломленным выражение лица.

«Сейчас я думаю об этом, и…. есть один Игрок, который близок к Хахве Маске».

Выражение Аполлона превратилось в кровавую улыбку.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 174. Красная Пустыня (часть 1)**

[Место к северу от Высокогорного Леса, где появляются Монстры Леса. Красная Пустыня. До сих пор никто не мог приблизиться к этому неизвестному региону]

В кадре появился игрок. После того, как он получил краткое объяснение, Игрок повернулся, чтобы посмотреть на Красную Пустыню, простиравшуюся позади него. Затем он указал на то, что увидел.

Похоже, я на Марсе. Однако это место имеет характеристику, которая интереснее, чем ее внешний вид.

Взор его был устремлен к полу. Можно было увидеть ноги человека, стоящего на красных песках. Человек топал ногой, как будто стучал по полу.

Всматриваясь в это, он ожидал, что от топота его ног раздастся глухой звук потревоженного песка.

Тун-тун-тун!

Тем не менее красный песок под ногами Игрока резонировал, будто это была сталь.

Человек не прекращал топтаться. Он быстро вытащил меч, и ударил им в землю. Меч быстро опустился, и, выпустив звук скрежета, между песчинками просочился только кончик меча.

[Как вы видите, это место - пустыня. Однако, будучи в этом регионе, вы должны относиться к этому месту как к миру из бетона. То же касается и остальной Красной Пустыни, которую вы можете увидеть прямо сейчас. Эти пески выглядят так, как будто они текут, как речная вода, но, по правде говоря, ее можно рассматривать как очень легкий слой песка, движущийся поверх материала, подобного бетону. Это игра. Это потрясающая идея, чтобы испытать ее в виртуальной реальности]

Наконец Игрок появился в кадре, и он начал двигаться. Экран начал двигаться вместе с мужчиной. Мужчина подошел к чему-то большому, и он остановился перед ним.

Перед мужчиной была змея. Это была огромная змея, которая выглядела странно по нескольким причинам. У змей обычно были чешуйки, выглядевшие блестящими из-за масла, но кожа этой змеи выглядела очень твердой и толстой. Она выглядела как броня жука, и глянцевый блеск сделал его похожим на экзоскелет. Однако самой удивительной частью было то, что тело змеи было наполовину зарыто в песке.

Игрок снова открыл рот.

[Однако если вы решили поохотиться здесь, все описание, данное мной ранее, на самом деле очень ужасающее. Подождите, пока этот парень не выйдет или не убежит. Если вас затащат под землю, можете отдыхать и засыпать вечным сном. Лучше будет держать ухо в остро]

В мгновение ока угол обзора в кадре изменился. Экран начал дрожать, как будто его действительно снимали с помощью карманной камеры.

[Дерьмо! Снова это]

[Приготовься к битве! Приготовься к битве!]

[Не вмешивайся! Мы должны быть особенно бдительными!]

В дрожащем кадре слышались отчаянные голоса. Через некоторое время видео пришло в порядок, и игрок заговорил прямо со зрителями, наблюдающими за ним.

[На этом все. С вами был Синклер из гильдии Большие Улыбки]

Видео закончилось.

Хурокан, которого достало это видео, наконец-то смог свободно взглянуть на него. Он посмотрел ему в глаза, подняв голову. Хурокан видел того же монстра из видео прямо перед своими глазами. Труп Песчаного змея был разбросан повсюду, и он медленно таял.

Ддул-го-рхк, ддуль-го-рхк

Рядом с Песчаным змеем находились два Рыцаря-Скелета на Костяных Конях. Они смотрели, как он медленно двигался. Казалось, они были настороже. Оба Рыцаря Скелета твердо стояли спереди, но Хурокан не смотрел на них.

«Рыцарь-Скелет был сбит одним...»

Когда он приехал в Красную Пустыню, Песчаный змей ждал Хурокана. Он сразу наткнулся на самого известного монстра внутри Красной Пустыни.

Хурокан решил ответить на приветствие Песчаного змея. Он дал ему Скелетные осколки в качестве подарков для входа в его дом.

Сама битва была не так уж плоха. Экзоскелет Песчаного змея был не таким тяжелым, как выглядел на первый взгляд. С другой стороны, у монстра не было особых способностей. Скелеты воины были обучены достаточно хорошо, чтобы сражаться в ближнем бою с Песчаным змеем. Затем, используя Древнюю Силу Легендарного Ранга, он укрепил Рыцарей Скелетов. С помощью Скелетов Рыцарей на Костяных Конях Песчаный змей не стал трудным противником.

Кроме того, эффект Навыка [Коррозивный призрак] очень хорошо работал на этом монстре. У Хурокана был запасной ранг Древней Силы, оставшийся внутри его хранилища, поэтому он использовал его к Навыку [Скелетная наука]. Навык [Коррозивный призрак] стал намного сильнее, и он быстро ослабил экзоскелет Песчаного змея. Благодаря недавно купленному Навыку [Проклятая кукла] ему было легко навести проклятие.

Первая часть битвы была настолько легкой, что Хурокан даже немного удивился.

«Конечно, в этой игре нет ничего легкого».

В мгновение ока Песчаный змей неожиданно схватил Рыцаря Скелета. После укуса Песчаным змеем Рыцарь Скелет рассыпался. Скелет-Рыцарь был убит.

Мгновенная смерть.

Вещь, которая, как правило, никогда не случалась с его подчиненными Скелетами.

Позже он вступил в очередную битву с Песчаным змеем. В ходе этого сражения двух Скелетов воинов постигла та же участь, что и Рыцаря Скелета.

«Я понимаю, что они пытались сделать. Тем не менее Рыцарь Скелет верхом на Костяном Коне огромен. Как его можно было так легко затащить под землю?»

После оценки битвы Хурокан с тревогой щелкнул языком.

Это была незначительная потеря, на которую можно было бы закрыть глаза.

Хурокан не мог вызвать Рыцарей Скелетов на неопределенный срок. Скелет-Рыцарь, умерший мгновенной смертью, был для него очень большой потерей.

«Я думаю, что Големы могут быть единственными, кто может выдержать Песчаного змея».

Конечно, он должен был изменить свою тактику битвы. Он не мог использовать Рыцарей Скелетов как Передовых бойцов и Атакующих одновременно. На передовую он должен был послать большого голема.

«Мое потребление магии выросло».

В конце концов, это была проблема.

Големы были сильными. Однако стоимость вызова была слишком большой, чтобы использовать их против обычных монстров. В принципе, если бы он вызвал голема в драке, где хватило бы одного Скелета-Рыцаря, то со стороны могло показаться, что он убивал цыпленка с ножом, предназначенным для разделывания коровы.

Более того, все, что делал Хурокан, стоило денег. К тому же, у него было не бесконечное количество расходных материалов, которыми он мог пользоваться. Если бы его потребление было слишком быстрым, это ограничивало бы количество часов, в течение которых он мог бы охотиться здесь.

Хурокан поднял глаза в небо.

«Я не могу летать...»

Лучшим вариантом было бы улететь на Костяной Виверне, не ввязываясь в битвы, пока он искал свою цель. Однако Полководец не допускал такое простое решение проблемы.

Навык Верховая езда можно было использовать только в том случае, если у него была определенная цель. Место назначения должно было быть захваченным регионом, как Город Руин крепости Хирд.

Конечно, можно было с легкостью на него взобраться. Однако управлять им было невозможно. В случае с Костяной Виверной, она просто стояла на земле во время мирных ситуаций. Она двигалась только тогда, когда начиналось сражение. Более того, кататься на Костяной Виверне в разгар битвы считалось самоубийством.

Вот почему он должен был ходить пешком по этому месту.

«Дерьмо».

Конечно, ему придется продолжать ходить на двух. Ему пришлось бы оставить свои следы в этом аду, как Красная Пустыня.

Хурокан, смотревший в небо, опустил голову.

«Да. Посмотрим, кто победит».

[Ваш уровень поднялся]

[Уровень Навыка для Навыка Железный Голем поднялся до Ранга D]

[Уровень Навыка для Навыка Костяной Дракон поднялся до Ранга D]

Анонс уровня послышался сверху, но Объявление не дошло до слуха Хурокана.

«Битва завершена!»

Хурокан проигнорировал Красного Скорпиона, которого только что поймал. Он повернул голову, затем он начал бежать.

Он просто побежал.

«Черт возьми!»

Когда Хурокан побежал, из его рта срывались странные словечки. Далеко был замечен лес.

«Я наконец нашел!»

Это был лес, заполненный деревьями, которые соперничали с теми, что он видел в Высокогорном Лесу. Этот лес не был тихим. Он приветствовал посетителей атмосферой, которая была совсем не похожа на Красную Пустыню.

«Если бы я не нашел его сегодня, это бы свело меня с ума».

Он провел 10 дней в Красной Пустыне, и он потратил еще несколько дней на то, чтобы найти это место. Это был его первый успех в этой поездке.

Трудности, которые пережил Хурокан за последние 12 дней, были за гранью воображения. Окружающая среда испытывала игроков по-своему. Она не допускала перерывов, и нужно было всегда проявлять бдительность. Время, проведенное внутри Красной Пустыни, ощущалось дольше. 10-минутный промежуток, проведенный внутри Красной Пустыни, ощущался вдвое длиннее любого другого региона.

Более того, он нашел то, что искал, только тогда, когда Расходники, хранящиеся в его теле, почти исчерпались.

Если бы он не нашел свое местоположение сегодня, у него не было выбора, кроме как вернуться. Конечно, мысли Хурокана в его нынешней ситуации вовсю советовали ему возвращаться.

«Отлично. Мне все равно, что выйдет оттуда. Даже если это зомби, я поцелую его!»

Хурокан подошел к лесу со счастливым настроем, он смог прийти на эту долгожданную встречу.

- Не приближайся к этому месту, смертный человек. Я прощу тебе твое появление здесь только один раз. Если ты снова вернешься сюда, даже твой труп пожалеет о том, что заявился.

Это был эльф с красноватой кожей.

[Вы получили титул «Первый, кто встретил племя красных эльфов»]

[Квест «Артефакт эльфа» начался]

«Черт возьми!»

Тяжелый бег Хурокана, который не смог остановить даже Инугас, в этот момент прекратился сам.

Фииуууххх!

Меч вонзился в шею Ящерочеловека Вуду, как топор в дерево. Тело Ящерочеловека Вуду содрогнулось.

Однако единственный союзник Ящерочеловека Вуду не мог помочь.

- Мы убили Зомби!

- Тебе просто нужно убить его сейчас.

Были еще два игрока. Мужчина и женщина расправлялись с Зомби. Удивительно, но все 10 зомби были призванными существами. Последний Зомби был убит, и ни один из Зомби не смог восстановить себя.

Игрок держал свой меч в шее Ящерочеловека Вуду, но, услышав их слова, он извлек его. Он остановил бой.

Пу-пупупууу!

Кровь выливалась из шеи Ящерочеловека Вуду.

Пу-пупупууу!

Можно было услышать звук его предсмертных вздохов.

Пухк!

Когда Игрок достал меч, он ногой надавил на лодыжку Ящерочеловека Вуду. Тот упал в одно мгновение. Перед тем, как упавший Ящерочеловек Вуду смог издать крик, острие меча упало на него сверху.

Пух!

Этот удар отправил Ящерочеловека Вуду на последнее свидание с его смертью.

Когда закончился короткий крик смерти, все три игрока услышали одно и то же объявление.

[Вы убили сотого Ящерочеловека Вуду]

[Вы выполнили задание к Квесту «Задание Племени Барлея»]

Два игрока подняли обе руки в воздух, когда они услышали Объявление.

- Мы, наконец, поймали сотого!
- Я думал, что этот Квест смешон, но мы, наконец, закончили его! Ooх-ха-ха!
Оба игрока выглядели очень счастливыми. Уистлинг, убивший Ящерочеловека Вуду, рассмеялся. Его лицо было суровым, поэтому даже его улыбка выглядела очень страшно. Он посмотрел на них с улыбкой на лице. Было бы не грубо откинуться назад, так как его улыбка была ужасающей. Тем не менее они уже видели его улыбку, поэтому они не были удивлены.

- Мы выдвигаемся немедленно?

- Мы должны идти!

Оба игрока были похожи на собак, бегущих к Уистлингу, чтобы попроситься на прогулку.

Уистлинг говорил с ними.

- Давайте немного отдохнем.

- Тогда мы покормимся нашими жертвами.

- Вы расчлените Зомби. Я уничтожу Ящерочеловека.

- Эй. Почему это я должен заниматься подобным?

- Ты забыл, что я крестоносец? Нежити монстры тают при моем прикосновении.

- Это работает только во время наших охот. Оно не влияет на расчленение.

- Э-е-е. Позволь мне самому сожрать своего персонажа. Я читал в фантастическом романе, что зомби тают при моем прикосновении, и добыча исчезнет.

- Вы глупцы.

Оба проигнорировали Уистлинга, который был перед ними. Они препирались друг с другом, затем они отвернулись, чтобы разобрать трупы.

У Уистлинга была легкая улыбка на его лице, когда он смотрел на них.

«Очень интересный дуэт».

Уистлинг думал о том дне, когда он впервые встретил этих двоих.

«Я никогда не ожидал найти таких людей, как я, в гильдии Гидры».

Все началось с того, что гильдия Бойцов была приобретена гильдией Гидры. В то время настроение в гильдии бойцов было праздничным. Большинство членов гильдии бойцов войдут в одну из 30 великих гильдий, поэтому у очень немногих игроков были жалобы по этому поводу.

Уситлинг был одним из немногих, кого беспокоил этот шаг. Он начал думать о том, должен ли он покинуть гильдию Гидры или нет.

У него не было никаких негативных чувств к гильдии Гидры. Однако их политика была проблемой. Уистлинг имел вес в гильдии бойцов, но он не думал, что гильдия Гидры даст ему такую же свободу.

Более того, он не думал, что гильдия Гидры оставит такого члена, как он, одного.

Однако гильдия Гидры сделала предложение Уистлингу, прежде чем он смог поговорить с ними.

В гильдии Гидры были Целевые группы в его ранге. Если Уистлинг хотел, он мог бы выполнить квесты на свое усмотрение. Более того, они обеспечили бы ему полное сотрудничество на уровне гильдии, что позволит ему быстро продвигаться в своих квестах.

Уистлинг подумал над этим, и он ответил.

Он решил попробовать!

Если ему не понравится, он мог покинуть гильдию позже!

Тогда он встретил двух игроков перед собой. Один из них был жрецом, который прошел второе продвижение, чтобы стать крестоносцем. Ее звали Йоджори. Второй был Джоба. Пройдя через второе продвижение, он выбрал Класс Магического Мечника. Это был класс, который был таким же редким, как Лич.

Эти два игрока были в той же категории, что и Уистлинг.

Они не играли в эту игру, чтобы достичь Повышения в уровне. Они были здесь, чтобы просто насладиться игрой.

Более того...

- В любом случае, если мы закончим этот квест эльфийского племени, мы наконец сможем встретиться с красными эльфами?

- Конечно.

- Я не могу дождаться этого. Как вообще выглядят красные эльфы? Я уверен, что у них будет красная кожа, поэтому их присутствие будет отличаться от других.

- Они будут красивыми.

- Ты только и думаешь о красоте?

- Как насчет тебя? Бьюсь об заклад, ты только заботишься о том, насколько они хороши.

- Пффф. Красота сама по себе не так важна, чтобы быть красивым, как Вождь Драха.

- Твой вкус, кажется, стал действительно извращенным.

- Как насчет тебя? В прошлый раз я увидел, как твой взгляд упал на молодых эльфов.

- Ни... Ни в коем случае! Сука! Ты пытаешься задеть меня!

- Разве твоя реакция немного не странная?

- Я сказал нет! Как насчет тебя? Когда ты отправился на Замороженные земли, ты взял несколько сотен фотографий Бейгла!

- Все женщины поймут мои действия. Наши вкусы совпадают.

Им действительно нравились Эльфы.

Уистлинг засмеялся, когда услышал их разговор.

В отличие от него, эти двое всегда были не прочь поиграть друг с другом. Уистлинг весело проводил эту игру, но временами он чувствовал себя одиноким. Их присутствие было большим стимулом для его игры.

«Это навевает мысли об этом парне».

В тот момент он получил сообщение.

«Что?»

Для него было не странно получать сообщение, но Уистлинг удивился, увидев, кто его послал.

Он немедленно прочитал сообщение, и он сделал серьезное выражение.

- Как интересно. Так вот оно что…

Уистлинг обратился к все еще пререкающимся Йоджори и Джобе.

- Позвольте мне задать вам вопрос...

Двое немедленно прекратили свою войну слов.

- Вы можете задать мне два вопроса.

- Тогда вы можете спросить меня целых три.

- У кого-нибудь из вас есть терки с Хахве Маской?

- С кем?

Впервые два шумных игрока закрыли рот.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 175. Красная Пустыня (часть 2)**

[Артефакт Эльфов]

- Ранг Квеста: Уникальный

- Уровень Квеста: 200

- Задание Квеста Племя красных эльфов изгоняет всех существ, которые приближаются к ним. Если вы хотите, чтобы вас приняли, вы должны найти Артефакт, потерянный эльфами. Найдите Артефакт.

- Награда за Квест: Ключ могильного хранителя.

Когда он посмотрел на открывшееся Задание Квеста, его лицо застыло.

«Действительно ли Полководец меня ненавидит? Почему он дает мне такие Квесты?»

Задание Квеста выглядело легким на первый взгляд. Ему просто нужно найти и вернуть артефакт.

Однако любой Игрок в Полководец знал, насколько бесконечным может быть подобный Квест. Он с тревогой щелкнул языком. Любые Квесты, связанные с эльфами, заставляли его раздражаться с самого начала. Если вы хотели завести хорошие отношения с эльфами, тогда нужно было найти их племена. Это была непростая задача.

Более того, он просто сказал найти Артефакт Эльфов.

Он не уточнил, какой Артефакт Эльфов. Других подсказок не было.

«Я бы скорее убил Инугаса еще раз...»

В тот момент он подумал, что легче столкнуться с таким монстром, как Инугас. Он скорее встретится с монстром, чем не знать, как его убить.

Конечно, это было также отличительной особенностью Квеста Главного Сценария. Это все повторялось заново, начиная с первого Квеста Главного Сценария. В Эпизоде Проклятые Территории это было не просто убийство сильных монстров.

Этапы, предоставленные Полководцем, имели разнообразное содержание, и каждый должен был закончить Квест по всем направлениям. Это потребовало от игроков пройти через много заданий, чтобы продвинуться в игре. Этого следовало ожидать.

Однако до сих пор Квест Главного Сценария продвигался под постоянным давлением. Это относится и к Хурокану, и к Гильдии Штормовые охотники, и к Гильдии Красные Буйволы и ко многим другим.

Это был неестественный и не очень умный метод.

У Игроков не было времени, чтобы насладиться игрой.

С этой точки зрения, он наконец добрался до этого момента. Появилась стена, и он не мог ее перепрыгнуть.

Вот почему Хурокан сдался при виде этого Квеста на ранней стадии, и он связался со Свистом.

«Я не хотел привлекать его к участию, если бы это было возможно...»

У него не было позитивного видения нынешней ситуации.

«Тс-с-с-к-к-к».

Конечно, казалось, что Хурокан связался со Свистом только тогда, когда стал нуждаться в нем. Ему это не нравилось. Как-то низко и подло искать друга, только когда становилось что-то нужным от него?

С другой стороны, это была привилегия быть друзьями.

Даже если игнорировать такие чувства, Свист теперь был членом гильдии Гидра. Другим не понравилось бы, если бы Свист встретился с Хуроканом.

Никто не приветствовал встречу Свиста и Хурокана. Факт встречи будет считаться очень неблагоприятным, если о ней станет известно.

Никто не отнесся бы к этому как к встрече друзей.

Текущее местоположение Хурокана было свидетельством его сдержанности.

- Вот ты где.

Хурокан был доволен, когда из-за заросших деревьев появилось лицо, напоминающее охотничью собаку.

- Э-э. Ты здесь?

Хурокан выглядел как неловкий друг, встретившийся в неудобном месте.

С другой стороны, на Свисте совсем не было лица.

- Твои достижения до сих пор были потрясающими.

- Это да.

Они были на охотничьем угодье. Это были очень отдаленные охотничьи угодья, где редко встречались Игроки. Здесь не было никаких монстров или игроков. Это было очень приятное место для встречи с кем-то.

Однако Свист был не единственным игроком, кто приехал на это место встречи.

- Ох-вахххх... Это действительно Хахве Маска.

- Х... Хахве Маска. Я его фанат.

Были еще два игрока.

У двух игроков были удивленные выражения лица. Хурокан пристально посмотрел на двоих.

- Йоджори и Джоба.

Свист кивнул ему. Он сказал Хурокану, что должен был передвигаться с двумя другими членами гильдии. Если Хурокану не понравилась идея встречи с ними, встреча была бы отменена.

Свист также добавил, что эти два Опытных игрока заслуживали доверия.

Хурокан доверял словам Питбуля, поэтому он пригласил и других двух игроков.

«Йоджори»

Хурокан знал немного об игроке по имени Йоджори.

Она выглядела как слегка пухленькая кошка, и Йоджори не прославилась до Эпизода Разрушенное Королевство. В Эпизоде Разрушенное Королевство ее слава взлетела до небес.

По мере того как гильдия Гидра продвигалась в Эпизоде Разрушенное Королевство, Йоджори работала над планом команды Квеста, и гильдия сделала программу, сосредоточенную вокруг нее. Ее программа была хитом, поэтому она была довольно знаменита.

Конечно, если проанализировать ее немного глубже, Йоджори отличалась от большинства игроков. Более того, ее уникальность была хорошо воспринята общественностью.

«Она немного не в себе».

Каждый знавший ее говорил, что она жила в 4-м измерении. Если дать ей приблизительное описание, - она была странной. Если кто-то хотел унизить ее, то для него она была сумасшедшей.

Игрок, подобный Йоджори, не могла понять других. По правде говоря, ее программа была популярна, но сама она была только умеренно популярной.

Хурокан ее не интересовал, поэтому ее воспоминания были немного нечеткими. Однако она помнила сцену, в которой она оценивала каждого НИП по внешности.

«Я не знаю этого парня».

С другой стороны, Хурокан не помнил Джоба.

Однако Хурокану просто пришлось прочитать справочную информацию о Джобе. Хурокан мог догадываться, что делало этого Игрока немного уникальным.

«Он Магический Мечник 210 уровня... Он немного необычен».

Было много Магов, которые закончили второе продвижение. Однако существовало только несколько типов Магических Мечников, а уровень 210 был довольно высоким.

Вдобавок ко всему, Магический Мечник, ориентированный на Рейд в Полководце. Они были предназначены для помощи гильдии. Магические Мечники были лучшими в управлении аграми монстров.

Однако Джоба был частью команды Разведки в Квесте вместо команды Рейда. По крайней мере, он не мог быть замечен как обычный Игрок.

Этих факторов было недостаточно, чтобы смягчить выражение лица Хурокана.

Хурокан не смотрел на двух с дружеским выражением лица, и хотя он носил Хахве Маску, его эмоции читались открыто.

Йоджори и Джоба вздрогнули от удивления.

«Почему мы ему не нравимся? Какие-то проблемы?»

«Разве я ошибался в Хахве Маске в прошлом? Он каким-то образом узнал о моих странных комментариях под его видео на YouTube? Я почти уверен, что я не ругался на него».
Каждый Игрок в Полководец знал о Хахве Маске, но Йоджори и Джоба были самопровозглашенными поклонниками Хахве Маски. Они были очень хорошо осведомлены о его нравах, поэтому они знали, что он очень темпераментный. Он был безжалостным против любого, кто действовал ему на нервы. Более того, у него не было никаких проблем с использованием дешевых и грязных методов время от времени. Они знали, что он настоящий дьявол. Он был ветераном в Игре.

Конечно, двое нервничали, стоя перед ним.

Посмотрев на этих двух, Хурокан обратил свой взгляд на Свиста.

- Это настоящие члены гильдии Гидра?

- Мы не можем сказать, что мы являемся самыми первыми из ее членов, но мы были в гильдии Гидра достаточно долго, чтобы нас можно было рассматривать как настоящих членов.

- С вами, ребята, в порядке?

- Что вы имеете в виду?

- Я не против получить помощь от гильдии Гидра, но разве это не проблема для вас, ребята? Вы, ребята, получили разрешение от гильдии приехать сюда?

Хурокану только нужна помощь Свиста. Однако между ними были барьеры, называемые гильдия Гидра.

С точки зрения Хурокана он не хотел, чтобы гильдия Гидра завладела информацией о Квесте Главного Сценария.

Однако ему нужно было что-то стоящее, чтобы преодолеть свое нежелание.

Напротив, Свист был в тяжелой ситуации. Если бы он помог Хахве Маске, не сообщив гильдии Гидра, Свист и два других игрока здесь подверглись бы огромному риску.

Однако Свист дал четкий ответ на эту проблему.

- Мне не нужно разрешение гильдии. Если у меня есть проблема, я могу просто уйти. В любом случае я никогда не получал помощи от гильдии Гидра. То же самое касается этих двоих. Нам просто нужно сообщить гильдии Гидра о Квесте, в котором мы находимся, и ничего больше.

Свист был уверен в своем ответе. Для него все было просто, потому что Свист рассматривал Полководец только как игру, и не более того.

- Вот почему согласие этих двух более важно, чем получение разрешения от гильдии. Я разделяю общую судьбу с этими двумя. Может быть, резоннее говорить, что мы все разделяем одни и те же Квесты. Более того, я получил от них большую помощь.

- Нет. Мы получили от вас гораздо больше помощи, чем оказали.

- Если бы не Свист-оппа, мы бы не смогли зайти так далеко в Квесте Эльф!

Они говорили в то же время смущенно, но оба смотрели друг на друга, когда их слова перебивали друг друга.

Пока двое смотрели друг на друга, Свист закончил свою речь.

- Вот почему, если бы эти двое не согласились с этим, я бы не смог помочь тебе в твоем Квесте.

Помочь.

Хурокан едва мог подавить свой горький смех над выбором слов.

«Он все еще романтик».

Он поможет.

Это была фраза, которая была мелодией для слуха, но Хурокан слышал это слово только несколько раз в Полководце. Это всегда было отдачей. Это всегда была сделка.

В лексиконе Хурокана помощь означала, что он должен будет заплатить за этот жест доброй воли. Он ожидал, что Свист потребует договоренности с ним.

- Последней причиной является тот факт, что твой Квест и наш Квест могут каким-то образом переплетаться. Вот почему я не могу принять это решение самостоятельно. Мой Квест - наш Квест.

В этот момент Хурокан собирался побаловать себя своими сентиментальными чувствами.

Он был благодарен.

Он был благодарен за предложение о помощи, и он оценил предложение покинуть гильдию Гидра, чтобы помочь ему.

К сожалению, Хурокан не мог считать Полководец просто игрой вроде Свиста.

- Отлично. Давайте проведем четкую черту. Мне нужно попасть в город Красных Эльфов. Давай сотрудничать до этого момента.

Хурокан решил заключить сделку.

На короткое мгновение горькая улыбка украсила рот Свиста, прежде чем она была стерта.

- Наверное, я вас познакомлю тогда, Йоджори и Джоба. Я думаю, этого будет достаточно, чтобы описать их как Крестоносца и Магического Мечника. Джоба имеет самый высокий уровень в 210. Я на уровне 207, а Йоджори - уровень 206. Это Хахве Маска.

На этих словах два игрока открыли рот, как будто они ждали эти слова.

- Для меня большая честь встретиться с вами. Я знаю, что это может быть вне рамок при первой встрече, но как вы думаете, могу ли я сделать селфи с Вами?

- Ах! Пожалуйста, я тоже хотел бы. Конечно, я отказываюсь находиться на той же картине, что и он.

- Я тоже не хочу быть на той же фотографии, что и она.

- Забейте на него.

- Нет, он должен забить на тебя. Проклятый Крестоносец! Хахве Маска-ним - возвышенный Лич!

- Я разве говорил об обратном? Разве он не слишком шумный?

Бла-бла-бла

Хурокан оторвал взгляд от двух, чтобы посмотреть на Свиста. Тот пожал плечами.

Будущее не было таким тихим для него.

- Сюжетная линия для Красных Эльфов присутствовала до того, как кто-то пришел на Черный Континент.

Когда Хурокан и группа Свиста решили объединиться друг с другом, они провели собрание, на котором они обменялись информацией о Квесте.

- Я впервые встретил его на Квесте уровня 160, названном Наследником Королевства Барлей. Это случилось давно в Королевстве Барлей... Если мы выразим это с точки зрения нынешнего мировоззрения, это еще одно разрушенное королевство. В любом случае это было королевство Эльфов, и все эльфы на этом континенте были когда-то гражданами этого Королевства.

- Я немного поясню. Когда я закончил эпизод Наследник Королевства Барлей, я сразу же получил максимальный уровень близости с Племенем Йому. В качестве выгоды я смог войти в защищенное Древо Памяти. Древа Памяти поразительны. Как только что-то записывается внутри дерева, оно в конечном итоге создает семя. Это семя можно посадить в другом месте, и все, что было записано ранее, выросло бы как листья в новом дереве. Это было похоже на живую библиотеку. Когда я увидел это, я был тронут.

- Черные Гномы создают копья и щиты, которые смогут нанести им вред. Красные Эльфы прячут это оружие. В далеком будущем люди, оснащенные этими копьями и щитами, смогут пройти сквозь Проклятие. И их сердца будут проколоты копьем!

- А? Ты запомнил это?

- Я умнее тебя.

- Вы, вероятно, прочитали это с фотографии, которую вы взяли раньше.

В одно мгновение собрание отклонилось от основной темы, так что Свист должен был прервать его.

- Итак, красному эльфийскому племени было поручено хранить это оружие. Они сыграли эту роль до того, как пало Разрушенное Королевство. Вот тут и начинается твой Квест. Вы получили Квест Артефакт Эльфов, и речь идет об Артефактах, оставленных Королевством Барлей.

Хурокан почувствовал слабость, услышав эти слова.

«Если бы я сделал это сам, я бы не знал об этом намеке».

Это был Артефакт Королевства Барлей?

Хурокан не знал об этой сюжетной линии.

«Это хлопотно. Это означает, что я должен найти Квест, который занимается артефактами Королевства Барлей, а затем пройти его».

Ему посчастливилось найти такой намек. Если бы он этого не сделал, это было бы похоже на нажатие кнопки сброса во время игры.

- К счастью, мы продвигаемся в Квесте, чтобы найти Артефакты Королевства Барлей. Более того, мы нашли ключ.

- Какой?

Хурокан был поражен словами Свиста.

- В самом деле?

Он никогда не ожидал, что его дилемма будет решена именно так.

- Мы должны идти на север.

Сказав это, Свист повернулся, чтобы посмотреть на Йоджори.

Она достала предмет, и этот предмет был Ракушкой, сделанной из драгоценного камня.

Свет в глазах Хурокана изменился.

«Кристальная Ракушка?»

Ракушки были важными элементами, необходимыми для того, чтобы руководствоваться через Эпизод Разрушенное Королевство.

Более того, ценность Ракушки отличалась в зависимости от того, из чего она была сделана. Самым распространенным из них был Деревянная Ракушка. Если кто-то продвигался через Квест, Игрок носил от двух до трех Деревянных Ракушек. В крайнем случае некоторые игроки носили около дюжины Деревянных Ракушек. Затем шли Золотые Ракушки, которые были выше уровня. Последним типом была Кристальная Ракушка. Не было уровня выше Кристальной Ракушки.

«Она сводит меня с ума».

Хурокан снова почувствовал странное чувство различий. Он знал, что игра идет быстрыми темпами, но скорость слишком сильно отличалась от получаемых им знаний. Это была не просто увеличенная скорость. Расстояние, которое пришлось преодолеть, сократилось.

Конечно, Хурокан долго не докапывался до смысла слов.

«Все могущественные ИИ будут выполнять свою работу».

Тот факт, что у него были эти вопросы, не означал, что он найдет ответы на них. Хурокан был далеко не любопытным человеком.

Самое главное для него было съесть жертвы, которые были прямо перед ним.

- Проблема в том, что мы не можем идти на север. Во-первых, это не территория гильдии Гидра. Во-вторых, все в значительной степени отказались от изучения северного Высокогорного Леса.

Хурокан кивнул головой.

- Я не знаю о других вещах, но я могу гарантировать удобный проход через Красную Пустыню. Вы будете ездить на транспорте, на котором, как правило, вы не сможете ездить даже с деньгами.

В этот момент он, наконец, установил отношения «дать» и «взять».

Хех-бибин смотрел видео.

Пиу-Пиу-Пиу!

Внутри видео, редкий Босс-монстр Черное Древо освещался взрывами Эльфов.

Это был дебютный видеоролик Хахве Маски под названием «Кошмар Эльфов». Он продал более 2 миллионов видеороликов, и он считался одним из классических шедевров Полководца.

Хех-бибин также помнил несколько вещей об этом материале...

Трудно было назвать это хорошей памятью, но в его памяти были запечатлены несколько суровых событий.

«Я в этом уверен. Питбуль - это он, кто ненадолго появляется в кадре».
Пока шла эта съемка, гильдия Большие Улыбки готовилась к войне с гильдией Бойцов. Они пытались выследить Питбуля, чтобы спровоцировать войну, и Аполлон руководил этой миссией. Более того, Хех-бибин был одним из фигур, которые спонсировали миссию.

«После этого видео мы пытались выследить Питбуля... Мы потерпели неудачу».

Во время охоты возникла проблема. Был разрушитель под названием Хахве Маска. Никто не ожидал, что он появится.

«Возвращаясь к этому, трудно понять, что это случайный акт насилия».

В то время он думал, что Хахве Маска пытался ударить по гильдии Большие Улыбки, пока они были слабы. Хахве Маска, Аполлон и Большие Улыбки не имели хороших отношений. Если бы кто-то посмотрел на их отношения со стороны, было бы странно видеть этот случайный акт насилия, совершенный в отношении другой стороны.

Однако теперь он увидел, что у Хахве Маски не было причин спасать жизнь Питбуля. Разумеется, это предполагало отсутствие связи между Питбулем и Хахве Маской.

Когда его мысли пришли в порядок, Хех-бибин сделал свое открытие. Он хотел посмотреть, путешествовали ли Питбуль и Хахве Маска раньше. Неожиданно он нашел много информации относительно их близости.

«Хахве Маска не имеет связей с гильдией Гидра. Отношения этих двух парней начались во времена гильдии бойцов, где Свистящий Питбуль был участником гильдии. Более того, Хахве Маска не имел никакого отношения к гильдии бойцов. Если бы он это сделал, они уже стали бы одной из 30 великих гильдий».

Хех-бибин прошел через различные сценарии, чтобы прийти к этому выводу.

Это были личные знакомства. Личные отношения были между Хахве Маской и Питбулем.

«Если я нападу на Питбуля, Хахве Маска сам появится».

Конечно, если гильдия Большие Улыбки нападет на Питбуля, он будет следить за тем, как ответит Хахве Маска.

«…Это звучит слишком плоско».

Однако Хех-бибин не стремился к этой реакции.

«Если я нападу на Питбуля, первым, кто ответит, будет гильдия Гидра».

Гильдия Гидра мобилизуется раньше Хахве Маски, потому что Питбуль теперь был членом гильдии Гидры.

«Отлично».

К этому он и стремился.

Хех-бибин был субгильдмастером Больших Улыбок. Это была довольно высокая должность. Это была более высокая должность, чем ранг офицера на предыдущей итерации гильдии Большие Улыбки. Однако фактическая мощь у него была намного ниже, чем раньше. Он даже не имел прав говорить о положении дел в гильдии Большие Улыбки.

По правде говоря, гильдию Большие Улыбки тащили на себе Синклер и Брукс.

Главный мастер Аполлон был их подхалимом.

Гильдия Большие Улыбки молилась на умиротворяющего Синклера. Синклер имел больше сил, чем гильдмастер Брукс.

Было так плохо, что Аполлон сначала связался с Синклером, а не с гильдмастером Бруксом.

Более того, Хех-бибин не получил должность субгильдмастера, потому что он ему нравился. В реорганизации гильдии Большие Улыбки Брукс и Хех-бибин были друг против друга.

Когда Хех-бибин потерял все силы в борьбе за власть, ему было предоставлено высокое положение, поэтому гильдия не будет возражать против него.

Если бы Брукс только что изгнал его из гильдии, Хех-бибин не потерял бы ничего. Он бы пришел к ним, как будто это был вопрос жизни или смерти.

Конечно, теперь три члена создали свой оплот силы, и они медленно приобрели независимость от власти Хех-бибина.

Теперь мнение гильдии Пять звезд было более важным, чем гильдии Большие Улыбки.

Решения должны были быть согласованы пятью гильдиями, а Хех-бибин был всего лишь незначительной частью одной из гильдий. Он ничего не мог сделать.

«Я никогда не ожидал такого хорошего оправдания».

Именно поэтому он начал готовиться.

Хех-бибин собирался изменить свое положение. Если он хотел повернуть все вспять, ему нужно было встряхнуть игровой стол. Текущая игровая площадка не позволяла ему ничего. Ему пришлось создать дисбаланс, и он сможет перевернуть весь ход дел.

«Мне просто нужно использовать Аполлона. Мы просто должны убить Питбуля. Меня не волнует, будь то гильдия Гидра или Хахве Маска. Они будут иметь дело с нами».

Гильдию Гидра и Хахве Маску достаточно иметь в качестве противника. Разумеется, в этом процессе гильдия Большие Улыбки понесла бы большие убытки.

Однако это не имело значения для Хех-бибина. В конце концов ответственность перепадет на людей выше него, которые держали всю власть.

Единственное, в чем он был уверен, это то, что его положение не могло ухудшиться от этого. Хех-бибин уже был на пороге.

«Я заставлю вас заплатить за то, что игнорировали меня».

После завершения этой мысли Хех-бибин связался с Аполлоном.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 176. Красная Пустыня (часть 3)**

Тело Монстра Леса было сделано из камней, деревьев и грязи. Он начал распадаться. Сначала на пол упали самые тяжелые камни, и там, откуда они выпали, начала вытекать почва, как кровь.
На поверхности тела Монстра Леса крепко зависли бронированные Воины-Скелеты.
Они держались левой рукой за толстые Деревянные ветви, торчащие из тела Монстра Леса, и без устали работали клинком в правой руке. Действия Воинов-Скелетов превратили тело Монстра Леса в один кусок разорванной плоти.
Первым, кто начал наступательные атаки, был Рыцарь Смерти, перед которым стоял Монстр Леса.
Фцик, фцик, фцик!
Каждый удар головой Костяного Коня заставлял Монстра Леса терять равновесие, и Рыцарь Смерти воспользовался этой возможностью, чтобы вонзить свое острое лезвие меча в тело Монстра Леса.
Атака Рыцаря Смерти была очень точной, и она пронзила все тело.
Рыцарь Смерти делал решительные выпады, чтобы атаковать шею, череп и талию Монстра Леса. Атаки были различной силы, но нанесенный им ущерб был колоссальным. Он продолжал колоть и рубить в тех же местах. Рыцарь Смерти выглядел как опытный лесоруб, использующий топор, чтобы снести большое дерево.
Донг!
В итоге большая часть Монстра Леса упала на землю. Упавший Деревянный Дьявол даже не дергался. Его дьявольское лицо исчезло. Тело Монстра Леса выглядел так, словно по нему прошелся тайфун. Камни, дерево и почва растекались повсюду, как будто их срезали зубилами жестокого ветра.
Два игрока смотрели на это зрелище. Казалось, что их души ушли в пятки. Они закричали одновременно.
- Мой уровень только что увеличился!
- Мой уровень поднялся.
Поле битвы было наполнено звуком мечей, ревом и неповторимым щелканьем костей Скелетов. Теперь поле битвы начало наполняться голосами людей.
- Это невероятно.
- Я слышал, как Монстр Леса выдал много опыта, но я никогда не ожидал, что его будет так много. Это только монстр среднего размера, но с него выпал опыт как за большого монстра.
- Чтобы увеличить один уровень, потребовалось 2 дня. Если мы будем поддерживать эту скорость, возможно, мы сможем догнать Первого?
- Я думал, что Монстры Леса не должны быть так легко побеждены?
- У тебя что, нет глаз? Скелеты постоянно атаковали его, но это продолжалось более 10 минут. Это было так коротко, потому что мы говорим о Хахве Маске. Бьюсь об заклад, этого монстра должна была атаковать дюжина обычных игроков, чтобы победить его!
- Что есть, то есть. Так почему ты злишься на меня?
- Я не сердился на тебя.
- Какого черта ты тогда орал на меня? Это какая-то форма истерии?
- Эй!
- Что?
Шум вокруг него был довольно громким. Было забавно, но когда он услышал пререкания, он понял, как чувствует себя женщина.
- У Че Сулинь всегда есть рядом Хатч и Хаху. Думаю, я могу понять, через что ей нужно пройти.
Йоджори и Джоба были похожи на Хаху и Хатча, которые представляли Гильдию Штормовые охотники.
Они постоянно бросались словами, но когда началось сражение, они показали, что командная работа была лучше, чем то, что могли сделать большинство игроков. Дело было не только в том, что они были индивидуально талантливыми. Двое из них долгое время сражались друг с другом.
«В этой игре много интересных людей».
Крестоносец был воином Нападения Класса Жрец. Магический Мечник находился в классе Маг. Их способность ладить друг с другом была секретной причиной того, что они смогли достичь уровня 200 с такими трудными классами.
У Хурокана тоже был кто-то, кто выполнил такую роль.
«Слишком много дерьмовых людей»
.
У него был товарищ, которому, как он думал, он мог доверять.
«Вы хорошо справились».
Свист уставился на двух игроков. После того, как Хурокан начал битву, у Свиста не было возможности вытащить меч в течение двух дней. Это был новый опыт, и он высказал слова ободрения Хурокану. У Свиста было иное выражение лица.
Оно было извиняющимся. Несколько сложных эмоций пробудились внутри него заново.
В прошлом он искал Лес Эльфов, и Хурокан быстро поднялся благодаря помощи Свиста. Теперь Хурокан тоже помогал Свисту. Он просто смотрел, как поднимался его уровень, и это было здорово... Однако такой короткий срок был недостаточным, чтобы описать, что он чувствует.
Хурокан пожал плечами.
«Скелеты будут делать всю тяжелую работу, а не я».
Хурокан кинул конфету себе в рот. Все было так, как сказал Хурокан. Скелеты сражались вместо него. Ему даже не нужно было вызывать своих големов на Монстра Леса. У него был Рыцарь Смерти и два Рыцаря Скелета. Затем были 20 Воинов-Скелетов и три Скелета Мага. Хурокан поддерживал это число бойцов.
Это была тактика, которую он придумал, пройдя через все эти эксперименты, когда он охотился в Высокогорном Лесу в течение 10 дней.
Конечно, ничего не доставалось даром. Хурокан неоднократно поглощал дорогие магические предметы восстановления, когда он продолжал свои битвы.
Хурокан быстро хрустел и измельчал предмет на мелкие кусочки, пытаясь как можно скорее восстановить магическую энергию. Хурокан выглядел мрачно в такие моменты, и он выглядел наиболее настроенным в этот миг.
- Ты ешь так много этих предметов.
- Мой метод борьбы мне всегда в убыток с точки зрения прибыли. Если я не получу столько прибыли через свои видео, это будет слишком невыгодно для продолжения. Конечно, я вру, вычислив и просуммировав все факторы, могу сказать, что я выхожу в плюс. Эти проклятые уровни.
От слов Хурокана, рот Свиста немного расправился. Казалось, он собирался что-то сказать, но, в конце концов, он закрыл рот. Он проглотил большую часть того, что он собирался сказать.
- ... ты испытываешь трудности.
- Я не испытываю никаких трудностей. Как я уже говорил, мои Скелеты делают всю грязную работу.
Хурокан улыбнулся, глядя на своих Скелетов.
Свист слегка кивнул, когда увидел это.
- Ну, давай разберемся с Монстрами Леса.
После слов Хурокана, спор Йоджори и Джоба закончился быстро. Оба закричали в сторону Хурокана.
- Я сделаю это!
- Я хочу сделать это!
Они были едины в том, что они делали. Однако это было также причиной их споров.
Хурокан пожал плечами, и Свист начал говорить.
- Я сделаю это.
Хурокан обернулся, чтобы посмотреть на него, а Свист пожал плечами.
- Я еду в таком большом автобусе бесплатно. Я должен хотя бы прибрать мусор в нем.
- Хахве Маска снова вернулся?
В настоящее время все игроки, использующие Высокогорный Лес в качестве основной охотничьей земли, были из одной гильдии.
Гильдия Большие Улыбки.
Когда члены гильдии Большие Улыбки услышали, что Хахве Маска снова появился, они начали возмущаться.
- Этот сукин сын разгуливает по этому месту, как будто это его двор.
- Было бы лучше, если бы это был его двор. Это наш дом. Он в нашем дворе, а Хахве Маска – вор.
- Мы отсталые. Мы заметили вора, но мы облегчили вору задачу.
Их средний уровень был 228. Он был совсем не низким. Даже если они обыскали весь Полководец, они бы нашли не так много людей, которые достигли этого уровня. Конечно, это были основные члены гильдии Большие Улыбки. Это были основные силы гильдии.
Гильдия полностью поддерживала их, поэтому они могли поднять уровень. У них была персональная команда поддержки Поднятия Уровня, и они сражались против всего, что помешало бы им повысить уровни даже в реальной жизни. Эти игроки бегали на беговых дорожках, и они работали над тренировкой своих тел.
Они не играли в эту игру для удовольствия. Это было их занятие.
С их точки зрения, они поднимали уровень полным ходом, когда появлялся монстр, такой как Кинг-Конг или динозавр. Конечно, они не будут любезно относиться к такому препятствию.
- Может быть, субгильдмастер Хех-бибин прав. Это нелепо. Почему они думают, что мы не сможем убить Хахве Маску? Почему мы должны оставить этого ублюдка в покое?
- Тем не менее почему мы должны излишне беспокоить Хахве Маску? Это было решение Пяти Звезд. Они решили оставить Хахве Маску в покое.
- Это были не Пять Звезд. Это было решение гильдии VandV. В конце концов, Пять Звезд - это слуги гильдии VandV.
- Вы говорите лишнее...
- Ты ошибаешься. По правде говоря, мы должны урегулировать ссору с Хахве Маской. Я не могу даже рассказать людям из-за этого ублюдка, что я с гильдии Большие Улыбки. Если я скажу людям, что я из гильдии Большие Улыбки, первое, что они сделают, так это хорошенько посмеются надо мной.
- Гильдмастер Брукс - это марионетка Синклера, а Синклер – в свою очередь марионетка гильдии VandV. Во-первых, разве VandV не наняли его как наемника? Субгильдмастер Хех-бибин прав. Если что-то останется прежним, нас продолжат так дальше использовать.
- Эй, о чем ты говоришь? Если Синклер не присоединился к нам, мы были бы в худшем положении сейчас.
- Будем честны. Не стоило ли убить Хахве Маску? Если нам удастся убить его, продажа видео будет астрономической. Более того, никто не наказал бы нас за то, что мы пытались убить Хахве Маску большим количеством игроков. На этот раз мы не сделали ничего плохого. Хахве Маска сам нас первым обидел.
- У нас есть веские причины напасть на него.
Пока разговор продолжался, кто-то заговорил.
- В такой ситуации разве не Киллер должен сражаться с Хахве Маской? Я знаю, что недавно мы хорошо себя показали благодаря Киллеру, но почему мы должны признать поражение до боя?
- Вы, ребята, слишком серьезно относитесь к этому вопросу.
- Это серьезное заявление, но мы не ошибаемся.
- Конечно, вы, ребята, ошибаетесь! Что, если Киллер проиграет? Это будет конец!
- Неужели Хахве Маска так сильно навредил нам? Если так, Сохэнк никогда бы не оправился от своей прежней потери.
- Я бы понял, если бы мы проиграли PVP с Хахве Маской. Однако все не так. Есть разница между поражением и трусостью.
- Нет. Наша ситуация прямо сейчас...
Дискуссия не прекращалась.
Некоторые игроки перестали участвовать в обсуждении, и они только что заметили, что было сказано им издалека.
- Мы заманиваем Монстра Леса. Пожалуйста, приготовьтесь к битве.
Когда игроки получили сообщение от команды поддержки Поднятия Уровня, они на время приостановили разговор.
Они прошли мимо Высокогорного Леса и прибыли в Красную Пустыню.
Хурокан больше не охотился ни на каких монстров.
Он бежал.
Он бежал полным ходом.
Остальные тоже побежали.
Швиук! Швиук!
Песчаный змей сокращал дистанцию с невероятной скоростью. Четыре игрока бежали впереди.
В этот момент Хурокан бросил два Скелетных Ядра.
Они бежали слишком быстро, так что Воины-Скелеты выросли после того, как Песчаный змей проскользнул мимо Скелетных Ядер. Однако Воины-Скелеты тут же догнали Песчаного змея, и они напали на твердое тело монстра.
Киияяя!
Песчаный змей прекратил свое преследование. Он обвил одного из Воинов-Скелетов и зарылся в землю.
Оставшийся Воин-Скелет огляделся, когда его товарищ и враг исчезли.
«Это нелепо...»
Хурокан использовал Воинов-Скелетов в качестве приманки. Хурокан и трое других смогли пробежать значительное расстояние от Песчаного змея с помощью этого метода.
Однако они не перестали работать ногами.
Они продолжали бежать, как будто ничего не случилось, и они разговаривали, пока бежали.
- Кажется, даже Хахве Маске нелегко управлять автобусом в Красной Пустыне.
- Эй. Не говори так. Почему ты сказал это вслух?
- Ах. Прости. Мои мысли иногда быстрее меня...
Хурокан громко смеялся над их словами.
Нынешняя ситуация разворачивалась, как он и ожидал. Когда они вошли в Красную Пустыню, он отказался от охоты на монстров. Он сосредоточился на указателях, отмеченных Кристальной Ракушкой.
Хурокан не мог убить всех Песчаных змей. Однако возникнут проблемы, если один из трех его членов будет затащен под песок. В этот момент Хурокан не смог их спасти. Также было правдой, что Песчаного змея было намного сложнее поймать, чем Монстра Леса.
- Вы знаете эту предысторию? Первоначально Песчаный змей-монстр не был монстром.
Джоба не хотел, чтобы настроение Хурокана портилось от его прежней болтовни. Джоба изменил тему.
- Разве?
Хурокан проявил интерес. Даже если они бежали полным ходом, никто не запыхался. В таком скучном марафоне разговор был отличным способом убить время.
Более того, Йоджори и Джоба рассказывали развлекательные истории, и за их рассказами прошло много времени. Что касается определенных тем, они знали больше, чем Хурокан.
- Песчаный змей был видом транспорта, используемым эльфами и гномами, которые жили в Красной Пустыне. Они использовали Песчаных змей, чтобы проехать через подземные туннели.
- Какой странный метод транспортировки.
- До того как Королевство Барлей было искоренено Проклятием Дракона, был сохранен отрывок. Точнее слова...
- Чтобы избежать Проклятия Дракона, наземная змея использовалась для создания подземного мира. Сила позволит сражаться с ним. Так будет поставлена воля к борьбе и путь к будущему.
- Ах. Вот оно что. Это была фраза.
- Иногда вы должны запоминать информацию.
- Интересной частью были конкретные термины, используемые в отрывке. Он сказал, что сила позволит бороться с ним. Это означает, что есть большая вероятность, что будет только один противник, с которым придется столкнуться позже.
«Только один?»
Хурокан озадаченно почесал голову.
Джоба немедленно дал объяснение.
- Четыре дракона появились в Квесте Главного Сценария. Север держало Проклятие Морозного Дракона. Восток держало Проклятие Огненного Дракона в Уругальском хребте. На юге - Проклятие Дракона Света. Ослепительный свет держал остров, скрытый от простого взгляда. Последний был расположен на западе в Пещере Ада. Он содержит Проклятие Темного Дракона.
- Была еще история всемогущего, дающего божественные наказания, использующее гром! Были найдены работы по этому вопросу. Если собрать всю эту информацию вместе, то их получится пятеро. Если вы посмотрите на учетную запись, оставленную в Древе записей, она часто ссылается на Драконов во множественном числе.
Хурокан посмеялся, услышав их рассказ.
- Они действительно более осведомлены об игре по сравнению со мной.
Они говорили о пяти силах, связанных с Древней Силой Мистического Ранга. Конечно, Хурокан знал об этом.
Однако Хурокан это знал, поэтому ушел мыслями в прошлое.
Сколько усилий эти люди потратили на приобретение таких знаний?
Их усилия не были плохими.
- Вы очень хорошо осведомлены. Невероятно.
Хурокан знал трудности, поэтому его комплименты были подлинными. Он был очень впечатлен.
Тот факт, что Хахве Маска похвалил их, вызвала улыбку на лице Йоджори и Джобы.
Даже если они приложили много усилий к своему классу, немногие люди признали их превосходство.
Хахве Маска был самым основным игроком в Полководце. И они получили от него комплимент.
- Это секрет. Помимо гильдии Гидры мы иногда обмениваемся идеями и мнениями с другими единомышленниками.
- Квест Человек особенно помог нам.
У них была возможность поговорить о вещах, которые они скрывали от других. Вот почему они были в восторге.
- Квест Человек?
- Его зовут Зейт. Он довольно низкоуровневый, но он - Игрок, который действительно выкладывается на Квестах в Полководце.
Хурокан наклонил голову.
«Зейт? Разве он... не может быть»
.
Имя, которое он знал, пришло ему на ум, но Хурокан отверг эту идею.
По крайней мере, Зейт, которого он знал, не связался бы с этой шумной парой. Он не мог представить, чтобы они нашли достаточно общего, чтобы поддерживать связь друг с другом.
- Человек Квест действительно невероятен. Среди обычных игроков он, вероятно, знает больше всего об обстановке и перспективах Полководца. Ах. Пожалуйста, не рассказывайте гильдии Гидры об этом... Это наш секрет...
Несмотря на то что они были связаны с большой гильдией, эти двое преследовали свои собственные цели.
И нынешний Хурокан, и Хурокан из прошлого, никогда бы не подумали о таких действиях.
Вот почему Хурокан бессознательно говорил правду.
- Вы, ребята, играете весело.
- Как это?
Двое были ошеломлены словами Хурокана.
- Разве мы не играем в игру? Если игра не забавная, зачем нам играть в нее?
- Без разницы. Ты разве здесь не для того, чтобы пускать слюни на Эльфов?
- А как насчет тебя?
- По крайней мере, я не пускаю слюни только от того, чтобы увидеть Эльфов.
- Конечно. Ты слюнявишь каждый раз, когда увидишь красивый NPC.
Они снова начали спорить, и Хурокан остался в стороне.
По правде говоря, они не спорили. Хурокан хорошо знал об этом сейчас. Им просто нравилось придираться к идеям и словам друг от друга. Это была рутина, которую они выполняли каждый день. Это было похоже на ежедневные процедуры, выполняемые парой.
Однако Свист остановил их разговор.
- Восток! Направление сменилось на восток!
Свист положил Кристальную Ракушку ему на ухо, и инструкция изменилась, указав им на восток.
Опять же, они бежали полным ходом к месту назначения. Хурокан снова стал собой, когда забыл все, что беспокоило его.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 177. Красная Пустыня (часть 4)**

Там была огромная дыра диаметром в 20 метров. Было ненормально назвать такое просто дырой. Она была огромной и вполне заслуживала названия бездны.

Четыре Игрока молча смотрели на вход.

«Эм…..»

Хурокан, прошедший огонь, воду и медные трубы, заговорил первым.

- Идем или как?

- И содержание Квеста и Кристальная Ракушка говорят нам идти.

Свист ответил Хурокану. Йоджори и Джоби все еще не могли прийти в себя. Они растерянно смотрел на дыру. Йоджори, у которой обычно рот не затыкался ни на секунду, безмолвно смотрела на эту всепоглощающую дыру.

Конечно, их испуг и удивление вызваны совсем не размером бездны.

- Безумие. Ты видел, что тут произошло!

Компания Хурокана не боялась дыры. Им предстояло разобраться с существом, которое создало эту дыру.

- Ммм.

После слов Хурокана они призадумались о том, как появилась эта дыра... Все произошло три минуты назад.

Пока остальные щелкали языками, Хурокан блуждал в своих воспоминаниях.

«Змея, которая была… Как-то ошибочно звать ее змеей. В любом случае вы, ребята, видели это чудище высотой в 10-этажный дом».

Они пришли к месту, следуя Кристальной ракушке, и команду Хурокана ожидал каменный монумент. Конечно, каменный монумент выветрился, и на нем ничего уже не было. Они вчетвером с потерянными лицами стояли на нем. Свист приложил Кристальную Ракушку к уху, и она сказала им спускаться вниз.

Случайные слова вырывались из их уст.

Им надо было копать?

Однако Красную пустыню нельзя так просто вскопать.

Они не могли это сделать…

Их жалобы были только по этому поводу.

Хрк-хрк-хрк!

В этот момент послышался шум, - началось легкое землетрясение. Почва начала трескаться, все решили немного отступить назад.

Хурокан, опытный в этой игре, неотрывно смотрел на могущественное туловище змеи.

Змея исчезла так же мгновенно, как и появилась.

С тех пор ситуация не менялась.

«Я уверен в этом. Кристальная Ракушка хочет, чтобы мы пошли туда».

Все хотели, чтобы Свист еще раз прислушался к Кристальной Ракушке. Для сведения, это была седьмая просьба сделать это. Свист продолжал делать, что его просили, прикладывая ракушку к уху. Свист сам был ошеломлен тем, что произошло.

«Ух, фиу».

Хурокан сделал глубокий выдох.

«Это безумие».

Ситуация, конечно, не была невероятной. Это была игра. Появилась огромная змея и сотворила эту дыру. Дыра вела к другому месту. Это что-то из ряда вон выходящее, которое мало кому встретится в игре. Это была замечательная постановка сюжета.

«А что если эта змея Босс-монстр… Я смогу убить ее?»

Проблема возникала, когда им пришлось бы убить эту змею. Именно эта игра была способна на то, чтобы противопоставить их против этого чудища и заставить его убить. С этого момента это уже перестанет быть хорошим развитием сюжета, и станет их кошмаром.

Даже Хурокан слабо представлял себе, как бы он убивал эту змею.

Поэтому у всех было изумленное выражение на лицах.

- Я пойду первым.

Свист смог заставить себя пойти вперед, желая стать жертвенным ягненком. Хурокан повернулся к Свисту.

- Это Подземелье Мгновения. Кто-то может пойти и разведать. Если там не все ладно, просто прибеги назад.

- А. Тогда я пойду первым.

- Ну уж нет. Я должен пойти. У Крестоносца всегда выше шанс выжить.

Йоджори и Джоба наконец-то заговорили, предлагая себя в качестве жертвы. Они говорили об этом, как об обязанности.

С другой стороны, Хахве Маска действовал наоборот. Он удивился их словам, впадая в дилемму.

Он был напуган.

Он рассчитал стоимость от «Игра Окончена». Он использовал простые цифры для подсчета. Вычислив сумму, он заткнулся.

Ему не понравилось получившееся число, и к тому же, ему не понравилось, что он заботился только о своей выгоде.

«Когда это я….»

Убийца Героев не считал свои убытки. Единственное, что волновало Убийцу Героев, было, способен ли он победит противника.

Его расчеты всегда касались того, хватит ли ему средств убить своего оппонента. Только и всего.

«Уу-у-у-у»

Хурокан выдохнул.

- Ну раз такой план, то пойду я.

Трое повернулись от его слов. Не дав им сказать, Хурокан дал объяснение.

- Даже если появятся монстры послабее, только я один смогу их победить.

Хурокан был прав. Если бы не он, они бы не добрались до этого места. Красная пустыня была тяжелым испытанием даже для Хурокана. Даже если появится гоблин, эти трое не смогут легко его убить. Такова игра.

После его слов, три Игрока кивнули ему.

- Тогда пойдем все вместе.

- Да. Мы сделаем это.

Не отвечая, Свист повернулся к Хурокану. Хурокан еще раздумывал над своим решением.

- Это не Подземелье Мгновения… Если дела пойдут плохо, мы сбежим. Да, так мы и сделаем. Я использую Големов, чтобы выиграть нам время. Надо быть настороже, тогда мы все выживем, попади мы хоть в клетку тигра.

Свист посмотрел на Хурокана, а его глаза сузились.

[Вы вошли в Логово Восставших]

[Вы получили титул «Посетитель Логова Восставших»]

[Вы получили титул «Наследник Воли Разрушенного Королевства»]

[Вы получили титул «Тот, кто лицезрел Призрачную Змею»]

Призрачная Змея сделала этот огромный проход, и четыре Игрока скользнули вниз по ней, как по водному спуску. Их тут же ждали три сюрприза. Три Игрока тут же обрадовались полученному.

- Восставшие… Звучит неплохо.

- Если это Логово Восставших, тогда Квестор (1) был прав. Этот сценарий идет по его предсказаниям.

- Меня это не волнует. Я хочу, чтобы меня вышли приветствовать Эльфы.

- Сумасшедший сукин сын.

- Кажется, я немного перегибаю со словами, но Призрачная Змея… Разве она не великолепна?

- Согласен. Огромная змея сделала этот туннель. Это было клево.

Последний Игрок развязывал рукав.

[Режим Смены Предметов в Рюкзаке не доступен прямо сейчас]

Он схватил свои наручные часы, которые стащил с себя. Из часов появилась темнота, которая создала дверь.

[Призван Рыцарь Смерти]

В темном туннеле появился Рыцарь Смерти.

[Активировано Особое Умение «Командор»]

Девять Скелетов-Воинов, два Скелета-Мага и Скелет-Рыцарь появились рядом с Рыцарем Смерти.

[Призвана Костяная Броня]

[Призвана Маска Сумасшествия]

Как будто призыва было недостаточно, появились все Навыки вооружения Скелетов. Костяная броня обволакивала Скелетов, на их голове вырос рог. К тому же, к их орудиям добавились все виды проклятий.

[Активирован Сосуд Жизни]

В конце Хурокан активировал Сосуд Жизни.

Он подготовил себя к тому, чтобы выжить любой ценой, готовый в любой момент теперь ворваться в битву.

- Фууух.

Его вздох подтвердил его намерения.

- Ну что ж. Вперед.

Рыцарь Смерти восседал на Костяном Коне, ведя всех вперед. Скелет-Рыцарь, Воины и Маги шли сзади. Группа Хурокана была в тылу. Было преувеличением говорить, что они были в тылу. Они были как можно дальше от когорты Рыцаря Смерти.

Расстояние между ними было достаточным.

Однако Хурокан не был доволен даже таким приличным расстоянием между ними. Он осматривался по сторонам.

Он был слишком настороже.

- Мы пойдем первыми.

Было плохо, что Йоджори и Джоба норовили идти впереди.

- Слишком опасно.

- В худшем случае мы умрем. Мы с этим справимся.

С их точки зрения, Хурокан был слишком осторожным.

Им не нравилась «Игра окончена», но с их точки зрения они были готовы это принять, если было необходимо. Это был вариант, который они хотели выбрать.

С другой стороны, Хурокан ценил выживание всей команды, и он действовал соответственно.

Тем не менее бдительность Хурокана отнимала у них время. До сих пор Хурокан двигался с разрывом. Но теперь он двигался с самой медленной скоростью, с которой могла двигаться армия Скелетов.

Вот почему они двигались всего по 3 километра в час.

Кроме того, в туннеле им стало стыдно за то, что он был такой бдительный. Это было Логово Восставших, но пока они не нашли разрушенный подземный город, они не столкнулись ни с чем опасным. Не было ни одного сражения.

- Вау!

- Это потрясающе

- Что это? Откуда свет?

- Там. Я думаю, что что-то там. Потолок действительно высокий. Разве это не выглядит как большой куполообразный бейсбольный стадион?

- Неожиданно это место довольно чистое. Мне трудно называть это руинами. Я не думаю, что это место подверглось нападениям. Оно было просто заброшено.

Когда подземный город был найден, Йоджори и Джоба не смогли скрыть свой восторг. Они начали бегать, чтобы удовлетворить свое любопытство.

С другой стороны, Хурокан все еще был напряжен.

«Где это мы?»

Они пошли по пути, оставленному змеей. Он приготовился сражаться со змеей. Это может произойти в любой момент.

«Куда он делся?»

Свист испытывал чувство напряженности из-за Хурокана.

- Может быть, это потому, что я не видел тебя некоторое время. Тем не менее, ты действительно делаешь эту игру скучной.

- Как именно?

Хурокан ответил рефлексивно.

- Когда мы встретились в последний раз, ты много ворчал, но мне, казалось, что тебе нравилось играть в эту игру.

- Что ты пытаешься сказать?"

Вместо того чтобы дать немедленный ответ, Свист подумал над своим ответом. Он собрал свои мысли и чувства, которые у него были, так как он встретился с Хуроканом для этого Квеста. После того как он все продумал, он выдал свой ответ.

- У каждого человека есть своя причина играть в эту игру, и мне все равно, что это за причина. Тем не менее твое действие должно соответствовать мотивации к игре в эту игру.

Это было немного преувеличением, но Свист видел Хахве Маску в качестве геймера, посланного богами. Он был воином, посланным богами, чтобы увидеть, сможет ли он дойти до конца Полководца.

Он был сродни воину бога!

На самом деле Хурокан достигал результатов, которые намного превышали его таланты. Он не сдавался, столкнувшись с трудностями. Если был тупик, он использовал все доступные ему методы, чтобы проложить путь вперед. Даже если это была битва, которую считали невозможной, он ставил свою жизнь на кон, чтобы добыть себе победу.

Хахве Маска был таким же Игроком. Свидетельством тому стали боевые кадры, которые были популярны на YouTube. Он мог просто вызвать своего мощного Скелета-Подчиненного, чтобы сделать все, но он, не колеблясь, бросился в замес, даже рискуя собой. Он вел ближний бой, чтобы добиться победы.

Несмотря на то что он был Хахве Маской, он не проявлял никакого отвращения к возможности Поражения. Он не проявлял страха перед риском, связанным с Поражением. Если посмотреть на кадры Хахве Маски, он всегда верил, что то, что он делал, стоило риска Поражения. Он боролся, несмотря на риски.

Однако нынешний Хахве Маска отличался от прежнего.

Была разница... Другие не могли сказать разницы. Однако Свист был самым близким человеком рядом с Хуроканом до и после его изменений. Более того, он считал себя другом Хурокана, поэтому Свист знал об этом изменении.

- Если твоя цель - зарабатывать деньги, ты должны действовать так, как будто это бизнес. Ты должен играть так, как будто играешь на аудиторию, которая даст тебе деньги.

Поскольку Свист думал о Хурокане как о другом человеке, он взращивал в своей голове эту идею.

- Если твоя цель - достичь самого высокого уровня, ты должны играть в игру более эффективно. Тебя не должно быть здесь. Ты должен убивать Монстров Леса или монстров этого типа. Если ты хочешь стать знаменитым, ты должен сделать что-то противоречивое. Ты можешь бросить вызов одной из 30 великих гильдий.

Свист думал о Хурокане по-другому. Он думал, что нашел удивительного друга в удивительном мире игры!

- Если ты намерен завершить Квест Главного Сценария, ты должен соответствующим образом скорректировать свое отношение.

Если бы он не думал о Хурокане как о другом, Свист не говорил бы этих слов.

Хурокан даже не вздохнул от слов Свиста.

Хурокан чувствовал себя противоречиво. Свист оставил Хурокана в покое. Он не хотел нагромождать своими мыслями и без того запутанного Хурокана.

Боев не было.

Внутри Логова Восставших не было врагов. У нас тоже не было союзников. Это был просто след, оставленный далеким прошлым. Команда Хурокана использовала Кристальную Ракушку, чтобы найти Артефакты, оставленные владельцем Логова Восставших.

- Я нашел коробки. Их три.

В подземном городе была погребена могила. Под каменной могилой были найдены три коробки. Они нашли красную, черную и зеленую коробки.

Красная коробка имела один свиток, а черный ящик держал три свитка. Невозможно открыть зеленый ящик.

- Так вот оно?

- Да. Я видел это раньше.

Свист сразу же догадался, что было в зеленой коробке.

- Вероятно, оно содержит семя Древо Памяти. Я видел подобные коробки рядом с Древом Памяти.

- Это потрясающий Артефакт.

Когда Свист взял зеленую коробку, Свист и его команда услышали объявление Квеста. Их содержание Квеста только что изменилось. Им пришлось доставить зеленый ящик красным эльфам.

С другой стороны, содержание Квеста Хурокана не изменилось вообще. Не было нового системного объявления. В отличие от своего ожидания, его Артефакт Королевства Эльфов был в другом месте.

Однако Хурокана это не обескуражило. Он не впал в истерику. Он просто посмотрел вокруг.

«Чисто».

Он посмотрел на безупречную Костяную Броню на своих Скелетах. Когда он увидел это зрелище, он чувствовал себя глупо, беспокоясь, напряженно и настороженно. Эти эмоции не давали ему покоя.

Его действия до сих пор выглядели смешно.

Он плюхнулся, как испуганный трус.

Свист был прав.

Когда он вспоминал прошлое, он имел предварительные знания, которые позволяли ему получать награды. Эти награды были установлены в камне, и ему нечего было терять. Эта уверенность была причиной, по которой он бросался на все препятствия, с которыми он сталкивался.

Однако все уже не так. Все, с чем он столкнулся, было окутано неизвестным, и ему было что терять.

В прошлом он всегда шел по этой тонкой линии, где ошибка привела бы к Поражению. Ему нравилась эта тонкая линия в этой игре. Теперь он избегал таких ситуаций любой ценой. Теперь он был только наполнен настороженностью.

«Я думал, что это была фигня, когда люди говорили, что мнение человека делает мужчину. Боже».

Он был в самоотречении.

Почему Хурокан стал Некромантом? Стал ли он им, потому что он хотел скрываться позади Скелетов для удобства?

Нет. Он хотел стать Убийцей Героев. Скелеты были просто отвлечением, чтобы принять на себя атаку. Предполагалось, что они должны были помочь ему одолеть самого сложного противника. Он никогда не хотел, чтобы Скелеты и Големы делали эту игру легкой.

«Что я хотел сделать... По крайней мере, это не так».

Хурокан стиснул зубы.

- Каков статус твоего Квеста?

Свист спросил Хурокана.

- Мой Квест совсем не изменился.

- Ты должен пройти с нами на всякий случай. Почему бы нам не посетить город Красных Эльфов, чтобы доставить семя Древа Записей?

- Нет. Вы, ребята, должны закончить свой Квест. Существует только один Предмет. Если вы потеряете его, вы никогда не сможете завершить этот Квест.

- Все же…

- Я уверен, что наши Квест связаны. Если вы продвинетесь в своем Квесте на следующий этап, я уверен, что получу ключ к моему Квесту. Сначала вы должны позаботиться о своем собственном деле. Я могу подождать.

Хурокан продолжал говорить.

- Более того, у меня есть кое-что, что я должен сделать. Я должен пересечь Уругальский хребет. Я не спешу. Ты хочешь сделать свое дело?

Хурокан полностью отказался от идеи идти с ними. Йоджори и Джоба смотрели на него тревожными глазами. Они действительно беспокоились за него.

Хурокан приложил много усилий для этого дела, но он должен был отпустить их.

Вместо лишних слов Свист кинул красную коробку в сторону Хурокана.

Лови!

Красная коробка упала рядом с ногами Хурокана.

- Я не могу отправить тебя с пустыми руками. Держи Древнюю Силу Легендарного Ранга.

Хурокан кивнул.

- Отлично. У нас достаточно предметов. Есть три свитка Древней Силы Божественного Ранга, вы, ребята, должны разделить их между собой. Или вы хотите продать их мне?

- Какую цену предлагаешь?

- Как насчет 100 000 золотых?

При упоминании о 100 000 золота, лицо Йоджори и Джобы перекосилось.

- Ты что хочешь их за бесплатно.

- Вместо этого я убью всех Песчаных змей, с которыми мы столкнемся на обратном пути. Я помогу вам, ребята, поднять уровень, и вы, ребята, можете сохранить Монеты в качестве сувениров. Поскольку мы друзья, вы должны сделать для меня скидку.

Наконец, выражение лица Свиста смягчилось.

- Поскольку мы друзья, мы должны убедиться, что сделка справедливая. Я хочу 200 000 золота.

С другой стороны нахмурился уже Хурокан.

- Хэй. Как ты думаешь, 200 000 золота…

- Ожерелье Очищения.

- Думаю, я могу это сделать. Как насчет вас двоих? Что вы, ребята, хотите, чтобы я сделал?

(1) (п.п.: человек, создатель квестов, или знаток квестов)

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 178. Убийца Героев (часть 1)**

- Вы, ребята, действительно в порядке?

Они были у входа в Высокогорный лес. За последние 5 дней у них была богатая охота в Красной Пустыне и Высокогорном лесу. Они шли в одном направлении в течение долгого времени. Теперь команды Хурокана и Свиста остановились. Когда они остановились, для этого была только одна причина.

Пришло время расставаться.

Хурокан адресовал свой вопрос к трем, и они немедленно дали свой ответ.

- Мы не дети. Если нас будет только трое, нам будет сложно победить этих монстров, но это не будет проблемой, мы просто убежим. Мы можем пойти сами отсюда, с тобой было очень весело.

- Вы должны позаботиться о своем собственном Квесте. Мы должны все равно расстаться с вами. Если вы хотите пересечь горный хребет Уругал, вам нужно отправиться на запад. Нам нужно отправиться на восток.

Йоджори и Джоба не говорили один за другим. Они говорили, перебивая друг друга. Их слова смешивались, и они даже произнесли последнее предложение в одно и то же время. Их два голоса странно дополняли друг друга.

Это было похоже на то, как они перекрывали свои слова. Они одновременно смотрели друг на друга. Казалось, что даже их мысли были похожи.

Каждый думал, что другой перебивает его, и это раздражало их.

В течение всего этого времени Свист и Хурокан говорили друг с другом.

- Спасибо.

- Нет, я благодарен тебе. Если бы не ты, я бы долго еще барахтался в этом болоте, чтобы найти ключ.

- Мороженое Песчаный Змей мне очень понравилось.

- Да, у этого мороженого вкус ванильного масла. Эта игра полна такой вкусной еды, но я понятия не имею, почему все дорогие предметы для восстановления были сделаны каким-то рукожопом.

- Ты много тратишь, чтобы играть в эту игру.

- Это сводит меня с ума, все эти предметы…. все слишком дорогое, мне нужно улучшать этих дорогих Скелетов. Мне, возможно, придется больше бороться за то, чтобы снизить стоимость их использования.

Свист пожал плечами.

Хурокан говорил со Свистом.

- Я увижу тебя в следующий раз...? Ах, если кто-то тебя побеспокоит, ты можешь связаться со мной, и я убью их всех. По правде говоря, это моя специальность. Я убиваю ублюдков, которые ведут себя высокомерно, потому что у них мало энергии.

Свист высмеивал слова Хурокана.

Хурокан продолжал говорить.

- Я не шучу, я... В прошлом... Да, в моей последней игре меня прозвали «Убийца героев». Я убивал высокомерных Рангеров, как разбушевавшийся демон.

- Это отличное прозвище.

- Это было отличное прозвище.

Разговор пришел к короткой паузе.

О чем еще можно было поговорить?

Они пытались найти тему, о которой могли бы говорить.

Тем не менее они должны были бы расстаться в конце.

- Я увижу тебя...

Неизвестно, когда они снова соберутся, но нет смысла продлевать разговор.

- Давай выпьем пива как-нибудь.

- Ты хочешь встретиться в реальной жизни? Разве это не слишком сложно?

На вопрос Хурокана Свист ответил спокойно.

- Мне будет нелегко приехать в Корею. И дело не в том, что мне запрещено въезжать туда. Правда если ты в Северной Корее, то это проблематично.

Хурокан слегка дернулся от слова Корея.

- Откуда ты знаешь, что я кореец? Ах, я думаю, моя Хахве Маска выдает меня.

Он рассмеялся. Даже страница YouTube Хурокана была усеяна изображениями Хахве Маски, и он всегда носил одну и ту же. Это было доказательство того, что Хурокан был корейцем.

- Даже если у тебя не будет Хахве Маски, не так уж сложно понять, что ты кореец.

Однако самым верным свидетельством того, что Хурокан был корейцем, было другое.

- Всякий раз, когда выходит игра, девять из десяти игроков, которые спешат закончит ее, - это корейцы.

Стиль игры Хурокана был стандартным игровым стилем корейца.

- Разве этого не следует ожидать от тебя? Ты всегда начинаешь игру, чтобы достичь цели.

Свист закрыл глаза, и он кивнул головой. Свист наконец подтвердил, что Хахве Маска преследовал в этой игре.

Более того, Хурокан тоже пришел к этому мнению.

- Увидимся скоро.

- Если кто-то доставит тебе проблем, просто свяжись со мной.

Они расстались.

Более 10 игроков вышли вперед. С первого взгляда можно было сказать, что у них были прочные доспехи и шлемы. У них даже были обнаженные мечи, и они выглядели так, как будто они были готовы срубить всех врагов, которые мешали им.

Члены гильдии Большие Улыбки, казалось, окружали их. Это должно было удивить Свиста, но вместо этого он фыркнул.

- Хмм.

Он оценивал своих оппонентов.

- Они из гильдии Большие улыбки?

Это должно было стать сюрпризом для них, но Йоджори и Джоба вовсе не удивлялись.

- Прошло довольно много времени с нашего последнего сражения.

- Дай мне бафф.

- Дай мне сначала.

- Не будь таким позорником.

- Позорником? Может быть, я вообще не должен давать тебе бафф после твоих оскорблений.

Йоджори и Джоба выглядели очень расслабленными, когда они готовились к битве. Йоджори накинула бафф на себя, и Джоба немедленно активировал умение [Улучшение Тела]. Это было умение, которое перекачивало интеллект в Силу.

Пока двое спорили друг с другом, Свист вел разговор с противником.

- Ты Свист из Гильдии Гидры?

Свист ухмыльнулся вопросу.

- Ты не узнаешь мое лицо? Я никогда не ожидал, что кто-то дважды проверит мою личность. Думаю, мое лицо более известно, чем я предполагал.

- Мы из гильдии Большие улыбки.

Их противники не скрывали свою принадлежность к гильдии. Даже если они хотели скрыть это, они не смогли бы. Это был вход в Высокогорный лес, а соседний регион был территорией гильдии Большие улыбки. Если большая группа игроков смогла пройти через этот регион, это обозначало только то, что они члены гильдии Большие улыбки. Единственным другим Игроком, который безнаказанно прошел бы через этот регион, был Хахве Маска.

- Кроме того, Высокогорный лес находится под нашим контролем, это было подтверждено 30 великими гильдиями. Ваша гильдия не просила разрешения на охоту здесь. Вы участвовали в незаконной охоте внутри Леса в высокогорье, так к чему все эти ваши извинения?

Они показали свое намерение.

- Хммм.

Свист снова фыркнул.

- Как смешно.

Их слова были неискренними. Они просто хотели, чтобы Свист сказал то, что они могли использовать в качестве предлога для нападения. Если бы он оправдывался, он признался бы, что сделал что-то не так.

В такой ситуации Свист не собирался делать никаких оправданий. Он не собирался так себя унижать. Он решил уладить все мирно. Если бы они хотели установить цену, он заплатил бы.

- Во-первых, я являюсь членом гильдии Гидра. Я извинюсь за охоту на охотничьем угодье, официально признанным под контролем гильдии Большие улыбки. Давайте я просто возмещу вам убыток? Что, если мы это сделаем через нашу гильдию?

Даже когда он говорил, Свист уже знал, чего они хотят.

Если бы они действительно хотели получить денежную компенсацию или официальное извинение, они просто должны были отправить кадры охоты Свиста в Высокогорном лесу в Гильдию Гидра. Тогда гильдии будут вести переговоры, чтобы довести этот вопрос до конца. Это была обычная процедура. Все чисто, и проблема решается прямо там.

Не было причин для появления этих 10 игроков высокого уровня, демонстрирующих все признаки желания сразиться с ним. Более того, они ждали, когда Свист выйдет. Они потратили время, ожидая его. Это означало, что они не нуждались в денежной компенсации или извинениях от гильдии.

Они хотели противоположного.

- Гильдия Гидра не уважает гильдию Большие улыбки? Да? Или это попытка мести? Вы пытаетесь отомстить за своего второго главу, который был убит Киллером?

Казалось, они не хотели превозносить это до гильдии. Они хотели решить это как личную проблему.

В Полководце личная проблема, подобная этой, была очень простой в разрешении.

- Мы уважаем гильдию Большие улыбки. Однако вы привели дюжину игроков, которые выше по уровню, чем мы, чтобы поймать нас троих. Думаю, это смешно.

- Ха-ха-ха.

Джоба издал смешок. Это был настоящий смех. Это был смех, полный насмешек, и он был очень эффективен.

- Вы пытаетесь сразиться с нами?

- Ты действительно думал, что мы будем молить о пощаде? Это то, что ты хочешь услышать?

- Кажется, слова тут бесполезны.

- Бежим!

Это произошло мгновенно.

Пока они разговаривали, Свист дал короткую команду, и он направился к Игроку, с которым он беседовал.

Бам!

Свист использовал Толчок Тела, чтобы другой игрок упал.

Пуф!

В одно мгновение Йоджори и Джоба появились позади Свиста. Они использовали щель, сделанную Свистом, чтобы быстро убежать.

- Мы доберемся туда первыми!

- Мы закончим Квест!

Их шаги были такими же быстрыми, как их произносимые слова. Они из кожи вон лезли в течение продолжительного времени ради завершения Квеста. Было бы неправильным сказать, что скорость их бега была не медленнее Хахве Маски.

Тем не менее их преследователи были необычными игроками. Остальная группа сразу же отреагировала на такое внезапное изменение ситуации. Они сразу же приготовились бежать за Йоджори и Джобой. Три игрока уже бежали впереди, чтобы отследить их.

Пока это продолжалось, Свист встал и повернулся, чтобы посмотреть на настигающих его игроков.

Он выглядел более угрожающим.

Свист был как боевая собака.

- Ну, идите ко мне!

[Хурокан]

- Уровень: 240

-Класс: Лич

-Титул: 245

- Статистика: Сила (3219) / Выносливость (2009) / Интеллект (2101) / Магия (2373)

- Обладание Древней Силой «Мороза».

Хурокан проверил свою статистику на костяной Виверне, когда он подлетел к руинам крепости Хирд.

«Я многое приобрел от этой охоты».

Его битвы всегда были ему в убыток, но он хорошо преуспел от последней охоты. Во-первых, он достиг уровня 240. Он смог приобрести навыки уровня 230 под названием [Ледяной Голем] и [Скелетная выставка].

[Скелетная выставка] была похожа на навык Рыцарь смерти.

[Скелетная выставка] была сродни способности Рыцарь Смерти в своей возможности вызвать 12 Скелетов-Подчиненных. Навык позволял всем фрагментам Скелетов, хранящимся на выставке Скелетов, быть вызванными сразу. Именно поэтому его именовали выставкой. Он должен был хранить фрагменты Скелетов в качестве экспонатов. Конечно, было ограничение на количество Скелетных Фрагментов, которые можно было выставить.

Скелеты, вызванные этим методом, отличались от его обычных Скелетов. Когда он достигнет Ранга А навыка [Скелетная Выставка], он сможет одновременно вызывать почти 100 Скелетов.

Навык 230 уровня под названием [Ледяной Голем] был чем-то, чему он мог научиться позже. По правде говоря, он не нуждался в навыке прямо сейчас. В случае Хурокана, Земляной Голем имел схожие силы с Ледяным Големом, если он активировал силу Мороза. Тем не менее не было недостатка в навыках.

Он также заработал 4 свитка, содержащие Древнюю Силу. У него было три свитка Божественного Ранга, и цена, которую он заплатил за них, была такой же дорогой, как и название предметов. Однако Хурокан не считал, что это дорого. Более того, это и есть его наибольшая прибыль - свиток Легендарного ранга.

Он нашел ключ, и теперь он знал, какие методы использовались, чтобы скрыть руины в Красной Пустыне. Более того, он также узнал, что это был за Артефакт Эльфов. Если все будет хорошо, он получит помощь от Свиста, и он сможет легче продвинуться в своем Квесте. По крайней мере, он не будет метаться без представления.

Вдобавок ко всему, он получил друга по имени Свист.

«Друг...»

Хурокан горько усмехнулся.

Он никогда не думал, что он снова приблизится к кому-то в этой игре. Он избегал дружеских отношений. Он никогда больше не хотел пострадать от этого горького чувства предательства. Он никогда не хотел окунуться в страдания, которые он испытывал раньше. Он старался изо всех сил избегать таких отношений, но его нынешняя ситуация заставила Хурокана улыбнуться.

«Интересно, что делает Дунсу Hюнь прямо сейчас? Он играет в эту игру?»

Если он продолжил играть в Полководца, он знал, что ему неизбежно придется столкнуться с ним. Жизнь Хурокана сильно изменилась из-за Полководца. Он продолжит этот образ жизни, и он не освободится от своего прошлого, пока не достигнет конца Полководца.

У него не было никаких намерений бросать играть в Полководца прямо сейчас.

«Да. Раз дела зашли слишком далеко, я должен увидеть этот самый конец игры».
Хурокан прибыл в город руин крепости Хирд на своей Костяной Виверне, и новость о Свисте быстро дошла до него.

Ан Джэюн просматривал статьи. Он сосредоточился на поиске слов Гидра и Большие Улыбки. Тем не менее было не много статей по существу по сравнению с усилиями, которые он вкладывал в этот поиск.

Ан Джэюн прекратил искать статьи на мгновение. Он снял очки и помассировал глаза.

«У 30 великих гильдий были какие-то обиды на меня в прошлой жизни... Нет. Наверное, они всегда были моими смертельными врагами».

Свист был убит гильдией Большие Улыбки.

Когда он услышал эту новость, Ан Джэюн немедленно вышел из игры. Затем он размышлял над своим гневом. Ему было трудно справиться со своим гневом, но он ничего не швырял в стену.

«В прошлом это были Штормовые Охотники. Значит, теперь это будут Большие Улыбки?»

В некотором смысле это было неизбежно.

«Да, мне пора уже начать».

Большие Улыбки выступили с заявлением о том, что Свист охотился в Высокогорном лесу без разрешения, и его смерть была справедливым наказанием.

Они не ошибались. Большинство из них согласится с причиной, стоящей за объявлением гильдии Большие Улыбки.

«Они могли бы попытаться убить нас, когда я был с ними. Они убили его после того, как я ушел...»

Проблема заключалась в том, что они не напали на них, когда Хахве Маска и Свист были вместе. Они нацелились на Свиста после ухода Хахве Маски.

Это была явная провокация. Поскольку они не смогли взять Хахве Маску прямо сейчас, они решили наказать тех, кто был рядом с Хахве Маской. Это было причиной провокации.

«Они не намеревались убивать меня. Они нацелились на моего друга...»

Это была очевидная провокация, и он был уверен, что ее собираются использовать в будущем.

«Эти ублюдки действуют очень интересно».

У него было только два выбора.

Он мог отреагировать на провокацию или просто проигнорировать ее.

Если думать логически, для Хахве Маски было бы вредно реагировать на эту провокацию. Хахве Маска не мог стереть гильдию Большие Улыбки из Полководца. Даже если бы они вступили в прямой бой, это было бы битвой на истощение. Более того, даже если Хахве Маска нападет на гильдию Большие Улыбки и выиграет, он не смог бы украсть их Живой канал.

Свист не считал смерть большой потерей. Он потерял один предмет, и он мог отдохнуть в течение 48 часов. Это был ущерб, поэтому Свист ничего не спрашивал от Хахве Маски. Он даже не уведомил Хурокана о своем тяжелом положении. Он решил сохранить это втайне.

Он не хотел лишний раз ставить своего друга в неловкое положение.

«Тем не менее могущественный Хахве Маска не может прятаться за своей маской. Друг пострадал».

Другими словами, его друг был убит, и если бы он думал только о расчете прибыли, он был бы не верен своему другу.

«Более того, если я покажу слабость, это будет конец».

Пришло время.

В какой-то момент он должен был напасть на 30 великих гильдий. Если он хотел достичь своей цели, ему пришлось бы использовать 30 великих гильдий в качестве первого шага. Более того, у него были многочисленные методы, которые он мог использовать для проведения этой войны.

Когда он пострадал от гильдии Штормовые охотники, он придумал множество методов для своей мести. Тактика, стратегии и трюки, которые он придумал, были четко построены в его голове.

В то время невозможно было претворить в жизнь эти методы. Однако теперь у него был уровень, предметы и деньги, которые он мог использовать беспристрастно.

«Название видео... Я думаю, что я назову его Гигантский Убийца».

Лицо Ан Джэюна отразилось на планшетном ПК, и на его губах появилась улыбка.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 179. Убийцы Героев (часть 2)**

Небеса всегда на стороне тех, кто помогает сам себе.

- Как и ожидалось, самый лучший способ сделать что-то, это иметь благословение небес.

Эта идиома была как нельзя кстати для Хех-бибина, и он костями ощутил смысл этих слов.

- Не ожидал, что все пройдет так гладко.

Члены гильдии Большие Улыбки напали на Свиста, охотившегося в Высокогорном лесу.

Они сделали все открыто, никто не смог бы отрицать, что убийство имело место. Они очень гордились устранением Питбуля.

Если смотреть на это убийство с финансовой точки зрения, то гильдия Большие Улыбки мало вынесла выгоды для себя.

Теперь забота гильдии заключалась в том, чтобы придумать метод борьбы с гильдией Гидра. Было бы здорово, если бы это закончилось словесной войной, но если проблема ухудшится, им, возможно, придется подготовиться к войне. Убийство Питбуля разозлило гильдию Гидра.

Однако значительное количество игроков поддерживали членов гильдии Большие Улыбки, которые составляли базовую команду этой гильдии. Они приветствовали решение, действие и казнь, которые привели к убийству Питбуля.

Более того, те, кто участвовал в охоте на Питбуля, не скрывали своих действий. Они были непримиримыми.

- Свист охотился на территории гильдии Большие Улыбки без нашего разрешения. Он вор, я просто выгнал вора из своего дома.

- Мы предпочли бы, чтобы люди проклинали гильдию Большие Улыбки, а не гильдию, которая была объектом всех шуток.

- Мы охотно принимаем любые наказания от гильдии. Однако мы не думаем, что мы сделали что-то неправильное.

Их было 11 человек.

Одиннадцать членов участвовали в охоте на Питбуля, и они приобрели статус героя среди обычных членов гильдии.

- Тем не менее я никогда не ожидал, что недовольство среди членов будет таким высоким.

В принципе, недовольство в гильдии достигло точки кипения.

После выходок Синклера, нестабильность в гильдии Большие Улыбки продолжала расти. Когда они начинали на Черном континенте, Пять Звезд угрожали их званию Топ-3. Гильдия Большие Улыбки была одним из столпов этой организации.

В то время живой канал Больших Улыбок увеличило количество зрителей, и они достигли новых вершин в плане прибыли от спонсоров. Это было доказательством их успеха.

Однако после Рейда Инугас Хахве Маски, фундамент гильдии Больших Улыбок начал трещать по швам. Теперь их авторитет не отличался от того, что было у них до того, как они присоединились к гильдии Пять Звезд.

Этот эффект ускорился, когда Высокогорный Лес, бывший главным охотничьим угодьем гильдии Большие Улыбки, стал площадкой для Хахве Маски.

У действий Хахве Маски были побочные эффекты. Сложнее было контролировать его охоту. Другие игроки начали следить за действиями Хахве Маски. Гильдия Большие Улыбки постепенно становилась просто гильдией, которую уже никто не боялся.

- Остается только дождаться, что предпримет гильдия Гидра.

Недовольство кипело.

В зависимости от того, что выберет гильдия Гидра, решится многое.

Если ситуация обострится, те, кто стоят во главе гильдии, понесут большие потери. В последние дни Хех-бибин не мог влиять на путь развития Гидры.

Конечно, эта ситуация не вызовет у Хех-бибина никаких головных болей.

«Прекрасно».

Конечно, он забывал о силе, называемой Хахве Маской...

Обычно для Охоты на Монстра Леса создавалось пати из 10 человек. У этих пати была странная причуда. Более половины из 10 человек были либо нападающими, либо мечниками.

На самом низком уровне в пати из 10 человек было пять Мечников. В лучшем случае можно было увидеть семь Мечников сразу.

Это были два объяснения.

Танки не смогли заблокировать удар Монстра Леса.

Атака Монстра Леса была простой. Он махал рукой, как хлыстом, сбивая его, как молоткои. Атака была простой, но сила атаки была ужасающей. Даже если бы это был Танк с приличным снаряжением и самым высоким уровнем, набафанный на снижение урона, никто не смог бы выдержать прямой удар от Монстра Леса.

Танк не сможет использовать свои обычные методы для блокировки атак.

Так что же можно сделать против Монстр Леса?

Нужно было победить Монстра Леса в своей игре. Единственное, что Танк мог сделать, это заманить и уклониться от атак Монстра Леса.

- Чен пал!

- Черт! Я пущу Агр.

- Тогда я спасу Чена.

Несчастные случаи всегда случались, поэтому у пати должен был быть план на случай непредвиденных обстоятельств. Танк был нужен как бьющий на замену.

Это была единственная роль Танка. Вот почему было так много Мечников или Нападающих по сравнению с другими классами.

- Прекратите атаковать! Остановите атаку, Цикады!

Другой причиной наличия стольких Нападающих был способ, при котором Монстру Леса мог быть нанесен урон.

У Монстра Леса была высокая магическая защита. Если кто-то хотел лишить его магической защиты, понадобилось бы Снижение брони. Монстр Леса не носил оборонительного снаряжения. У него также не было кожи или коры, которые могли служить как доспехи. Огромное тело Монстра Леса было просто смесью камней, грязи и древесины.

Вот почему были необходимы Нападающие, чтобы выбить эти камни, и это было похоже на Снижение брони. Требовалось хорошенько поработать, чтобы снять этот кусок брони, и нужно больше игроков, работающих над этим. Вот почему Нападающие были более желательны, чем Маги или Танки. Эти Нападающие получили прозвище «Цикады».

Нападение Цикад подошло к концу. Они не могли атаковать, пока Агр не был наложен на Танка.

Хдун!

Цикады снова начали двигаться, когда новый Танк заманил Монстра Леса. Монстр Леса использовал обе руки, пытаясь сокрушить Танка одним ударом.

- Хорошо, ударник-на-замену очень успешен.

- Еще раз, Цикады!

Нападающие снова зацепились за тело Монстра Леса, и они начали крушить камни.

Во время всего этого Жрец исцелял кого-либо с помощью Исцеляющего навыка. В то же время, у игроков спали баффы. Жрец теперь работал над восстановлением Баффов.

Все шло по плану, пока не случилось кое-что непредвиденное.

- Не возражаете, если я задам вам вопрос?

Жрец повернул голову. В голове Жреца не было никаких подозрений.

- Что за вопрос?

Жрец думал, что товарищ задал ему вопрос. Было бы странно, если бы это был кто-то, кроме его товарища, особенно в этой ситуации. Любой, кто был бы на его месте, сделал бы такое же предположение.

- Ах, совсем не сложный.

Когда Жрец повернул голову, он испугался того, что увидел.

Он был так удивлен, что не мог молвить и слова.

Игрок, который задал ему вопрос, носил Хахве Маску. Это была самая страшная маска в Полководце, но Игрок в доспехах говорил дружелюбно.

- Мой друг был убит здесь, храбрые жопы, я здесь для мести, и я ищу его убийц.

- Ха... ха... Хахве...

Хурокан продолжал говорить.

- Я извиняюсь, что помешал вашей охоте, но я тороплюсь. Давайте я покажу вам, как выглядит мой друг. Вот его убили.

Хурокан говорил, доставая листок бумаги, поднося его к носу Жреца. Это был не рисунок рукой. Это была фотография боевого пса, известного как Питбультерьер.

- Он не похож на слабого игрока. Но удача была не на его стороне. Он не смог ничего сделать против пати из 10 Игроков. Поэтому я пытаюсь найти и убить их своим отрядом.

Хурокан повернулся, чтобы оглянуться назад. На большом расстоянии стояли 30 Скелетов Воинов. Похоже, они были готовы в любую секунду броситься своих врагов. Хурокан повернулся, чтобы посмотреть на Жреца.

- В любом случае, я ищу ублюдков, которые напали на моего друга, я не знаю, кто они, и не знаю, как они выглядят. Мой друг горд, поэтому он не скажет мне, что я хочу знать. Ах!!

В этот момент Хурокан действовал так, как будто у него было прозрение. Он слегка ткнул пальцем в левую грудь Жреца. Жрец был в испуге.

Хурокан поговорил со Жрецом.

- К твоему сведению, у этих ублюдков была та же эмблема, что и у тебя на груди. У них был этот дурацкий смайл. Как ты думаешь, сможешь ли ты сказать мне, кто ты? Ты похож на кого-то, кто мог бы знать ответ.

- Это Хахве Маска!

В этот момент имя Хахве Маски пронеслось по полю битвы. Имя произнес не Жрец перед Хуроканом. Это был другой Жрец. Когда его имя было произнесено, все обратили свои взгляды на него.

- Хахве Маска?

- Псих…!

Те, у кого была возможность отвлечься от битвы, сосредоточились на Хахве Маске.

- Что? Что происходит?

- Ты сказал, что это Хахве Маска? Он нападет на нас сейчас?

Игроки, которые не могли позволить себе отвести взгляд, почувствовали приступ беспокойства.

Более того, они были не единственными, кто отреагировал на имя Хахве Маски.

- Хахве Маска? Появилась Хахве Маска?

- Поддержка! Отправить поддержку!

- Где?

Команда поддержки Поднятия Уровня помогала этой стороне, поэтому они получали обновление. Когда команда поддержки Поднятия Уровня получила информацию, они были ошеломлены.

Он продолжал смотреть на застывшего Жреца.

- Я просто хотел по-тихому спросить тебя. Мне жаль, что я вторгаюсь в твою охоту. Мне очень жаль.

Разумеется, за его словами не было скрытого смысла. Слова Хурокана звучали игриво, но губы даже не дернулись вверх.

- Наверное, ты слишком занят охотой, чтобы говорить. Я вернусь, когда ты закончишь свою охоту.

Даже теперь члены гильдии не посмели окружить Хурокана. Они даже не пытались.

Хурокан повернул голову, чтобы посмотреть на поле битвы. Монстр Леса вызвал большой шум, но члены гильдии Большие Улыбки просто смотрели на него. Когда он снова посмотрел на них, они вздрогнули от удивления.

Хурокан держал листок бумаги в руке, и он показал им рисунок Питбультерьера.

- Это мой друг. Если вы знаете, кто убил моего друга, вы должны сказать мне...

- О-ах. Черт!

В тот момент Танк упал. Кулак Монстра Леса был пригвождён в землю. Игрок издал крик о помощи.

Однако его товарищи по гильдии проигнорировали его призыв о помощи, поскольку они продолжали смотреть на Хурокана.

Хурокан говорил с ними.

- Вы можете передать этим ублюдкам сообщение, и я всех вас отправлю на бойню.

Это было объявлением войны.

Появились четыре Голема. Это были Земляной, Огненный, Ледяной и Стальной. Они выглядели устрашающе, и он отправил их на 10 членов гильдии Большие Улыбки.

Как будто они не были довольны подобным поворотом дел, Скелеты Воины появились между огромными ногами Големов. Они атаковали игроков.

Конечно, игроки отбивались.

- Пламя ада!

Маг атаковал Голема мощным магическим заклинанием.

- Щитокрушение!

Танк использовал свои Щиты, чтобы откинуть назад Скелетов Воинов.

Кха-кха, кха-кха!

Страйкеры вели ожесточенную битву со Скелетами Воинами. Орудия схлестнулись, и на обеих сторонах появились первые жертвы.

- Бафф! Бафф!

- Подожди минуту!

Жрец отчаянно пытался окутать огонь.

Это был бедлам. Вне этого столпотворения произошла малая битва.

Человек был одет в осколки с логотипом гильдии Большие Улыбки. Он потерял шлем, и его лицо теперь было открыто. Его лицо было отмечено ранами от меча.

Игрок выглядел жалко, когда лежал в позе орла на полу. Огромная нога давила на его грудь, поэтому он не смог встать. Он был полностью обезоружен.

- Ублюдок!

Рот игрока был единственной частью тела, что он мог сломать.

- Когда я сказал, что не буду распылять песок? Я сказал, что не буду использовать никаких навыков. В любом случае разве ты не собираешься выходить из системы?

По словам игрока, Хурокан ответил в строгом порядке.

- Ты, сукин сын, мы бы не убивали Питбуля, если мы даже не были готовы встретиться с тобой.

Хурокан улыбнулся, но не рассердился.

- Так почему же вы, парни, не напали на меня? А вы, парни, боялись меня? Вы, парни, атаковали Питбуля, потому что он был менее страшен?

- Вы спровоцировали нас первыми!

- Если бы кто-то услышал тебя, можно было бы подумать, что наши отношения испортились совсем недавно.

Хурокан заговорил, ударяя мечом ему в грудь. Меч проскользнул глубоко между уже треснувшей броней. Игрок не кричал, так как не чувствовал боли.

- Разве мы не были в плохих отношениях еще до того, как пересекли горный хребет Уругал? Теперь, когда я думаю об этом, вы, ребята, пробовали меня убить на рейде Инугас. Ты участвовал в этом?

- Я скоро отомщу, мы сделаем с тобой то, что мы сделали с Питбулем.

На этих словах Хурокан вытащил меч, и он снова ударил его. Повторный удар заставил ХП игрока упасть до нуля. Закончив свою работу, он повернулся, чтобы посмотреть на своих Големов, Скелетов Воинов и членов гильдии Большие Улыбки.

В этот момент Хурокан отдал приказ. Големы и Скелеты Воины, которые неустанно атаковали врага, остановились.

- Как?

- Что происходит?

Хурокан заговорил.

- Я сожалею, что перебил вашу охоту. Игрок, который был в вашем пати, был убит мной. Это было личное. Остальные могут продолжить охоту. Пожалуйста, наслаждайтесь, и я желаю вам удачи.

Когда Хурокан говорил, то он говорил с самой презренной и мерзкой улыбкой, полной насмешек на лице.

Хурокан начал свою охоту, чтобы поймать большого гиганта.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 180. Убийцы Героев (часть 3)**

- Слышали последние новости с Высокогорного леса?

- Это разве не там, где недавно охотился Хахве Маска?

- Он все еще охотится в Высокогорном лесу.

- Конечно, все об этом знают. Несколько недель назад Хахве Маска загрузил запись, где он в одиночку расправляется с Монстром Леса!

- Нет, он больше не охотится на монстров. Он теперь гоняется за членами гильдии Большие Улыбки.

Эти люди обожали смотреть Полководца. Они интересовались игроком по имени Хахве Маска. Они были увлечены его действиями, потому что Хахве Маска исполнял такое, что нельзя было ну никак выполнить в одиночку. Они радовались, когда он превозмогал самого себя.

Он смог соло пройти рейды на Босс-монстров, и он сам проходил Квест Основного Сценария.

Более того, он смог противостоять 30 великим гильдиям. Эти великие организации были почти неприкасаемы, как если бы они были Богами, и даже влиятельные гильдии ничего не могли сделать с ними.

Это заставило людей еще больше фанатеть по Хахве Маске.

Эти люди были романтиками.

Каждый представлял себе, что он делает то, что делал Хахве Маска. Хотя любой мог представить себе это, Хахве Маска фактически совершал действия, чтобы воплотить эти идеи в жизнь.

Это воспламенило романтизм в сердцах людей.

- Он объявил войну против гильдии Большие Улыбки?

- Нет. Он говорит, что он мстит.

- Месть? За кого?

- Питбуль и Хахве Маска - друзья. Недавно гильдия Большие Улыбки убила Питбуля. Он мстит за Питбуля.

- Из того, что я слышал, Хахве Маска никого не трогал, кроме 10 членов гильдии, которые охотились на Питбуля. Он даже извинился перед другими членами партии за вторжение на охоту.

Это была самая важная часть его плана.

«Мне нравится, куда ведут эти общественные мнения».

Он отхлебнул кофе и посмотрел на реакцию, вызванную его действиями. Ан Джэюн был доволен.

«Да, это правильный ответ».

Борьба с 30 великими гильдиями. Каждый мечтал этим заняться, но никто не мог этого сделать. Конечно, даже Хахве Маска не смог сразиться с 30 великими гильдиями в равной битве.

В прошлом он почувствовал эту правду кровью и костями. Он стал врагом гильдии Штормовые Охотники, и это поставило все 30 великих гильдий против него. Он сражался с ними как сумасшедшая собака. Однако теперь он понял, насколько нелогичным и бессмысленным был такой поступок.

Это было особенно верно для Ан Джэюна, так как не имело смысла побеждать всех его противников лишь только потому что они одеты в одну и ту же форму. Это был опасный способ сыграть в эту игру, и это было также глупо.

«Ничего хорошего из беспорядков с обычными членами гильдии не выйдет».

В прошлом, он был очень радикален в своих действиях как Убийца Героев. Он вырубил всех, кто мешал ему. Вот почему его прозвали «Убийцей Героев». Он никогда не колебался и не проявлял никакой пощады.

Он понял, что это была ошибка. Не имело значения, как и почему он убил Игроков, но в конце концов они возрождались после Поражения через 48 часов. Они снова войдут в Игру, и их враждебность к нему будет только расти.

По сути, ненависть и количество убитых им игроков увеличились до такой степени, что они предприняли действия, даже атакуя Убийцу Героев.

По правде говоря, когда гильдия Штормовые Охотники объявили о своей войне против Хурокана, Убийцы Героев, не все были готовы следовать за ними. Члены обычной гильдии ненавидели такие конфликты. Не было причин, почему им это было выгодно. Не похоже, чтобы убийство одного игрока позволило бы им получить несметные сокровища. Более того, если бы они не были осторожны, был высок риск того, что они проиграют ему. Нормальных членов гильдии в основном принуждали к охоте, так зачем им такой сценарий?

Однако как только эти члены гильдии погибли от рук Убийцы Героев, их глаза запылали от гнева. Даже если им никто не приказал поймать Хурокана, они бросились все к нему.

Было бы трудно убедить первую волну Игроков напасть на него. Однако было бы не слишком сложно убедить вторую и третью волны Игроков.

Его цели были точны.

Хахве Маска оставил в покое «Игроков», которые не имели никакого отношения к охоте на Питбуля. Он только напал на виновных, так как они не могли бы жаловаться, даже если они были убиты.

Разумеется, ни один из членов гильдии Большие Улыбки не поаплодировал бы действиям Хахве Маски. Они не возрадуются, но это заставит их задуматься. Это заставило бы их задаться вопросом, стоит ли иметь отношения с Хахве Маской.

Вот почему...

«Члены гильдии Большие Улыбки собираются, чтобы составить план».

Теперь обычные члены гильдии хотят, чтобы более сильные позаботились о проблеме!

Обычные члены гильдии предпочли бы остаться в качестве зрителей.

Вот почему Хахве Маска сказал членам обычной гильдии, что он им не враг. Он даже спас некоторых, у которых были проблемы.

Он использовал множество методов. Он иногда убивал свою цель, и он быстро отступал. Он целенаправленно подошел к партии гильдии Большие Улыбки без каких-либо своих целей и заводил дружеские разговоры с ними. Он даже дал им разрешение связаться с ним и на прощание сказал обнадеживающие слова охотничьим пати. С точки зрения членов гильдии слова Хахве Маски были далеки от дружеских, но они чувствовали облегчение от того, чтобы не были убиты. Были даже времена, когда Хахве Маска спасала членов гильдии Большие Улыбки во время охоты. Он также дал им советы о том, как более эффективно выследить Монстров Леса.

Все знали, что он не делает ничего из чистой доброты, но они были полностью уверены, что Хахве Маска преследует только свои цели.

«Раньше этот метод не сработал бы».

Конечно, если бы Хахве Маска был кем-то несущественным, это была бы другая история. Каждый из них напал бы на него. Тем не менее Хахве Маска больше не был игроком, которого мог убить пати.

В этом была разница между предыдущим Хуроканом, Убийцей Героев и нынешним Хахве Маской.

Ему нужна была такая сила, чтобы претворить свой план в жизнь.

«Хммм».

Теперь у него было достаточно силы. Он мог неторопливо потягивать кофе, напевая мелодию, даже когда он столкнулся с врагом, называемыми 30 великими гильдиями.

«Если я буду преследовать их по следам, репутация гильдии Большие Улыбки сильно пострадает. Они попытаются поймать меня... Я буду очень благодарен, если они захотят поймать меня с помощью приманки и небольшого отряда».

Сила, которой он обладал, давала ему роскошь иметь возможность мыслить вперед.

Это требовало власти, и нынешний Ан Джэюн обладал этой силой.

- Что ты только что сказал?

- Мы получили информацию, что Хахве Маска снова появился в Высокогорном Лесу. Думаю, было бы лучше сегодня сделать перерыв.

- О чем ты говоришь? Ты хочешь отдохнуть?

- Ситуация сейчас немного запутана.

Докладчик, Цзи Ван, был членом гильдии Большие Улыбки 235 уровня. Он был опытным игроком, который работал на поддержание очень высокого уровня. Вот почему он был ошеломлен словами товарища.

Когда он увидел этот ошеломленный взгляд, то слегка повернул голову, чтобы посмотреть на окружающих его людей. Его члены партии закончили готовиться к битве с Монстром Леса. Некоторые отказались встретиться с ним, но другие смело готовились к встрече. Однако все они были в разногласии.

Вот почему он быстро понял, что происходит, поэтому Цзи Ван стиснул зубы.

- Вы парни…

- Мы не говорим, что вы сделали что-то не так. Вы сделали доброе дело. Мы почти благодарны за то, что вы взяли на себя инициативу. Вы прошли через это. По крайней мере нас не будут называть трусами, когда мы пойдем в бой, благодаря вам.

Цзи Ван собирался вспыхнуть от ярости, но его товарищ перебил его.

- Нет...

- Однако если возникнет проблема, я доставлю вам много хлопот.

Казалось, его товарищ решил пофилософствовать. Казалось, что он подготовил речь на этот случай, поэтому он выпалил свои слова в адрес Цзи Вана.

- Высокоуровневые игроки ничего не будут делать вместо вас. Они приказывают нам сформировать охотничье пати, чтобы поймать Хахве Маску. Если ты будешь действовать слишком поспешно, ты пострадаешь.

- Эй!

Сила его слов была очень эффективной. Цзи Ван на мгновение потерял дар речи.

- Прости.

Короче говоря, Цзи Ван закрыл рот на замок.

Цзи Ван больше не мог повышать голос. Слова члена его партии заставили Цзи Вана осознать основные причины, лежащие в корне слов другого игрока.

- Черт.

Это еще больше разозлило Цзи Вана.

«Что я сделал не так!»

Его гнев был направлен на Хахве Маску.

- Этот проклятый ублюдок. Это все вина Хахве Маски…

В то же время его гнев перешел от Хахве Маска к другому.

«Почему мы так боимся одного человека? Зачем я должен так страдать из-за их трусости?»

Он сосредоточил свой гнев на исполнительных чиновниках, которые возглавляют гильдию Большие Улыбки.

С момента рождения игры Полководец он приблизился к членам этой гильдии. Они были так близки, что они называли друг друга хён и донсанг. Его отношения с другими членами гильдии занимали большое количество времени, и именно поэтому предательство так сильно било по нему.

Цзи Ван не был тем, кто будет так плохо обращаться с ним.

Это было особенно верно, так как его действия были на благо гильдии Большие Улыбки.

«Этого никогда бы не случилось, если бы Хех-бибин отвечал за гильдию».

В прошлом в их гильдии не было гильдмастера. Руководители управляли гильдией. В то время Хех-бибин обладал значительным количеством власти в гильдии.

В те времена к Цзы Вану очень хорошо относились. Ему всегда оказывали полную поддержку, и небольшие проблемы решались гильдией. Гильдия даже не задавала вопросов, заботясь о проблеме.

Хех-бибин также дал перерывы игрокам, уставшим от поднятия уровня, целенаправленно помещая их в видеоролики YouTube или прямую трансляцию. Это привело к тому, что они получали некоторые деньги от сбора.

По крайней мере, его не рассматривали бы как прокаженного, потому что он сделал что-то, что нужно было сделать.

Он был не единственным, кто чувствовал это. Было значительное число членов, которые разделяли его мнение.

Именно по этой причине они поддерживали Хех-бибина.

- Хех-бибин прав. Он прав во всем этом.

Именно поэтому они приложили свои силы за идею Хех-бибина.

Когда Синклер услышал, что Питбуль был убит, он сначала связался с гильдией Гидра. Если бы здесь все пошло не так, он знал, что его жизнь станет очень сложной.

Вот почему Синклер отправил гильдии Гидра предложение.

Он хотел разрешить нынешнюю ситуацию словесно. Они могут долго спорить о том, кто был не прав. Он предположил, что они не должны были ухудшать нынешнюю атмосферу, вступив на путь вооруженных конфликтов.

В то время тон разговора не был слишком плохим. В отличие от беспокойств Синклера гильдия Гидра, похоже, не склонялась к войне. Они собирались похоронить этот инцидент.

Синклер был уверен, что все это было разрешаемо.

«Хахве Маска. Этот проклятый ублюдок...»

Все обуял хаос, когда появился Хахве Маска.

Хахве Маска начал мстить за смерть своего друга.

«Этот маленький ублюдок. Я никогда не ожидал, что он так поступит».

Хахве Маска использовал метод, к которому никогда раньше не прибегал. Он только уничтожал свои цели. Он действовал высокомерно, и он отомстил за своего друга таким образом, который был возможен только для Хахве Маски.

Метод, используемый Хахве Маской, оказался намного неприятнее, чем ожидалось. Если Хахве Маска вел войну против всей гильдии Большие Улыбки, Синклер использовал эту возможность, чтобы объявить войну Хахве Маске.

Синклер всегда хотел убить Хахве Маску. Если бы он напал по собственному желанию, Синклер был бы благодарен ему.

Однако он этого не сделал. Хахве Маска превратил это в личную месть.

Теперь это было личное дело между игроками. Если бы 30 великих гильдий выступили вперед, чтобы вмешаться, то последствия были бы огромными. Это была бы самая большая проблема, с которой они столкнулись. Если бы они убили Хахве Маску, им пришлось бы смириться с большими потерями гильдии. Когда вероятность потери была такой большой, никто не осмеливался действовать первым.

Вот почему встреча членов правления состоялась в срочном порядке.

Однако на этот момент возникла еще одна проблема.

Синклер был исключен из собрания членов правления.

«Хех-бибин... Я уверен, что этот ублюдок спланировал это».

Во-первых, Синклер официально не был исполнительным директором. Это правда, что он был лучшим внутри гильдии Большие Улыбки. Однако, по определению, гильдмастер и два субгильдмастера считались исполнительными должностными лицами.

У этого инцидента были корни, ведущие к Хех-бибину.

Хех-бибин до сих пор рассматривался как бесполезный мешок, но казалось, что Хех-бибин нашел способ усилить свое положение.

Голос Хех-бибина был усилен мнениями членов регулярной гильдии. Хех-бибин не был откровенен о своих действиях. Он был огромным сторонником тех членов гильдии, которые убили Питбуля. Хех-бибин много раз говорил о гильдии, нуждающейся в защите этих членов гильдии.

Все, кто охотился на Питбуля, вероятно, были на стороне Хех-бибина. Вдобавок ко всему, Игроки, действующие в пределах Высокогорного Леса, также присоединились бы к Хех-бибину. Это были игроки высокого уровня, выше 230. Они были главной боевой силой гильдии Большие Улыбки.

«Игра, которую ведет Хех-бибин, совсем не шутка».

Если подумать об этом, действия Хех-бибина были пугающими, изумительными и немного смешными.

Это была не только игра.

Зачем ему понадобилось так поступать?

Эта мысль дошла до Синклера. Разумеется, он сразу развеял свои мысли.

«Эта игра не была шуткой с самого начала».

Полководец был непростой игрой. Создатели этой игры и люди, играющие в эту игру, вложили в Полководца чрезмерное количество активов. В эту игру было вложено слишком много вещей.

Эта игра должна была запускаться и управляться ИИ, но теперь она стала совершенно другой игрой.

«Тс-с-с-с».

Он щелкнул языком, у Синклера в голове пролетели тяжелые мысли. Он решил упростить ситуацию.

«Если мы захотим поймать Хахве Маску, мы должны пойти на него всеми силами. Если мы решили не ловить его, мы должны быть смелыми в наших переговорах с ним. Если мы соберем половину команды из 100 членов гильдии, чтобы выследить его...»

Он надеется, что встреча членов правления позволит избежать выбора худшего варианта.

Встреча членов правления подошла к концу.

…

- Брукс. Почему вы соглашаетесь с таким смешным предложением? - когда результаты встречи были объявлены, Синклер подошел к Бруксу и спросил обвиняющим тоном.

- Аполлон и Хех-бибин подсуетились, так что я могу сделать?

- Аполлон? О чем ты говоришь?

- Аполлон поддерживает решение Хех-бибина. Если мне нужно выступить против двух субгильдмастеров, мне нужна веская причина.

- Причина…

- Ты говоришь, что мы должны принять смерть одиннадцати членов, которые участвовали в охоте на Питбуля? Мы не можем позволить Хахве Маске…. Что будет с моим именем? Обычные члены гильдии относятся к Игрокам, которые атаковали Питбуля, как к героям.

При упоминании героев Синклер фыркнул.

- Это не герои. Значит Хахве Маска - Убийца Героев, так как он их убил?

- Хех-бибин сделал все, чтобы добиться этого. По правде говоря, теперь я ничего не могу поделать. Мы должны положить этому конец, убив Хахве Маску.

Синклер едва держался.

- Мы собираемся убить Хахве Маску? Как мы это сделаем? Вы действительно думаете, что сможете убить его 100 игроками?

- Нет, по-другому. У нас есть 11 верных приманок, которые сработают с Хахве Маской.

Синклер подумал, услышав эти слова.

«Им удалось убедить Брукса».

Брукс пытался убедить его, и Синклер знал, что он не сможет ничего сказать Бруксу.

В конце концов Хех-бибин добился успеха в своем заговоре. Он потянул Аполлона на свою сторону, и он убедил Брукса.

Что будет дальше?

- В любом случае я не буду иметь ничего общего с этим делом.

- Будет много разговоров, если Киллер не присоединится.

- Было бы хуже, если бы меня не включили в охоту. Вы должны оставить меня, потому что это будет ваше оправдание, если вы, ребята, потерпите неудачу.

- Вы действительно думаете, что мы потерпим неудачу?

Синклер знал, что Хех-бибин не будет удовлетворен своей победой.

И что?

- С точки зрения Хех-бибина, ему ничего не достанется от этой победы. Пожалуйста, думай своей головой, Брукс.

В конце концов все уперлось в гильдмастера. Брукс будет нести ответственность за все действия, предпринятые гильдией.

- Ты действительно считаешь меня идиотом. Я добыл победу над «Третьим Крылом» вместе с гильдией «Руки», но ты относишься ко мне так.

- Я говорил слишком грубо, я извиняюсь.

- Нет, вам не нужно извиняться.

Беседа на этом закончилась.

Одиннадцать игроков столкнулись с Монстром Леса. Было довольно распространено встретить пати, охотящихся за Монстром Леса. Однако состав этого пати был очень уникальным. Семь из 11 игроков были Атакующие.

Конечно, Рейд на Монстра Леса нуждался в большом количестве игроков класса Мечник, но семь Атакующих были, безусловно, уникальной композицией.

Возможно, именно по этой причине охота на Монстра Леса шла плохо.

Более того, большое количество игроков с трудом сосредоточились на охоте на Монстре Леса.

- А как насчет Хахве Маски?

- Я его еще не вижу.

- Будьте настороже, но давайте сосредоточимся на охоте.

- Будь осторожен! Если нас убьет Монстр Леса, все это будет напрасно!

Их беседы были доказательством.

В действительности они собирались здесь, не чтобы охотиться на Монстра Леса.

Они были приманкой.

После встречи членов правления решение было передано войскам. Они решили выследить Хахве Маску. Вот почему было сформировано это пати. Эта команда одновременно была приманкой и оружием, направленным на Хахве Маску.

«Надеюсь, Хахве Маска появится сегодня...»

Семь Игроков, которые были в пати в качестве приманки, ждали появления Хахве Маски. Они были уверены в этом плане. Без нужной подготовки было бы очень сложно убить Хахве Маску. Тем не менее они тщательно подготовились к появлению Хахве Маски, и они действительно полагали, что смогут его убить.

Шуууух!

Над их головами появились две виверны.

Одна виверна был вся в пламени, а другая была из костей. Это были виверна Огненный Голем и Костяная виверна. Две виверны нырнули вниз, и это было страшно. Однако одиннадцать игроков ждали появление двух виверн.

- Это Хахве Маска!

- Он наконец здесь!

- Будьте осторожны!

- Если нужно, убегайте от Монстра Леса!

Две виверны приземлились на землю. Однако это все, что они сделали. Две виверны просто посмотрели на одиннадцать игроков, которые сражались с Монстром Леса.

- Да?

- Какого черта?

Они ожидали ужасающих наступательных атак, и этот неожиданный поворот заставил одиннадцать игроков взволноваться.

- Что происходит?

- Нам бежать?

Они все еще сражались с Монстром Леса, и Игроки не смогли оценить ситуацию. Они просили ответа.

Однако тот, кто дал ответ, не был одним из их товарищей.

- Ах, ребята, вы собрались здесь. Привет.

Хахве Маска появился, приветствуя их. Он прочистил горло, затем остановился, прежде чем достать бумагу. В документе был рисунок лица Питбуля.

- Это мой друг, он сказал, что мой акт мести не имеет никакой цели. Он сказал, что он прощает всех вас. Я пришел сюда, чтобы сказать вам об этом. Удачи с вашей охотой. Надеюсь, у вас хороший улов.

Хурокан повернулся спиной после разговора и покинул поле битвы с Костяной виверной и виверной Огненным Големом. Он направился на север.

- Чт... Что, черт возьми?

Это было слишком неожиданно. В такой ситуации объявление Голосовой беседы вырвало их из их оцепенения.

- Хахве Маска идет на север.

- Команда по поимке Хахве Маски должна убить Хахве Маску любой ценой. Используйте все доступные вам методы.

Команда по поимке Хахве Маски начала движение.

- Ах, подождите немного.

- Хахве Маска…

В такой безотлагательной и неожиданной ситуации ни один из команды-приманки не смог понять, что только что произошло.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 181.1. Убийцы Героев (часть 4)**

Хурокан на полной скорости бежал в сторону северного региона Высокогорного леса. Временами краем глаза он замечал игроков, мелькающих неподалёку от него на высокой скорости.

«Судя по их движениям, они стараются использовать максимум скорости. Похоже, они хотят заблокировать мне путь и поймать».

Эти игроки вкладывали все свои статы в силу. У них была экипировка, ориентированная на скорость, и они получили все виды Баффов на скорость передвижения. У них даже были расходники, которые могли увеличить их скорость. Кроме того, они были опытны в быстром переходе через сложные местности.

«Сколько их... Если я объединю число нападающих и команду поддержки сзади, то их как минимум 100, а максимум 200. Может их будет около 150?»

В скором времени они уже могли заблокировать путь Хурокана.

Но когда он увидел, что они собираются сделать, Хурокан лишь улыбнулся.

«Это лучшее развитие событий, на которое я мог рассчитывать».

Он был в невероятно опасной ситуации.

Ведь они следовали прямо по следу Хахве Маски, и вскоре уже должны были поймать его.

И когда они поймают его, было очевидно, что собиралась сделать гильдия Большие Улыбки.

Но Хурокан ничуть не волновался. Потому что всё шло, как он и планировал, и хотел, чтобы всё так вышло.

Вся миссия была такой. Если человек хотел хорошего результата, ему нужно было пройти пошаговый процесс.

Нынешняя ситуация ничем не отличалась.

Убийца Гиганта.

Эти слова имели буквальное значение. Он уничтожит одну из 30 топ гильдий, что было сродни уничтожению гиганта. Но он не мог этого сделать, используя лишь насилия и своё мужество.

Во-первых, он должен был сражаться в своей весовой категории.

Вот почему он осуществлял этот нелепый план мести.

Было бы самоубийством боксёру самого лёгкого веса идти в бой против боксёра в супертяжелом весе за титул чемпиона в тяжёлом весе.

Во-вторых, проблемой было то, что он узнал в прошлом после войны с 30 топ гильдиями.

Убить гиганта было намного легче, чем иметь дело с последствиями.

Если бы он убил всех одиннадцать игроков, игра в месть за Питбуля подошла бы к концу. Он бы больше не мог прикрываться местью и нападать на гильдию Большие Улыбки. Если бы он напал на них сразу после мести, это было сравнимо объявлению войны этой гильдии. С другой стороны, это также относилось к гильдии Большие Улыбки. Если бы игра в месть подошла к концу, им пришлось бы попытаться скрыть свои намерения. И в тот момент, они бы тайно атаковали Хахве Маску.

«Я простил их».

Но он простил их.

Он довёл этот вопрос до чистого листа.

Хахве Маска появился перед всеми игроками, которые убили Питбуля, и дал им понять, что он простил их. Он также извинился перед ними и искренне благословил их. Он пожелал им удачи в получении хорошего дропа.

Итак, что произойдёт, если гильдия Большие Улыбки после этого сразу начнёт движение и попытается убить Хахве Маску?

Кто будет виноват в начале войны?

В этот момент, это уже не будет игрой в месть.

«Люди всегда болеют за неудачников».

Гигант будет атаковать маленького игрока-одиночку. Они будут нападать на него всеми силами, не выбирая методов.

«С этого момента, независимо от того, что я буду делать с ними, они не смогут жаловаться. Они просто должны принять это».

Если этот маленький человек будет страдать от них в такой ситуации, то не имеет значения, что он сделает. Он мог использовать любые методы или трюки в своём арсенале. Все его действия будут прощены публикой. Более того, люди будут подбадривать его.

После этого никто и пальцем не пошевелит, когда станет свидетелем того, что он задумал. Они будут лишь аплодировать ему стоя.

...
- Что?

- Он... Хахве Маска не навредил команде-наживке.

План охоты на Хахве Маску был утверждён на собрании высших лиц. Следующая тема решала, кто будет командовать операцией, и Аполлону была дана эта эстафетная палочка.

- Что, чёрт возьми, ты несёшь?

- ...Команда наживки сейчас находится в состоянии замешательства, поэтому мне нужно немного больше времени, чтобы всё понять. Но из того, что я уже понял, кажется, Хахве Маска простил их. Нет, он не простил команду-наживки, он простил игроков, которые выследили и убили Питбуля.

Никто не жаловался, когда Аполлону передали командование.

Сам Аполлон думал, что это отличная возможность для него.

Когда он убьёт Хахве Маску, влияние Аполлона в Большой Улыбке значительно возрастёт. Это позволит Аполлону исправить свою слабость.

Ведь он в основном купил свой путь к власти. Он также получил статус субгильдмастера вспомогательной гильдии только потому, что воспринимался как легко управляемая и контролируемая фигура Брукса. Более того, в отличие от Хех-бибина, у него не было способностей, информативности или терпения, чтобы создать свою собственную силовую базу. Поэтому он никогда не станет угрозой Бруксу.

Разумеется, не все члены гильдии Большие Улыбки безоговорочно согласились с его повышением. В такой ситуации у него была возможность убить самого Хахве Маску. Все члены гильдии желали снять маску с трупа Хахве Маски, и он получил бы поддержку большинства обычных членов гильдии, если бы ему это удалось. Эта задача представляла собой символику, которую он мог использовать, чтобы получить власть.

Конечно, также был и подвод. И он заключался в том, что он должен был отдать свой голос за Хех-бибина. А взамен, Хех-бибин обещал поддерживать Аполлона с этого момента.

Если бы не эта сделка, Аполлон не рискнул бы ударить в спину Брукса. Ведь Брукс был тем, кто помог ему войти в гильдию Большие Улыбки.

- И что?

Тот факт, что Хахве Маска не тронул команду-наживки, ничего не изменяло для Аполлона.

- Что ты хочешь сказать? Что происходит с охотой на Хахве Маску?

Ему было плевать на статус команды-наживки. Единственное, что было важно, это шанс убить Хахве Маску. У него был шанс лично отрезать запястье Хахве Маски.

- Сейчас мы находимся в погоне за ним. Мы также периодически нападаем на него.

- Какова нынешняя ситуация?

- Мы сможем поймать его. Наша охотничья команда быстрее его.

Они совершили масштабные приготовления. Высокогорный лес был сложной местностью, поэтому там собралась вся элита гильдии. Не будет преувеличением сказать, что каждый член Большой Улыбки хоть с неплохими навыками здесь присутствовал.

- Тогда поймайте его для меня.

- Есть.

Согласно словам Аполлона, больше нечего было говорить. Тот, кто передавал отчёт, не дал никаких советов Аполлону.

Было бы ложью сказать, что Аполлон был единственным, кто хотел убить Хахве Маску. В гильдии Большие Улыбки не было ни одного члена, который бы благосклонно смотрел на Хахве Маску. Более того, команда наживки была лишь наживкой. Когда рыба кусает наживку, уже неважно в порядке ли наживка или повреждена. Ни один рыбак не будет думать о наживке, стараясь поймать рыбу.

- В любом случае он уже достиг границы между Красной пустыней и Высокогорным лесом.

- Красная пустыня?

- Да, мы сможем окружить его там.

- Отлично.

Всеми желанная добыча направлялась на север.

Красная пустыня была признана опасной территорией гильдией Большие Улыбки. Это было место, в котором они запрещали охотиться своим членам гильдии, но сейчас они направлялись туда.

...
Хахве Маска был окружён толпой игроков.

«Их очень много».

Если бы кто-то стоял на высоких деревьях, заполнивших Высокогорный лес, то он смог бы увидеть Красную пустыню. А также около тридцати Нападающих, окруживших Хахве Маску на севере.

«Они провели довольно тщательную подготовку».

Окружающая сеть было плотной.

В любой момент времени, окружающая сеть мечей могла нахлынуть к Хурокану. Все были готовы пожертвовать своей жизнью в этой охоте на Хахве Маску.

В то же время они чего-то ждали.

- Скелеты Хахве Маски ещё не появились.

- Мы должны сначала устранить их всех, после чего займёмся им.

- Это может стать довольно длинной битвой.

Было два способа охоты на Хахве Маску.

Первый способ - убить Хахве Маску, прежде чем он сможет вытащить свои карты. Второй метод заключался в том, чтобы заставить Хахве Маску вытащить все свои карты, а затем убить его.

Первый способ казался лёгким, но Хахве Маска мог показать пугающие боевые навыки, даже если у него не было его скелетов и големов. В рейде на Аргардо, в бою с Безнравственным принцем, и набеге на Инугаса он показал свои навыки, которые все нападающие оценили, как несравненные навыки Хахве Маски.

Вот почему второй вариант выглядел предпочтительнее.

Нужно было заставить Хахве Маску показать все свои карты.

Конечно, это было непросто, но не невозможно. Хахве Маска не мог вызывать бесконечное количество скелетов и големов.

У них было более 50 нападающих, и в два раза больше магов и священников.

Здесь собралось около 150 игроков, и это были не обычные игроки Большой Улыбки. Они были лучшими из лучших членов Большой Улыбки, поэтому задача по уничтожению фамильяров Хахве Маски не должна быть слишком сложной для них. Эти игроки считали, что Большие Улыбки была лучшей гильдией, поэтому они также считали себя лучшими.

Вот почему они готовы были сражаться в этой битве.

Но даже в такой суровой атмосфере Хурокан смог высказаться.

- Парни, почему вы нападаете на меня?

Он использовал это затишье, чтобы задать вопрос. И его голос, задающий вопрос, был очень громким.

Разумеется, все игроки были сосредоточены на каждом движении Хурокана, поэтому все услышали его слова.

И этот вопрос ошеломил их.

- Что?

Они предпочли бы, чтобы Хахве Маска был властным. Им было бы легче услышать ругательства от Хахве Маски, чем то, что они услышали прямо сейчас.

Вместо этого он задал им вопрос.

Почему они напали на него?

Никто не мог ответить на этот вопрос.

Хурокан снова задал им вопрос.

- Разве я не простил Игроков, которые охотились на Питбуля?

Хурокан даже не потрудился обнажить своё оружие, когда говорил. Он скрестил руки, словно читал им лекцию.

- Я почти уверен, что не так давно выразил свои намерения. Я больше не буду мстить. Я не атаковал оставшихся восемь игроков. Более того, я больше не мешал охоте гильдии Большие Улыбки в Высокогорном лесу.

Это было очевидно, но команда охоты на Хахве Маску не знала об этом факте. Они только преследовали Хурокана.

Получив отчёт от команды-наживки, Аполлон решил не сообщать об этом команде охоты на Хахве Маску.

- Итак, почему гильдия Большие Улыбки пытается напасть на меня? Вы, ребята, пытаетесь наказать меня как гильдия?

Непрерывные вопросы создали беспорядочную атмосферу среди членов гильдии Большие Улыбки.

- Что, чёрт возьми, он говорит?

- Он простил их? Это на самом деле произошло?

В конце концов, кто-то должен был сделать шаг вперёд, чтобы повести людей за собой. Игрок, который возглавлял команду охоты на Хахве Маску, имел уровень, опыт и способность понять этот факт. Он быстро шагнул вперёд.

- Как ты и сказал Хахве Маска. Это наказание. Как ты, наверное, знаешь, отношения между гильдией Большие Улыбки и тобой достаточно плохи, и нам не нужно объясняться в причине, чтобы убить тебя.

Это были слова, сказанные ранее Хуроканом гильдии Большие Улыбки.

Именно поэтому Хурокан кивнул головой.

- Так это наказание. Поэтому я могу использовать любые методы и приёмы, чтобы выжить в этом нападении?

- Можешь попробовать. Мы не слабы. Мы сможем поймать добычу, как ты, стоящую прямо перед нашими глазами.

После этих слова лидер команды охоты использовал голосовой чат, отдавая приказ Нападающим, окружающим Хахве Маску.

- Сначала вы атакуете Хахве Маску, заставляя его начать использовать свои карты.

- Когда я дам сигнал, 1-я команда начнёт движение. Вторая команда будет готова противодействовать любым изменениям. 3-я команда будет выступать в качестве поддержки.

- Если у вас будут проблемы, я хочу, чтобы вы ребята, отступили назад, и получили исцеление от священников.

- Маги должны следить за сигналом, чтобы в любой момент начать магическую бомбардировку.

У них не было никаких причин, давать Хурокану больше времени.

Если он не хотел показывать свои карты, им придётся силой заставить вытащить их.

Теперь все были напряжены, ожидая сигнала. Лидер команды охоты, обдумывал всё, чтобы подать своевременный сигнал.

А Хурокан по-прежнему не проявлял никаких признаков сопротивления. Он продолжал говорить со сложенными руками. Как будто хотел выиграть немного времени.

- Кто-нибудь из вас подписался на мою страничку на youtube? Поднимите руки, кто подписался.

Разумеется, никто не поднял руки. Никто не воспринимал его слова всерьёз.

«Моя интуиция подсказывает мне, что они скоро нападут. Как вовремя».

Глядя на них, Хурокан всеми силами сдерживал улыбку, продолжая говорить с нейтральным выражением.

- Там есть видео, объясняющие особенности моих навыков. Описание навыков, которые я собираюсь использовать, скоро тоже будет загружено.

«Обратный отсчёт начался».

В то же время Хурокан начал считать у себя в уме. Он начал с цифры, которую уже заранее выбрал.

- Это навык, который был усилен Древней Силой, которую я получил совсем недавно. Кстати, это была Древняя сила Легендарного ранга, и я использовал её, чтобы усилить навык Костяных бомб. Не думаю, что среди вас или в вашей гильдии, есть Некромант высокого уровня, поэтому вы, скорее всего, не знаете о последствиях усиления этого навыка. Парни, вы хотя бы знаете о навыке Костяных Бомб?

В этот момент Хурокан развернул руки. Затем он достал маленькую бомбу из мешочка, прикреплённого к его талии. Костяная бомба выглядела как череп, и к нему прикреплялся фитиль в виде большого пальца.

- Навык Костяной бомбы заставляет кость взрываться. Когда я укрепил этот навык, он получил вариант бомбы замедленного действия. В лучшем случае я могу сделать так, чтобы бомба взорвалась через 6 часов.

Вдруг Хурокан выставил руку. Он выпрямил все пять пальцев.

- Пять, четыре, три...

Он опускал палец за пальцем, говоря цифры. Он начал с большого пальца и продолжал опускать следующие, и наконец, добрался до мизинца.

И когда он опустил мизинец, он произнёс «ноль».

\*БУМ БУМ БУМ БУМ!\*

Звуки взрывов начали появляться из-под ног Нападающих, окружающих Хурокана.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 181.2. Убийцы Героев (часть 4)**

Это происходило со всех направлений, их было несколько десятков... Нет, более 200 клочков земли, где последовательно начинались взрывы.

- Какого чёрта?

- Это атака!

Бомбы взрывались, как падающее домино.

Другими словами, это было довольно зрелищно. Будто фейерверки взрывались.

Зрители могли только сосредоточенно смотреть на впечатляющую, мощную и уникальную атаку. По крайней мере, все кто был за районом взрывов, смотрел на это зрелище с открытыми ртами.

- Отлично.

Во время всего этого, Хурокан побежал к северу.

- Держите строй!

Когда гильдия Большие Улыбки отвлеклась, Хурокан сразу же приблизился к строю.

Он столкнулся с Игроком, который блокировал путь перед ним. Игрок был отвлечён взрывами, и когда тот заметил Хахве Маску, было уже слишком поздно. Хахве Маска уже находился в диапазоне атаки.

- Атакуйте!

В этот момент Игрок отреагировал на рефлексах. Но этого было недостаточно, чтобы обыграть такого противника, как Хахве Маска.

Игроку нужны были его товарищи, чтобы сдержать противника, но они не среагировали вовремя. Хахве Маске потребовалось меньше трёх секунд, чтобы приблизиться вплотную к игроку.

Игрок взмахнул мечом, как молнией, нанося удар сверху.

Хурокан нагнулся так, как будто хотел сделать борцовский захват, и поэтому меч упал на спину Хурокана.

\*Кэнг!\*

Был слышен звук удара стали.

Но это был единственный эффект, который произвёл удар. На Хурокане был комплект Чёрного Пятна, который по-прежнему считался сетом с наибольшей защитой.

Порез появился на доспехах, но Хурокан не получил никакого урона.

Сам же Хурокан схватил своего противника за талию, и как будто вытаскивал дерево с корнями, бросил игрока назад.

В это мгновение был сформирован путь, и Хурокан устремился по открытому пути.

- Заблокируйте его!

Хурокан даже не потрудился отвлечься на бой с Игроком. Никто не ожидал, что он просто бросит своего противника.

Какой бы Игрок подумал о таком методе, и даже решил бы применить его в бою?

Поэтому, разумеется, у них не было никакого плана, чтобы справиться с таким сценарием событий. Игроки, конечно, попытались остановить Хурокана, но их попытки оказались тщетны.

- Я хочу, чтобы вы обогнали его и снова преградили путь!

В конце концов, они могли попытаться использовать тот же план, что и раньше.

Самые быстрые игроки обгоняли Хахве Маску, формируя линию, а линия снова превращалась в окружающую его цепь.

Усилия гильдии Большие Улыбки привели всех их игроков в Красную пустыню, но они уже не обращали на это внимание.

Сцена изменилась, но окружающая сеть снова окружила Хахве Маску.

- Я последую за тобой до глубин ада.

Кто-то яростно прорычал эти слова Хахве Маске.

Словно, чтобы ответить на эти слова. Хурокан дважды щёлкнул пальцем.

Это был сигнал.

Прямо как во время рейда на Инугаса. Он заранее вызвал Скелетов, и оставил их в режиме Защиты.

Теперь же Скелеты пойдут к Хахве Маске, в этом процессе уничтожая всё, что встанет на их пути.

И это были Скелеты Хахве Маски!

- Чёрт. Он вызвал и спрятал их заранее!

- Поддержка! Группа поддержки! Магам и священникам будет сложно заблокировать скелетов.

Скелеты столкнулись сначала с магами и священниками, которые находились в резерве тыла.

Конечно, это также было доказательством, в котором они нуждались.

- Атакуйте его!

- У Хахве Маски больше нет карт!

Это было доказательством того, что Хурокан уже выложил большую часть своих карт.

Теперь они могли атаковать с осознанием того, что Хурокан был практически беззащитен.

Обе стороны начали действовать одновременно. Лидер группы охоты послал сигнал, приказав всем атаковать Хахве Маску.

- Убить!

Все, подобно волне, устремились к Хахве Маске. Часть группы остановилась, используя свои навыки Удар Полумесяца, и посылая энергию меча в сторону Хурокана.

Несколько десятков энергий меча разрывали воздух, устремившись к Хахве Маске.

Но Хахве Маска не пытался уклониться от них.

«Я блокирую их».

Вместо уклонений, он использовал время на призыв своего Голема. Он призывал его так быстро, как только мог, поэтому он не использовал навык глиняной лепки. Затем он начал вызвать остальных Големов.

[Вы призвали Железного Голема]

Сначала он вонзил меч в пески, используя металл, для вызова Железного Голема. Как только кончик меча погрузился в пески, с него начала стекать жидкая сталь.

[Вы призвали Голема.]

Следующим, кто принял форму, был Земляной Голем.

Земляной Голем поднялся из красного песка, быстро принимая форму.

[Вы призвали Огненного Голема.]

Затем шёл Огненный Голем. Огонь стекался по правой руке Хурокана, и Огненный Голем сформировал свою форму.

[Вы призвали Ледяного Голема.]

Осколок льда в левой руке Хурокана начал расти, подобно дереву. В мгновение он стал большим, и из него начали прорастать конечности. Это был первый раз, когда Ледяной Голем появлялся в Полководце.

Железный Голем был первым, кто был призван, но он также медленнее всех формировал форму.

- Команда атаки, уничтожьте Голема!

- Дальние атаки!

- Приблизьтесь к нему и попробуйте пробить броню!

- Я прошу о дальней бомбардировке!

Три Голема уже приняли форму. А четвёртый Голем продолжал принимать на себя удары мечей и различные навыки Нападающих. Железный Голем всё-таки смог сформироваться после получения нескольких глубоких ран. Теперь он был в своей невероятно прочной форме.

Четыре Голема были собраны вместе.

Пока это происходило, Хурокан начал сражаться с четырьмя Игроками, которые приблизились к нему.

Он столкнулся с ближайшим игроком, который уже опускал свой меч.

Но Хурокан даже не обнажил своего меча. Он поднял левую руку, чтобы заблокировать опускающийся меч.

В этот же момент два других Игрока заходили к Хурокану с обеих сторон, и использовали свои мечи, подобно копьям. Они сделали дальний выпад вперёд, преодолевая расстояние между ними.

Но прежде чем их удары успели добраться до него, Хурокан схватил меч своего противника. Затем он использовал бросок дзюдо.

- Э-э?

Игрок, внезапно оказавшийся на земле, был ошеломлён. Он никогда не испытывал броска дзюдо внутри Полководца, и он также никогда не испытывал такого лёгкого падения.

Хурокан присел на месте, уворачиваясь от атак с обеих сторон. Два меча прошли над его головой и пересеклись друг с другом.

И после этого два Игрока врезались друг в друга.

- Охх!

- Внизу! Внизу!

Два Игрока, врезавшиеся друг в друга, быстро восстановились. Они снова попытались атаковать Хурокана, но тот уже переместился за спину одного из Игроков.

И зайдя за спину Игрока, Хурокан схватил противника за талию.

Он легко поднял Игрока и сразу же бросил в другого Игрока.

Игрок полетел к своему товарищу, и тот поднял обе руки, чтобы поймать его. В итоге товарищ поймал его, но упал на землю задницей.

- Кгху!

- К-какого чёрта!

Три Игрока проиграли в мгновение ока, и у них были ошеломлённые взгляды на лицах. Что касается их ХП, они не понесли никакого урона, но подобный опыт нанёс им психологический ущерб, а не ущерб их телам.

Последний Игрок решил не атаковать Хахве Маску.

Вместо этого он закричал.

- Поддержка! Поддержка!

Он видел метод сражения Хахве Маски, и Игрок понял, что у него нет шансов победить того.

К сожалению, теми, кто отреагировал на его крик, были не его товарищи или команда поддержки.

Это были большие змеи с закалёнными чешуйками, которые напоминали небольших жуков.

- Песчаные змеи!

Змеи отреагировали на большое количество наземных мин, шум взрыва которых разнёсся над поверхностью Красной Пустыни.

...
Хаос.

Это было единственное удачное описание нынешней ситуации.

На поверхности Красной пустыни передвигались четыре огромных Голема. Тела Големов были полны ран, и громкие звуки появлялись каждый раз, когда очередная повреждённая часть Големов падала на землю. Это добавляло ещё больше путаницы к этому уже смешному полю битвы.

Шесть песчаных змей двигались под песком, иногда появляясь на поверхности и выходя на охоту. Они были сродни фейерверку, взорвавшемуся в уже и так хаотичной ситуации. Их появление ещё больше подтолкнуло хаотичную ситуацию к абсолютному хаосу.

В гильдии Большие Улыбки было всего шесть или семь Нападающих, которые могли сдерживать Хахве Маску в бою. Но этого числа было недостаточно, если бы они хотели убить Хахве Маску.

В такой дерьмовой ситуации команда поддержки должна была стабилизировать ситуацию, но ни один член команды поддержки не был в поле зрения. Потому что все они сражались с группой Скелетов.

Разумеется, в этом хаосе начали появляться смертельные случаи.

[Скелет-воин вернулся к состоянию Фрагмента.]

[Рыцарь-Скелет вернулся к состоянию Фрагмента.]

Скелеты постепенно умирали.

- Чёрт!

- Предмет восстановления! Дайте мне немного предметов восстановления!

- Я пуст!

- А что со священниками?

- Они сражаются со скелетами.

Игроки также умирали.

[Голем вернулся к земле.]

[Ледяной Голем начал таять.]

Големы получали слишком много урона и начинали разваливаться.

- Мы убили Песчаного змея!

- Осталось ещё четыре Песчаных змеи. Будьте осторожны!

Песчаные змеи также не могли избежать смерти среди этого хаоса.

Кроме того, Хахве Маска также не оставался невредимым.

Непрерывная битва значительно потрепала его комплект Чёрного Пятна. Части, которые были меньше всего повреждены, были помяты, а в некоторых местах броня и вовсе отсутствовала. Можно было даже увидеть плоть под доспехами.

Его левая рука была в особенно плохом состоянии. Часть доспеха и перчатка отвалились, оставляя его руку полностью обнажённой. Его наручные часы на левом запястье также были видны. Они не были защищены, так как на руке не было больше доспехов.

Игроки, стоящие перед Хуроканом, восприняли это как мотивацию.

- Смотрите! Мы просто должны отрезать ему запястье.

- Будьте сильными! У Хахве Маски заканчиваются силы!

Им просто нужно было отрезать его наручные часы. Они получат многое, когда поймают Хахве Маску.

Игрок перед их глазами был самой ценной добычей в Полководце, и добыча стояла прямо возле двери смерти.

Этот факт заставил их глаза заблестеть жадностью.

И когда Хурокан заметил их сосредоточённые взгляды на его часах, он улыбнулся.

- Ребята, вы хорошо поработали, мне жаль, что приходится вам это говорить, но время прохлаждаться закончилось.

Сопровождая свои слова, Хурокан открыл своё предплечье.

- А?

- Какого чёрта?

Левое предплечье Хурокана открылось, как будто было окном, и Хурокан вытащил оттуда фрагменты скелетов.

По правде говоря, он мог вызвать дополнительных скелетов в любой момент времени. Он просто тянул время и держал их при себе.

Ожидая именно этого момента.

Он хотел, чтобы его противники потеряли концентрацию от мысли близящейся победы, чем он смог бы купить несколько секунд, используя эту тактику.

Хурокан разбросал фрагменты скелетов, вызывая Скелета-Рыцаря и четырёх Скелетов-воинов.

- Д-дерьмо!

Кто-то выругался в отчаянии, увидев Скелетов.

Никто не ожидал, что он скроет фрагменты скелетов внутри предплечья, а потом использует их для вызова помощи.

- Терпите! Группа поддержки почти закончила со своей стороной. У нас ещё больше 80 человек!

- Мы не можем позволить Хахве Маске ускользнуть!

Перед лицом отчаяния некоторые из Игроков пытались действовать с умом.

- Это только Скелет-Рыцарь и Скелеты-воины. Мы просто должны убить их.

- Это его последняя карта.

Отчаяние, которые они испытывали, было слабым.

И потому что оно было слабым, чувство отчаяния начало рассеиваться.

Когда члены Большой Улыбки ещё раз посмотрели на Скелета-Рыцаря и Скелетов-воинов, их выражения ясно давали понять, что они ожидали своей победы.

Может быть, именно из-за этого факта?

Они хотели выжить и увидеть победу собственными глазами. Вот почему они не рисковали жизнями. Они ждали поддержки, поэтому они не рискнули нанести финальную атаку, которая бы привела к их победе.

«Спасибо».

Внутренне Хурокан выразил им свою благодарность, и затем он достал ещё одну кость.

[Вы призвали Костяную Виверну.]

Он вызвал свою Костяную Виверну.

Хурокан посмотрел на Игроков перед собой. Скелет-Рыцарь и Скелеты-воины создавали препятствие между ними, и он сразу же взобрался на тело Костяной Виверны.

Затем он проговорил.

- Режим верховой езды.

[Навык верховой езды был активирован.]

- Мой пункт назначения - руины крепости Хирд.

[Ваш пункт назначения - руины крепости Хирд. Ваш поездка начинается.]

Сразу же Костяная Виверна начала хлопать своими костяными крыльями. Со стороны это казалось бессмысленными действиями, но Виверна сразу начала подниматься в воздух от взмахов крыльев.

- А? А?

Все смотрели на это зрелище с раскрытыми ртами. Словно издеваясь над врагами своего Мастера, Виверна пролетала над полем боя, направляясь к месту назначения.

- Ух-ха-ха.

Хурокан поднял обе руки, сидя на Виверне.

- Этот день... Я так мечтал об этом дне.

Победитель был определён.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 182.1. Золотая ракушка (часть 1)**

Появился огромный тайфун, который не мог сравниться ни с чем, что было до него.
- Хахве Маска сразился с гильдией Большие Улыбки!
Он был слишком большим. Когда он только появился, первая возникшая реакция заключалась в подтверждении правдивости этого события.
- О чём ты говоришь? Хахве Маска сразился с гильдией Большие Улыбки?
- Ты говоришь о войне гильдий? Разве это не случалось в Ледяных землях?
- Но разве недавно они не сталкивались в Высокогорном лесу? Разве ситуация в пределах Высокогорного леса отличается от ситуации, которая произошла на Ледяных землях?
Люди обсуждали достоверность только этих новостей, и все остальные обсуждения были сметены этим тайфуном.
Команда VandV гильдии Покер, нашедшая новые руины, и победившая Цербера, охраняющего руины. Просочившаяся информация про следующий проект Тобо Софт после Полководца. Гильдия Красных Буйволов, ушёдшая на запад после пересечения Чёрного Континента. Слухи, в которых Первый отказался от эксклюзивного спонсорского контракта, который принёс бы ему миллион долларов.
Все эти новости стали ничем и были забыты перед огромным тайфуном, созданным Хахве Маской.
И затем начала просачиваться правда.
- Большие Улыбки создали охотничью команду, чтобы убить Хахве Маску. Все игроки в ней были, как минимум 220 уровня, элита гильдии Большие Улыбки.
- Они пытались воспользоваться местью Хахве Маски за Питбуля против него же. Поэтому они собрали игроков, которые убили Питбуля, и выставили их как наживку.
- Хахве Маска укусил эту наживку.
Форма, размер и сила тайфуна были невероятны.
- И Хахве Маска победил!
Прошло три дня с момент появления тайфуна, и в этот момент было добавлено одно видео. Видео было загружено на странице YouTube Хахве Маски, и это было бесплатное видео.
Первой сценой видео был монолог Хахве Маски.
- Прежде чем я расскажу о своей стороне истории, связанной с недавним инцидентом, я хотел бы выступить с заявлением. Я прощаю гильдию Большие Улыбки. Остановим нашу вражду здесь. Я не буду атаковать, или угрожать членам Большой Улыбки из-за недавнего инцидента.
И после окончания монолога, началось видео Хахве Маски Убийство Гиганта. Всего за два дня число просмотров перевалило за миллион.
\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*
- Это совсем не смешно.
- Ты снова его смотришь?
- Я говорю тебе, это совсем не смешно.
Хурокан имел угрюмое выражение на слова Свиста. Конечно, никто не мог видеть его выражения, потому что Хахве Маска закрывала его лицо.
- Если это не смешно, почему ты продолжаешь его смотреть?
Хурокан наконец-то выразил, что думал, через рот. И вместо того, чтобы ответить, Свист лишь хмыкнул.
- Там! Они там!
- Вау. Моё сердце так быстро бьется.
- Оно не может биться быстрее в этой игре.
- Я просто сказала.
Мужчина и женщина бежали на полной скорости к Хурокану и Свисту.
Йоджори и Джоба были похожи на грузовой поезд. Они бежали вперёд, как будто не собирались останавливаться, но всё же успели притормозить прямо перед Хуроканом.
Но сразу же после остановки, они начали кричать.
- Я... Я видел ваше видео. Убийство Гиганта! Это было невероятно!
- Как такое возможно? Я смотрела его уже более сотни раз, но мне всё ещё трудно в это поверить.
- Сто? Хватит врать. Если ты видела его сто раз, то я видел его 200 раз.
- Что? Откуда ты знаешь, солгала я или нет! Я правда смотрела его сто раз!
Они сразу же подняли шумиху.
Но Хуракан был доволен их реакцией.
Он хотел именно такой реакции, как у этих двух.
Хурокан повернулся, глядя на Свиста, пока эти двое продолжали спорить. В его взгляде будто говорилось:
«Вот такую реакцию ты должен иметь, а не фыркать!»
Когда Свист прочитал выражение и сообщение во взгляде Хурокана, он покачал головой, после чего отвернулся.
«Какой удивительный парень».
Свист отвернулся, только чтобы проглотить то, что желал сказать. Он решил держать всё в себе.
«Никогда бы не подумал, что он действительно выиграет у Большой Улыбки...»
Хахве Маска и гильдия Большие Улыбки столкнулись друг с другом. Общественность решила скопировать название видео Хахве Маски, и назвала этот инцидент Убийством Гиганта. Со времени инцидента уже прошла целая неделя. Однако люди Полководца всё ещё с трудом верили в реальность произошедшего. Вот насколько шокирующим был этот инцидент.
Хахве Маска всегда брал на себя неразрешимые проблемы и приводил невозможное в реальность. Вот почему люди фанатично относились к нему.
Тем не менее этот инцидент был на совершенно другом уровне по сравнению со всем, что Хахве Маска снимал раньше.
Это был тектонический сдвиг.
И сопровождая тектонический сдвиг на земле, где существовали Топ 30 гильдий, появилась 31-я сила.
Конечно, Хахве Маска и Топ 30 гильдий и в прошлом сталкивались.
Их отношения можно охарактеризовать только как злополучные. Но Хурокану удалось объявить войну против Большой Улыбки, и он выиграл.
Он добился победы, когда пересёк стену крепости Теруб, чтобы получить права исследовать северные земли. Он также был первым, кто нашёл замороженное Королевство.
Но все его предыдущие победы были результатом спонтанных сражений. В то время команда исследования северных земель Большой Улыбки не была частью их главных сил. Убийца Синклер был частью основной силы, но он попал в засаду Хахве Маски сразу после ожесточённого сражения со второй главой гидры Сохэнком. Так что это событие не воспринималось всерьёз.
Тогда что насчёт последнего события?
Хахве Маска встретился с сердцем гильдии Большие Улыбки. Гильдия Большие Улыбки собрала большинство своих элитных игроков, и они даже создали собственную сцену для битвы. Они использовали наживку, чтобы заманить Хахве Маску, и сделали всё, что могли в этой попытке.
Тем не менее они не смогли поймать Хахве Маску, и они понесли потери - более половины своих сил, пытаясь поймать всего одного игрока.
Конечно, были люди, которые отвергали такое изложение истории.
Хахве Маска сбежал, так разве гильдия Большой Улыбки не была победителем?
Однако ответ на этот вопрос был довольно прост.
Если кто-то хотел узнать результат войны, нужно просто посмотреть на статус победителя и проигравшего.
Победитель получит поддержку публики, а проигравший не сможет сказать и слова в своё оправдание.
И поддержка зрителей в отношении Хахве Маски поднялась после просмотра его точки взгляда. Видео Убийство Гиганта уже получило 300 миллионов просмотров. С другой стороны, гильдия Большой Улыбки отказалась отвечать или давать официальное заявление по этому вопросу. Они держали рот на замке.
Третьей стороне было смешно обсуждать, кто был победителем и проигравшим.
«Как такое возможно?»
Даже после просмотра видео, выложенного Хуроканом, людям было трудно поверить в это.
Более того, когда они начали признавать истину, был задан следующий логический вопрос.
«А почему это произошло?»
Игроки медленно стали задавать этот вопрос.
Почему Хахве Маска и Гильдия Большие Улыбки пошли на войну?
Последствия, вызванные войной с Хуроканом, теперь ощущались не только гильдией Большие Улыбки, но и другими топ 29 гильдиями.
Ни одна из Топ 30 гильдий не смогла дать официальное заявление относительно этого события. В такой неслыханной ситуации могущественные Топ 30 гильдий были встревожены.
Свист не думал, что их чувство тревоги будет работать в пользу Хурокана. Ведь теперь топ 30 гильдий будут смотреть на Хурокана, как на конкурента.
Теперь он был не просто острым гвоздём, на который старались не наступить. Он стал утренней звездой, которая могла ударить по ним.
Они станут пытаться держать его под контролем, а не сотрудничать с ним.
Конечно, в то же время, 30 великих гильдий не могли опрометчиво атаковать Хахве Маску.
Ведь теперь он был равным Топ 30 гильдиям, и им пришлось бы обращаться с ним соответственно.
«Какую цель он преследует?»
Хурокану не нужно было ехать по этой дороге. Такая дорога была очень далека от того, чтобы гарантировать богатство и славу.
Свист знал это лучше, чем кто-либо. Хахве Маска был безмятежным, когда они расстались в последний раз. Это означало, что всё до нынешнего момента было запланировано им, и он добивался именно такого результата.
Так почему же Хурокан решил идти по этому конкретному пути?
Свист проглотил все появившиеся вопросы.
Недавно он фыркнул в сторону Хурокана, чтобы скрыть своё удивление.
Хурокан был его другом.
Конечно, он мог задавать вопросы о мотивах Хурокана, но сейчас было неподходящее время делать это. Это был разговор, который должен был произойти за стаканом пива.
На данный момент ему просто нужно было закрыть рот и помочь своему другу, каким бы он ни был.
Это и было причиной, почему он сейчас был здесь. Он хотел помочь Хурокану.
- В любом случае я слышал, что вы заработали награду за квест Реликвия Эльфийского Королевства.
- Ага мы обменяли найденное Семя Памяти, которое нашли в лого Восставших на награду. И мы принесли её с собой.
Однако их Квест не совпадал с Квестом Хурокана.
Хурокану нужно было отправиться в Красную Пустыню, чтобы встретиться с племенем красных эльфов. Но если он этого хочет, ему нужен Артефакт. Артефакт из Королевства Барлей.
К счастью, Йоджори и Джоба получили Артефакт Королевства Барлей в качестве награды за свой квест.
Вот почему сейчас они все встретились. Они хотели помочь Хурокану в его Квесте.
- Значит, вы хотите пойти со мной... Всё будет нормально?
Хурокан не просто так задал им этот вопрос.
Если головы гильдии Гидры не были идиотами, они бы уже поняли, почему Свист был убит в Высокогорном лесу гильдией Большие Улыбки.
Скорее всего, они уже знают, что Свист встречался с Хахве Маской.
Если бы Хурокан был в гильдии Гидры, он сразу бы отдал приказ, запрещающий любой контакт с Хахве Маской.
И попросил бы их покинуть гильдию, если бы этот приказ не выполнялся.
Конечно, Свист, Йоджори и Джоба были одинаковыми личностями. Они могли легко покинуть гильдию, но Хурокан не хотел, чтобы они это делали.
- Простите, но мы не можем путешествовать с вами. Мы должны подчиняться приказу нашей гильдии.
Они ответила так, как он и догадывался.
- Извините.
- Вам не нужно извиняться.
Хурокан кивнул, давая им понять, что совсем не против этого.
Так как он уже получил подсказку к своему квесту, он итак уже много выиграл в этом обмене.
Ему просто нужно было начать продвижение по квестам, выполненным группой Свиста.
И конечно, это позволит ему получить Артефакт Королевства Барлей в качестве награды.
- Что касается информации о квесте...
Хурокан планировал купить у них информацию о нужных квестах. Он хотел, чтобы это была чистая сделка.
- Мы трое обсудили всё между собой и решили. Этот предмет нам не нужен. Мы просто отдадим его вам.
- А?
Но Хурокан осёкся на полуслове, и прежде чем он успел отреагировать, Джоба достал предмет из сумки на своей талии. Это был кусок золота. Он достал Золотой слиток размером с его руку.
Хурокан удивился появлению Золотого слитка, и ещё сильнее удивился, услышав, что они отдают этот предмет ему.
- Это…
- Это Артефакт. Если вы активируете информационное окно, он будет идентифицирован, как Артефакт Королевства Барлей.
- Нет, подождите. Вы просто отдаёте его мне?
Хурокан перефразировал свои слова, продолжая говорить.
- Вы уверены, что можете просто дать его мне? А что насчёт следующего квеста? Я уверен, что вам самим нужен этот предмет.
Это была награда за задание. И она была необходима для перехода к следующему Квесту.
Если бы они хотели встретиться с племенем Красных Эльфов, им понадобился бы этот предмет, но они просто собирались его отдать?
- У нас всё равно нет сил, чтобы встретиться с племенем красных эльфов.
- Мы можем пойти и выполнить другой квест. В лесах есть ещё много эльфийских племён.
Посмотрев на них, Хурокан повернул голову, глядя на Свиста.
Свист сказал Хурокану.
- Спасибо, что отомстил за меня.
Его слова были короткими. На мгновение Хурокан колебался, в голове пробежали различные мысли, после чего взял Золотой Слиток.
- Хорошо. Если кто-то снова столкнётся с вами, ребята, расскажите мне об этом. Как я уже говорил, я действительно хорош в том, что делаю.
Это была не сделка. Они помогли ему.
И Хурокан принял их помощь.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 182.2. Золотая ракушка (часть 1)**

После инцидента гильдия Большие Улыбки затихла.

Даже обычные члены гильдии Большие Улыбки не знали подробностей произошедшего. Однако история начала распространяться из уст в уста. Более того, слова побеждённых тоже начали распространяться.

- Мы действительно проиграли?

- Это бессмысленно. Там было более 50 игроков со средним уровнем 220, и мы даже использовали наживку, но мы всё равно проиграли.

- Более того, это произошло в Высокогорном лесу. Этот регион - наш! Я могу понять, что нас победили в Красной пустыне, но как мы не смогли убить Хахве Маску в Высокогорном Лесу? Мы же поймали его там, как он ушёл?

Однако не было никаких очевидных доказательств того, что они проиграли. Даже если поражение было очевидным, участники гильдии Большие Улыбки начали отталкивать идею, что они проиграли.

- Этот ублюдок Хахве Маска.

- Сколько раз мы должны пройти через такое из-за этого ублюдка?

- Я уверен, что он использовал какой-то подлый трюк. Этот ублюдок низок и труслив.

Источником отталкивания были ненависть и гнев, которые они испытывали к Хахве Маске. Поражение было поражением, но некоторые решили использовать поражение в качестве удобрения для ещё большей мести.

- Кого волнует, если мы проиграем? Мы должны использовать эту возможность, чтобы обозначить Хахве Маску как врага, и тогда вся гильдия будет выслеживать его.

- Да, мы должны это сделать. Посмотрим, кто встанет на первое место тогда. Как долго этот ублюдок будет держаться после того, как начнёт сражение с гильдией Большие Улыбки?

- Даже если нам придётся сражаться с ним десять раз, нам просто нужно выиграть один раз. Когда он проиграет, начнётся его личный ад.

Спокойствие может определить: выиграл ты или проиграл.

Некоторые члены гильдии цеплялись за эту старую поговорку. Они были полны решимости отомстить.

Тем не менее всё их желание было подавлено, когда видео было выпущено в свет.

Убийство Гиганта.

Видео стало точкой, поставленной в этом предложении. Воля к мести и гнев, которые они испытывали к Хахве Маске, были полностью подавлены.

Больше не было никакой двусмысленности.

Хахве Маска выиграл. Но он не просил денег или их территорию, как победитель. Он принял на себя ответственность за ситуацию. Он даже не попросил Большую Улыбку принести извинения. Он сам простил их.

В такой ситуации, как гильдия Большие Улыбки могла выражать свою враждебность по отношению к Хахве Маске?

Конечно, они могли это сделать.

Но публика и даже поклонники гильдии Большие Улыбки не поддержали бы их месть против Хахве Маски.

«Вот оно».

Во второй раз состоялась встреча офицеров. Когда Синклер услышал об этом, он не мог сдержаться и презрительно усмехнулся.

На этот раз его пригласили принять участие в собрании офицеров, но Синклер отверг это предложение.

«Всё подошло к концу» .

Они искали его только тогда, когда нуждались в нём. Не было причин, по которым он должен был двигаться, когда они звали. Синклер просто ждал итогового отчёта, который появится после встречи офицеров. А в это время он ещё раз включил видео Хахве Маски.

«Эта война... Кажется, Хахве Маска готовился к ней долгое время. Если нет, то, как он смог бы так хорошо справиться с последствиями...»

Стратегия Хахве Маски в битве была удивительной, но ещё более удивительной частью было то, как он прошёл через последствия битвы.

Война началась с мелкой мести, но после победы он полностью прекратил всё, прощая своих врагов. На самом деле войны в играх не заканчивались так идеально. Это было грязное дело, так что это был редкий случай.

Месть порождает месть. Война обычно продолжалась в порочном круге насилия.

Более того, никто никогда не выступал против могущественной силы Топ 30 гильдий, - Хахве Маска был первым. В других играх нельзя было найти аналогичного инцидента. Не было никаких справочных случаев. Подобное было впервые.

Но несмотря на то, что это было впервые, Хахве Маска смог добиться идеального результата.

«Мне очень любопытно узнать его личность».

В этот момент Синклер получил звонок.

- Синклер.

- Хорус.

- Какой ужасный беспорядок.

С ним связался Хорус. Хорус был товарищем Синклера, который согласился с его планом вывести гильдию Помощников из тени на солнце. В настоящее время Хорус больше не представлял гильдию Помощников. Он действовал под гильдией Чистильщиков.

Конечно, эта позиция была не так престижна, как команда Покера, но Хорус добивался победы за победой. Синклер не чувствовал себя хорошо, услышав его слова.

- Ты позвонил мне, чтобы высмеивать?

- Конечно, нет. Это был твой план вывести нас из тени. Если ты потерпишь неудачу, я тоже потерплю неудачу. Почему я должен высмеивать твою неудачу? Мы связаны одной верёвкой.

- Тогда ты хочешь помочь мне?

- Прости, но я не знаю, чем я смогу тебе помочь. Просто думай об этом, как будто случайно наступил в дерьмо. К счастью, ты не участвовал в этой катастрофе, поэтому ущерб был немного уменьшен. По крайней мере, ты спас своё лицо.

Он спас своё лицо.

Синклер кивнул на эти слова. Атмосфера вокруг гильдии Большие Улыбки была беспорядочной, но единственной положительной новостью было то, что Синклер не участвовал в охоте на Хахве Маску.

Некоторые говорили, что Синклер был против охоты на Хахве Маску.

А кто-то, основываясь на этих словах, говорил, что Синклер хотел справедливой битвы с Хахве Маской. И это стало распространённым слухом.

«Я был прав, решив не погружать палец в эту воду».

Это также было причиной, почему он был единственной надеждой Большой Улыбки. Если Синклер сможет победить Хахве Маску в битве 1 на 1, то все унижения и потери, которые они понесли, могут быть восстановлены.

Если бы у них не было этой надежды, гильдия Большие Улыбки понесла бы потери в намного большей величине.

- Это довольно забавно. Благодаря этому ты практически захватил гильдию Большие Улыбки. По правде говоря, я не уверен, нужно ли утешать тебя сейчас. В конце концов, ты только выиграл от этого.

- Ты можешь смотреть на это с такой стороны. Но мне это не нравится.

Это чувство ожидания стало причиной неприступной позиции Синклера. В конце концов, за этот инцидент отвечали гильдмастер и суб-гильдмастера, которые превратили план в реальность.

Даже если он не занимал сейчас руководящую должность, его голос был бы самым громким в гильдии.

- Но в чём смысл становиться владельцем тигра без зубов и когтей?

- Это намного лучше, чем заботиться о тигре из тени.

Лучше?

Услышав эти слова, Синклер задумался.

Он сравнивал время, проведённое в гильдии Помощников, и период времени, в течение которого он действовал как Убийца.

Какое время он предпочитал?

Была ли для него лучше нынешняя ситуация?

Разумеется, он предпочитал последний период времени. Сумма денег, которую он получал, не сильно отличалась, но узнаваемость его имени резко возросла. Когда он был помощником, никто даже не знал, что его зовут Синклер.

Теперь он был одним из лучших игроков, которые представляли Полководца.

- Ммм.

В этот момент Синклер колебался. Даже если это был очевидный вопрос с очевидным ответом на него, он всё равно должен был подумать.

Ведь это означало, что ответ уже не был очевидным.

- ...да. Текущая ситуация предпочтительнее.

- Давай закончим бессмысленную болтовню. По правде говоря, нашей самой большой проблемой является не Хахве Маска.

Хорус изменил тему.

- Гильдия Штормовых охотников продвигается слишком быстро. Они продвигаются быстрее, чем Хахве Маска.

Синклер кивнул на эти слова. Хахве Маска очень быстро продвигался по линии квеста, но самой быстрой была гильдия Штормовых Охотников. Они сосредоточили все свои ресурсы гильдии на продвижении Сюжетной линии Квеста, а Хахве Маска потерял несколько дней, сражаясь с гильдией Большие Улыбки.

Гильдия Штормовых Охотников использовала это время, чтобы значительно продвинуться в своей цели, добраться до конца игры.

- Также... Это только слухи, но я слышал, что гильдия Штормовых Охотников и Гильдия Красных Буйволов могут создать альянс.

Слух, о котором говорил Хорус, заставил Синклера напрячься.

- Эти две гильдии?

- Эти две гильдии также хорошо осведомлены о Системе Полководца. Если игра подойдёт к концу, они захотят стать первыми и последними победителями Полководца. Это всегда было их целью с самого начала.

- А как насчёт нашего высшего руководства?

- Проект Пять Звёзд должен быть реализован всерьёз.

Проект Пять Звёзд.

При этих словах, Синклер стиснул зубы.

- Если мы не будем осторожны... Это будет война. И это не будет похоже на маленькую войну между игроками и гильдией. Это будет война Гильдии против Гильдии. Война гильдий.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 183. Золотая ракушка (часть 2)**

Высокогорный лес был наполнен тишиной. Место, в котором сражения длились двадцать четыре часа семь дней в неделю, сейчас полностью изменилось. Монстры Леса стояли неподвижно, как будто были статуями, и всё потому, что не могли найти врагов. Они терпеливо стояли, подобно старым деревьям, ожидая битвы.

Игрок, прикрытый капюшоном, бежал через эту спокойную сцену. Игрок перемещался с высокой скоростью, избегая монстров. Он очень умело избегал движения в пределах диапазона взгляда Монстра Леса, или радиусе его агро. Так он стремительно пробирался через Высокогорный Лес.

В мгновение ока Игрок пересёк пределы Высокогорного Леса, добравшись до пейзажа, наполненного песком. И когда его ноги коснулись Красной пустыни, он сразу же потянулся к наручным часам.

- Включить слот.

После короткого командного слова внушительные кусочки пятнистого металла начали оборачиваться вокруг игрока, подобно змее. Всё началось с руки. Затем переместилось на грудь и другие конечности. В конце концов, металл принял форму доспехов на Игроке, не касаясь его лица. Его лицо было открыто. И можно было увидеть Хахве Маску на нём.

Хахве Маска Хурокан.

В настоящее время Полководец был охвачен потрясением, страхом и фанатизмом. И тот, кто вверг Полководец в такое состояние, вернулся к центру бури. Он появился на том месте, где всё произошло.

- Э-э-фью.

Задержав дыхание на короткое мгновение, Хурокан повернул голову, глядя на Высокогорный лес. Он участвовал в невероятной битве здесь. Война здесь была настолько интенсивной, что последствия были огромными.

Даже сейчас, если он захочет, он может вспомнить любой момент битвы. Воспоминания и чувства, которые он испытал в войне, были ясны в его уме.

- Я сделал это.

Конечно, в конце концов, он использовал Костяную Виверну и выкрикнул пункт назначения. Костяная Виверна поднялась в небо и пролетела мимо Высокогорного Леса. Чувства, которые он ощущал в воздухе, были также отчётливы в его уме. Когда он вспоминал те испытанные ощущения, по всему телу Хурокана распространялся электрический ток.

Было ли это до его возвращения в прошлое, или уже после того, как он вернулся в прошлое, но он всегда хотел выполнить эту задачу, и он сделал это.

Он беспощадно наступил и разгромил Топ 30 гильдий. Теперь ему не нужно было убегать. Он мог с гордостью и отчуждённостью высоко поднять голову. Он мог смотреть вниз на их головы, и мог диктовать им ответ.

«Да. Это я... Я тот, кто находится в Полководце».

Он хотел показать им всем. Хурокан не был тем, на кого они могли наступить.

До того как он вернулся в прошлое, он был уничтожен, прежде чем даже смог сопротивляться. Это было одностороннее сражение, но это не означало, что он уступал им. Хурокан страдал не потому, что он был ничтожно слаб.

Он хотел улучшить себя, чтобы доказать свою точку зрения.

- ... если бы меня не предали, я бы увидел это зрелище до того, как вернулся в прошлое.

Это было зрелище, которое можно было увидеть, только перешагнув людей.

Он действительно хотел увидеть эту картинку, и он был уверен, что сможет её увидеть.

Он думал, что сможет подняться выше Топ 30 гильдий, если останется вместе с гильдией Хахве Маски. Теперь он смог увидеть картину, которую всегда хотел увидеть с гильдией Хахве Маски.

Теперь он возвысился, поднявшись над Топ гильдиями в одиночку, и он мог восхищаться этим пейзажем.

Хотя он всё ещё был не в состоянии достичь своей мечты, но он уже мог увидеть её.

Хурокан повернул голову, смотря на бесконечную Красную пустыню.

Это было только дно пейзажа, который он желал увидеть.

Хурокан зашагал вперёд к своей цели.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

[Ваш уровень увеличен.]

Услышав объявление о повышенном уровне, Хурокан скользнул по телу Песчаной Змеи, как будто он был на горке.

Затем он повернул голову, глядя на состояние Песчаной змеи.

Песчаных Змей называли убийцами Красной пустыни. Но в её нынешнем жалком состоянии было стыдно использовать такое громкое прозвище к Песчаной Змее.

Песчаная Змея была запутана с телом другой Песчаной Змеи. Со стороны это было похоже на запутанные в беспорядке толстые канаты.

Ингредиентный камень Песчаной Змеи имел очень низкую вероятность падения, но Хурокан использовал свой навык Глиняной Лепки, для создания Песчаной Змеи из Земляного Голема. Это был первый раз, когда он испытывал эту стратегию, и она оказалась очень эффективной.

- Око за око и зуб за зуб. Выбрать ли это название для моего следующего видео?

Хурокан посмотрел на несчастное положение монстра, и на его лице появилась удовлетворённая улыбка. Его план завершился успехом, и он ощущал удовлетворение.

Конечно, это был не дешёвый план.

Драгоценный камень Песчаной Змеи в настоящее время продавался по очень высокой цене. Более того, такого результата невозможно было достичь с нормальным Големом. Голем должен был быть усилен Древней Силой Превосходного Ранга, чтобы воспроизвести этот план в жизнь.

В настоящее время единственным, кто смог использовать такой метод в Полководце, был Хурокан.

Всё прошло идеально.

Это был ключевой момент.

Хурокан знал, что гильдия Большие Улыбки не оставит его в покое. Они нападут на Хурокана, когда появится такая возможность. Нет, они попытаются создать эту возможность, используя всевозможные трюки.

Более того, это касается не только гильдии Большие Улыбки. Большинство из Топ 30 гильдий теперь рассматривают Хахве Маску как врага.

Также было в прошлом, и у него не было причин верить, что на этот раз всё изменится.

Но он не планировал избегать сражений. Он будет сражаться.

Конечно, он не будет сражаться на сцене, где у него нет преимущества. Хурокан будет сражаться с ними только на сцене, где у него будет преимущество.

«Я должен зайти дальше».

Ему нужно было углубиться в места, заселённые сильными монстрами. Он должен был быть в местах, где было много препятствий, распространяющих смуту.

Эпоха процветания Топ 30 гильдий лопнет, как пузырь. Всё, что принадлежало Хурокану, станет эффективным оружием против них.

Начавшаяся война закончится. Закончится, когда он достигнет самого глубокого места в этом игре.

Хурокан поднял голову и посмотрел на большой лес, похожий на мираж.

- Давайте доведём это до конца.

Он отправится в самую глубокую точку в этой игре. Он достигнет конца этой игры, и это будет заключительный этап его войны.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Эльфы с красной кожей направили свои стрелы в сторону Хурокана. Наконечники стрел были пугающе острыми.

Тем не менее Хурокан не нервничал, столкнувшись с направленными стрелами, вместо этого он вытянул руки, показывая их содержимое.

Перед Хуроканом предстал воин племени красных эльфов. NPC по имени Хинг смотрел на кусок золота. У него были красная кожа и чёрные глаза. Также он был одет в доспехи, изготовленные из материалов, собранных из Песчаной Змеи.

Красный эльф был красив, но в нём чувствовалось больше чуждости, чем таинственности.

«Было бы здорово, если бы семья Свиста увидела их».

Он мог представить, что скажут Свист и его два товарища. Мужчина и женщина, безусловно, начнут бесконечно спорить. От этой мысли у Хурокана появилась слабая улыбка, и он слегка покачал головой.

Кажется, ему придётся назначить встречу с ними. Он должен встретиться с каждым за кружкой пива.

Если он этого не сделает, он понял, что будет сожалеть, что не встретил их.

Когда Хурокан покачал головой, красные эльфы натянули тетиву луков.

Это был предупреждающий сигнал, говорящий ему не двигаться.

И Хурокан замер.

Тогда Хинг тоже остановился.

\*Свист\*

Хинг засвистел, хотя это больше было похоже на чириканье, чем свист.

И после этого свиста, стрелы, направленные на Хурокана, были опущены к земле.

[Вы получили титул «Гость племени красных эльфов».]

[Вы закончили квест «Артефакт эльфов».]

После того как он услышал объявление о приобретение титула, Хурокан опустил руки.

- Где ты это взял, человек?

Хинг подошёл к Хурокану и задал ему вопрос. Его чёрные глаза неотрывно смотрели на Хурокана, и Хурокан ответил так, как всегда. Дружелюбно.

- Я нашёл его в логове восставших, расположенном в Красной Пустыне.

Игрок всегда должен быть дружелюбным перед NPC!

Что бы ни случилось, это было золотое правило, которого должен был придерживаться каждый Игрок Полководца.

- Как ты туда попал?

- Огромная змея создала путь, и я пошёл по нему.

- Призрачная Змея всё ещё жива...

Когда Хинг прошептал это, он снова посмотрел на Хурокана. Хурокан не избегал его взгляда.

Хурокан также кое-что понял.

«Из того, что я знаю, красные эльфы не появлялись, даже когда Полководец продвинулся далеко по главному сценарию».

Раньше он никогда не слышал о красных эльфах.

То же самое касалось той большой змеи, которую называют Призрачная Змея. Он не знал о существовании такого большого монстра. Более того, он не мог даже представить себе такую сюжетную линию.

Но он мог догадаться, что происходит, видя эти события.

«Ммм».

Кусочки головоломки становились яснее в голове Хурокана. Головоломка была близка к завершению, поэтому у Хурокана появилась улыбка на лице.

- Тогда я отведу вас к нашему главе. Пожалуйста, постарайтесь не делать ничего глупого.

Выражение лица Хурокана изменилось на нейтральное, когда он услышал угрожающие слова Хинга.

И в этот момент…

- Как и ожидалось, это ты.

Из группы эльфов появился низкий карлик.

Когда он появился, Эльфы расступились, пропуская его.

- Мы снова встретились.

Кузнец Олф.

[Вы закончили квест «Артефакт древнего короля».]

Хурокан кивнул, когда увидел, что NPC сильно хотел встретиться с ним. Он дал короткий ответ.

- Да.

- Твой путь был трудным, хорошо, что тебе удалось добраться сюда.

- Я хочу спасти мир. Поэтому я не могу избегать задачи, только потому, что она сложная.

Вместо того чтобы ответить Хурокану, Олф посмотрел на Хинга. Он послал какой-то сигнал взглядом. Хинг снова свистнул.

И когда его свист затих, эльфы начали отступать.

Олф махнул рукой в сторону Хурокана.

- Прежде чем ты встретишь главу, я должен поговорить с тобой.

- Вы хотите что-то мне рассказать?

- Я расскажу тебе о тех существах, с которыми мы сражались до сих пор. Более того, я расскажу тебе о существах, с которыми нам придётся сражаться в будущем.

Когда он услышал эти слова, все кусочки головоломки в его голове встали на свои места.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

- Это произошло в далёком прошлом... Тогда были времена, когда каждое живое существо могло свободно ходить по земле. Это была эпоха великолепия. Однако когда это великолепие превратилось в высокомерие, появился Он.

- Кто?

- Дракон. Ты можешь думать о нём, как о них или о нём. Можешь думать о нём, как о нескольких существах.

- Что сделал Дракон?

- Приговор. Он показал, кто был хозяином этой земли. Он вынес приговор высокомерным существам, считавшим, что эти земли принадлежат им.

- Что вы подразумеваете под приговором...

- Сначала он использовал Силу Скверны. Не имело значения, где проходил он, по земле, или воздуху, он осквернял всех живых существ. Затем он начал войну с существами, которые настаивали, что именно они были хозяевами этой земли.

- Ах. Это сила, которую использовал Безнравственный Принц...

- Баян Дин Ун... Нет, думаю, я должен называть его Безнравственным Принцем. Ты прав. Его сила была такой же. Безнравственный Принц нашёл Силу Скверны, и начал исследовать способы использования этой силы. То же самое происходило и с хозяевами Разрушенных королевств. Они сражались против Силы Скверны. Они использовали силу, похожую на Силу Скверны. Они использовали силу, называемую Древней Силой. Они знали, что это было неизбежно. Они знали, что однажды настанет Суд Дракона. Они знали это, потому что это уже происходило раньше в далёком прошлом.

- Так что же произошло дальше?

- Дракон впал в ярость. Тогда он использовал свои пять сил, чтобы проклясть этот мир. Север был проклят Морозом. Горная цепь Ургал, которая делила мир пополам, была проклята Огнём. Юг...

- Все эти места пали. Я видел, что случилось. Я видел результат.

- Да, когда-то процветающие регионы пали под проклятьем. Королевства того времени превратились в руины. Но не все Королевства пали. В то время, когда Дракон использовал свою силу для распространения проклятий, Древний Король, которого называли королём войны, взял в руки щит и копьё, способные победить Дракона. Он сражался с Драконом. Этот король использовал мир как наживку, поэтому Дракон превратил свои пять сил в проклятия. Король ждал именно этой единственной возможности, чтобы победить дракона.

- Он убил Дракона?

- Нет. Когда битва подошла к концу, Дракон сбежал. Он получил тяжелое ранение, но в будущем сможет явить себя ещё раз. Но все Королевства уже пали от пяти сил Дракона. Мир уже был в руинах. Армия Дракона и армия Скверны всё ещё разрушали мир. Варварский Король выполнял Приговор Дракона, как его доверенный подчинённый. Он был непобедим. Он мог выполнять свой долг, когда это было необходимо. Перед таким врагом, новые королевства перестали появляться. Вот почему восставшие ушли в подполье, готовясь к контратаке. В то же время они начали оставлять знаки по всему миру об этом факте. Они оставляли флаги, которые смогут поднять восставшие в будущем.

- Так теперь мы можем контратаковать?

- Это уже стало известно ранее. Вам нужны силы, которые будут противодействовать пяти силам Дракона. Вам также понадобится щит и копьё Короля Войны.

- Пять сил?

- Четыре силы уже были получены. Остаётся только Сила Приговора. Вы должны забрать Силу Шторма у Варварского Короля. Варварский Король сейчас спит. Но он может проснуться в любое время. Даже небольшой стимул может пробудить его ото сна. Вот почему Архимаг установил барьер над местом сна Варварского Короля. Это было сделано, чтобы Варварский Король не мог быть разбужён легко.

- Значит, нам просто нужно убить Варварского Короля.

- ... это не так просто, как кажется. Варварский Король выполняет Приговор Дракона. Он контролирует Силу Шторма. Он также держит рядом с собой множество монстров, которые действуют как его руки и ноги. Если вы опрометчиво пробудете это существо, то можете по ошибке вновь превратить мир в руины.

- Но мы не можем всегда избегать этого. Мы не можем ждать, пока Дракон восстановится от ран. Мы должны убить его, прежде чем это произойдёт. Разве я не прав?

- .... вы сможете на самом деле победить Варварского Короля?

Хатч, слушавший эту историю, с уверенностью ответил.

- Мы Штормовые Охотники. Я не уверен в чём-то другом, но мы точно сможем контролировать Силу Шторма.

- Ммм.

Ахимбри задумался над ответом Хатча. И через короткое мгновение он достал «Золотую ракушку».

- Это ключ, который покажет вам, где скрывается артефакт Короля Войны. Этого будет достаточно, чтобы пробудить Варварского Короля от сна. Вы даже не должны рассеивать барьер. Вы просто должны приблизиться к нему, и Варварский Король прорвётся через барьер. Мой учитель Бокан создал этот барьер. Но его задачей было держать людей подальше. Он не должен запирать Варварского Короля. Боюсь, мой учитель будет в ярости, если услышит мои слова прямо сейчас.

- Пожалуйста, не беспокойтесь. Я гарантирую, что мы победим Варварского Короля.

- Это может быть невозможно только с вашими силами. Вы должны обратиться за помощью к Королевству Хебин. Их элитных рыцарей называют Орденом Стального Льва. Они откроют путь для вас. Когда они прибудут сюда, вы сможете пойти с ними.

- Понял, учитель.

После окончания разговора Хатч взял Золотую Ракушку. Вместе с тем у него появилось странное выражение лица.

«Они сделали удивительную игру. А раз они сделали удивительную игру, это обязанность игроков поставить удивительный рекорд для этой удивительной игры».

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 184. Варварский Король (часть 1)**

- Э-э?

«Что это за фигня?»

Самым первым игроком, увидевшим этот знак, был игрок по имени Эйбл.

Он только достиг 200 уровня и после второго продвижения хотел это отпраздновать, перебравшись через горную цепь Уругал, и попасть на Чёрный континент. Но к его сожалению, у туннеля Вудук был длинный ряд очереди. Увидев такую длинную очередь, он цокнул и в итоге начал спуск по горной цепи Уругал.

И в процессе спуска, он заметил группу, двигающуюся сквозь густой туман на пути к вершине горной цепи Уругал.

- Что это такое?

Это была очень странная группа. Все они были одеты в грубо созданные шлемы, похожие на гриву Льва.

По правде говоря, мир Полководца позволял Игрокам настраивать свою экипировку. Поэтому Игроки могли создавать смешные конструкции для брони, довольствуясь результатом. Игра позволяла Игрокам создавать и носить практически любой дизайн.

Однако эти люди были верхом на больших львах, а таких Игроков, несомненно, не существовало в Полководце. Более того, их было много. Тот факт, что их было 30, уже подтверждало, что они не были группой Игроков.

И когда Эйбл сделал такой вывод, его выражение изменилось.

«Я наткнулся на джек-пот?»

Он сразу же включил запись. После этого он последовал за взбирающимися по горе рыцарями, на своих львах в качестве транспорта.

Однако они были слишком быстрыми. Львы бежали по крутым склонам, как будто они бежали по равнине.

Эйбл был уверен в своих навыках восхождения, но сама идея, что он сможет догнать их, была абсурдна.

В конце концов, Эйбл потерял их из виду и остановился.

- Дерьмо!

С его губ сорвалось горькое проклятие.

Однако в тот же момент Эйбл кое-что осознал.

- А?

Он пересёк гору Уругал, используя другую дорогу. Он не использовал туннель Вудука.

Он только что нашёл новую дорогу, ведущую на Чёрный Континент.

В этот момент Эйбл нашёл Железную дорогу Льва, и это стало началом нового события.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

- Это безумие.

Ан Джэюн, раздражённо ворча, положил виноградные леденцы в кофе. Сейчас он просматривал поток информации и ворчал в отношении Полководца. У него было очень раздражённое выражение лица.

- Какая игра не позволяет игрокам хотя бы отдышаться?

Он поднёс кофе ко рту, и его очки запотели.

Ан Джэюн продолжал пить кофе, а потом посмотрел на экран планшетного ПК, когда очки отпотели.

[Началось событие Варварский Король!]

[Гильдия Штормовых Охотников ещё раз докажет, что они являются лучше гильдией!]

[Железная Дорога Льва! Все направляются к Чёрному Континенту!]

Гильдия Штормовых Охотников вызвала событие Варварского Короля.

«В любом случае, появился промежуточный босс».

Он слышал о Варварском короле от Кузнеца Олфа.

Эта информация соответствовала прежним его знаниям.

Конечно, Ан Джэюн прекрасно понимал ценность представленного Варварского Короля в главном сценарии квеста.

Это было похоже на Великую битву в эпизоде Безнравственного Принца. Эпизод Безнравственного принца привёл к рейду Агрардо. Здесь была аналогичная концепция. После убийства Варварского Короля, поиски приведут к получению реликвий Короля Войны. После этого им придётся сражаться с пятью силами Дракона. После этого останется только последнее сражение.

Тем не менее Ан Джэюн не беспокоился об этом.

«Штормовые Охотники быстрее меня».

В настоящее время Ан Джэюн получил две вещи от кузнеца Олфа.

Полученный им Золотой слиток был растоплен кузнецом Олфом, и из него он создал гибридный элемент. Это было нечто между Золотой Ракушкой и рогом Дракона. А если точнее, это ракушка из рога Дракона.

«Но у меня проблема с заданием Золотой Ракушки прямо сейчас...»

У него было две нити подсказок, по которым он мог следовать, но он не смог полностью воспользоваться ими.

Проблема заключалась в ограничении уровня.

Он должен быть на 250 уровне, чтобы иметь возможность продвигаться по квесту «Артефакты Короля Войны».

А в случае с ракушкой Рога Дракона прямо сейчас было невозможно прогрессировать в поисках.

Это было причиной, почему Хахве Маска сжигал деньги, продолжая охотиться.

Пока он ещё был на охоте, Штормовые Охотники вызвали событие Варварского Короля. Это в основном означало, что они были на несколько шагов впереди Хахве Маски.

«Эти монстры».

Удивительным было то, что они заслуживали называться монстрами. У Ан Джэюна не было выбора, кроме как признать этот факт.

Гильдия Штормовых Охотников использовала всю силу своей гильдии, пробиваясь на восток. В процессе они получили значительные убытки. Их прогресс должен был быть секретным, поэтому они не могли транслировать свои достижения. Более того, самые опытные Игроки, представляющие гильдию, были заняты продвижением в главном сценарии квеста.

Наибольшим источником дохода на живом канале были съемки рейдов. Это означало, что их прибыль значительно уменьшилась.

По правде говоря, после того, как Штормовые Охотники перебрались на Чёрный Континент, их живой канал стал получать меньше всего прибыли среди Топ 30 гильдий.

Гильдия с таким влиянием решила вложиться в основной сценарий квеста и результат соответствовал их усилиям.

«Да, так было и тогда. Они всегда были монстрами. Че Сулинь была королевой-монстров».

Он всё ещё ненавидел гильдию Штормовых Охотников. Его ненависть значительно уменьшилась с того времени, когда Ким Донгсу предал его. Но он всё равно ненавидел Штормовых Охотников.

Но это не означало, что Ан Джэюн будет принижать уровень навыков гильдии Штормовых Охотников. Если он хотел раздавить их, он должен был хладнокровно оценивать их. Он должен был оставить позади свои личные чувства и личные дела. И когда он смотрел на Штормовых Охотников с объективной точки зрения, - они были удивительной гильдией.

Они правильно играли в эту игру.

В то время как другие гильдии сфокусировались на личных достижениях, прибыли и популярности, они не были сосредоточены на самой игре.

«Эти проклятые злополучные отношения. Чёрт возьми, чёрт возьми».

Ан Джэюн потягивал свой кофе. Потягивая кофе, он говорил о своей гордости.

«Ты дорогой ублюдок».

Ан Джэюн жаловался на это.

Он жаловался на это, но не жалел о своих действиях.

«Какую позицию мне занять? Какой вариант будет лучше для меня?»

Ан Джэюн продолжал хладнокровно оценивать ситуацию.

«С момента появления Варварского Короля, Чёрный Континент погрузится в хаос».

Поскольку событие Варварского Короля уже было начато, Варварский Король начнёт перемещаться по Чёрному Континенту.

«Это невыполнимая задача».

Очевидно, что обычные Игроки и Гильдии не смогут уничтожить Варварского Короля. И всё из-за повышенного темпа игры.

Нет никакого способа, что обычные игроки будут иметь возможность следовать за темпом Игроков высокого уровня. Как они могут встретиться с монстром, который будет хлопотным даже для Игроков высокого уровня?

Проблема не в том, когда они победят. Это хороший шанс, что их отбросят назад.

Если Топ 30 гильдий не начнут действовать в этом событии, Чёрный Континент будет потерян.

На самом деле на Чёрном континенте был только один контрольный пункт. Это были руины крепости Хирд.

Дорога Железного Льва была обнаружена, но после каждой смерти станет очень трудно пересекать горную цепь Уругал.

«Согласно информации Главного сценария о квесте у этого Варварского Короля в распоряжении есть Сила Шторма».

Сила Шторма была дополнительной особенностью.

Из воспоминаний Ан Джэюна Варварский Король был ужасным монстром, даже без Силы Шторма.

Что произойдёт, если этот монстр начнёт использовать Силу Шторма?

По правде говоря, Ан Джэюн даже не мог представить себе метод, который можно было бы использовать против Варварского Короля.

Если даже он не мог себе этого представить, как мог любой другой Игрок в Полководце придумать метод?

Его невозможно было найти.

«Это будет 2 сезон Великой битвы?»

В конце концов, те, кто обладали ключом, были Топ 30 гильдиями.

Это было похоже на время во время великой битвы. Они держали судьбу Чёрного Континента, и был шанс, что Чёрный Континент может вернуться к своему прежнему состоянию. Все охотничьи угодья 220 уровня и выше находились в пределах Чёрного Континента. Если Чёрный континент станет регионом, недоступным для Игроков, темпы роста сильно снизятся.

Конечно, Хахве Маска сможет там охотиться. Будет сложнее, но это было возможно для него.

- Ммм.

Вот почему на этот раз курс его действий был очевиден.

«Ответ заключается в том, чтобы даже не пытаться что-то сделать».

Он отступит.

Во-первых, Топ 30 гильдий обладали ключом к этому событию. Если в событии будет участвовать Хахве Маска, гильдия Большие Улыбки и другие не будут любезны по отношению к нему. Их взгляды сосредоточатся на нём. Они будут думать о том, как поймать Хахве Маску.

Во-вторых, даже если Варварский король уничтожит весь Чёрный континент, Хахве Маска всё ещё сможет охотиться в любом месте, в котором захочет.

Он был независимым Игроком. Хахве Маска мог путешествовать в любое место, и мог делать что угодно. Он созрел как Некромант, и у него была сила играть в соло. Он был Всемогущим Некромантом.

Если бы Чёрный Континент превратился в истинный Чёрный Континент, конкуренты Хахве Маски были бы отсечены естественным отбором. Это был бы лучший сценарий для него.

Кроме того, сливками события Варварского Короля был сам Варварский Король. Хурокан мог просто появиться, когда начнётся рейд на Варварского Короля. Он мог появиться, чтобы съесть ядро, минуя внешнюю оболочку.

Самый логичный выбор, который он мог сделать - это не участвовать в этом событии. Он мог взвесить достоинства и недостатки несколько сотен, или даже тысячи раз. Однако этот курс действий в любом случае считался самым прибыльным. Ничего не стояло даже близко к нему.

Был только один фактор, который мешал ему принять разумный выбор.

«Я должен занять заднее место в таком большом событии... Не очень то и приятно».

Ему не нравился выбор, который он должен был сделать.

«Если Хахве Маска сделает то, чего не смогут сделать 30 Топ гильдий... Это было бы отличным началом истории».

Думая об этом, Ан Джэюн ещё раз отпил из чашки кофе. После этого он вновь обратился к своей гордости.

«Ты действительно дорогой ублюдок».

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

- Пожалуйста, можете называть меня Хорус.

- Тогда вы можете называть меня Хатч.

Хорус и Хатч.

Они знали друг друга по именам. Они оба подняли руки и пожали их друг другу. Но после того как рукопожатие закончилось, они не разжали руки.

Хатч расслабил свою руку, но Хорус всё ещё крепко сжимал руку Хатча.

Хатч терпеливо посмотрел на Хоруса, и тот в ответ улыбнулся, заговорив.

- Я говорю с вами, предполагая, что вы уже знаете, что происходит. Разумеется, наш сегодняшний разговор не для записи.

- Если бы я планировал его обнародовать, то уже бы это сделал. Если бы у меня были какие-то планы, я бы не появился здесь.

- Спасибо.

Хорус наконец-то отпустил руку Хатча. Хатч слегка пошевелил рукой после рукопожатия, проверяя цела ли она.

- Я слышал о вас. Вы кто-то вроде отца Полководца.

На такие приятные слова, Хатч ответил спокойно.

- Если это так, тогда есть ещё около 100 отцов и 100 матерей. Я не думаю, что разумно называть меня отцом. Я разработал только то, что считается сродни гвоздю Полководца.

- Тогда вы знаете ценность Полководца. Конечно, вы должны знать об этом.

- Когда срок жизни основного сценария квеста увеличивается на год, личное богатство Тоби Гвинна увеличивается на 16%. Я хорошо осведомлён о том, что акции Тобо Софт также увеличиваются на 23%.

Хатч, наконец, потеряв интерес к проверке руки, посмотрел на Хоруса.

- Я знаю, что следующий проект выйдет на свет через 2 года. Я знаю, что вы, ребята, имеете контракт с Тобо Софт, и контракт предоставляет вам опционы на акции. Но также есть условие, которое должно быть выполнено, прежде чем вы сможете использовать эти свои опционы на акции.

Хорус кивнул головой, не отвечая Хатчу. Трудно было сказать, согласен ли он или не согласен со словами Хатча. Трудно было понять смысл этого жеста.

Затем Хорус изменил тему разговора.

- Кажется, вы знаете обо всём. Отлично. Давайте поговорим. Мы хотим продлить срок жизни этой игры.

- Не будет ли срок жизни Полководца длиться до тех пор, пока Тобо Софт продолжает его обслуживание? Когда закончится главный сценарий Квеста, Полководец просто перейдёт в нормальный режим. С этого момента разработчики игры смогут работать над игрой. Разве это не будет предпочтительнее? Они смогут создавать события, которые они не могли добавлять раньше.

- Вы действительно думаете, что это правда?

- Думаю, если это произойдёт, есть и другие новые игры с отличными отзывами, которые можно пробовать... Недавно вышла новая игра под название «Игра в Жизнь»... Как-то раз я просмотрел её и подумал, что она довольно хорошо сделана.

- Та игра имеет плохое смысловое название.

- Эта игра называется Полководец, поэтому название можно простить. Более того, в той игре нет таких монстров, как Хахве Маска.

Хорус закрыл рот, когда речь зашла о Хахве Маске. Его брови слегка нахмурились.

Теперь Хатч смог прочитать эмоции по его лицу.

Этот проклятый ублюдок Хахве Маска!

Хатч понимал, что говорило выражение Хоруса.

Если бы не Хахве Маска, Хорус не должен был быть инструментом для Тобо Софт. Ему не пришлось бы выполнять такие смешные задачи. Он мог бы спокойно жить своей жизнью. У него было бы так много денег, что он не смог бы потратить их за всю жизнь.

Кроме того, следующий проект Тобо Софт получил бы популярность Полководца. И следующий проект достиг бы ещё большего успеха, чем Полководец. И как помощники Тобо Софт, члени Гильдии Помощников, также получили бы полную поддержку в своей следующей игре.

Тем не менее всё это развалилось на части, когда из ниоткуда появился один Игрок, прозванный Хахве Маска.

Если бы Хатч был в обуви Хоруса, он использовал бы все методы и приёмы для уничтожения Хахве Маски.

Это было одной из причин того, почему Хорус вышел навстречу Хатчу. В настоящее время Хорус и Тобо Софт решили использовать все доступные им методы и трюки.

- Как же всё печально. Если бы вы могли вмешаться в игру, то смогли бы немедленно ограничить его эффективность. Но вы можете вмешаться только в том случае, если основная линия квеста будет выполнена... Но кто мог предсказать подобное? Это была игра, сделанная для проверки работы М.И. Когда игра завоевала внимание инвесторов, те подтолкнули игру к запуску. Вот почему она была обработана так грубо перед выпуском. Никто не ожидал такого успеха. Благодаря этому успеху, рыночная стоимость Тобо Софт возросла почти до конкурента компании Peach. Конечно, это было возможно только из-за биржевого пузыря.

- Давайте создадим общий фронт. В этом событии Варварского Короля, давайте оставим одного Варварского Короля, пусть ходит по Чёрному Континенту. Это будет аналогичная ситуация, как в великой битве. 30 Топ гильдий объявят о нашем намерении не участвовать в этом мероприятии. Я уверен, что ваша сторона также ничего не выиграет, если Полководец закончится слишком быстро. Я слышал, что в последнее время вы не получаете большой прибыли через свой живой канал.

- Вы хотите, чтобы Топ 30 гильдий вступили в сговор друг с другом?

- Позвольте мне прояснить кое-что. Если Вы не сформируете общий фронт с нами, то вы должны быть готовы к войне гильдий. Значительное количество денег крутится в этой игре. Полководец - это не простая игра. Люди наслаждаются Полководцем, потому что это неизвестный мир, созданный A.I... Когда неизвестный мир превращается в искусственный контент, атмосфера этой игры полностью исчезнет.

Услышав слова Хоруса, рот Хатча дёрнулся. Казалось, он хотел выразить свои эмоции, но сдерживал себя.

- Что насчёт Хахве Маски?

- Если мы не сможем контролировать его, тогда нам придётся раздавить его. Было бы здорово, если бы кто-то из Топ 30 гильдий взял под свой контроль Хахве Маску. Если он примет участие в событии Варварского Короля, мы пошлём людей, чтобы помешать ему. Мы будем продолжать убивать его, пока он не покинет эту игру. Если Хахве Маска не идиот, он не будет пытаться встать у нас на пути.

Хатч поднял руку и Хорус замолчал.

- Хорошо. Давайте работать вместе.

Хорус улыбнулся и кивнул.

- Вы сделали мудрый выбор. Кроме того, я слышал, что вы, ребята, работаете с гильдией Красных Буйволов. Это правда?

- Это стратегический Альянс.

- Тогда, у Красных Буйволов будут те же взгляды, что и у Штормовых Охотников.

Хатч улыбнулся, смеясь глазами. Он не дал ответа, но его выражение дало ясный ответ.

- В любом случае наша встреча и вопросы, которые мы обсуждали, - этого никогда не было. Это не для записи. Поскольку мы договорились, не будем записывать никаких записей.

На слова Хатча, Хорус сразу ответил.

- Конечно.

- Давайте используем классический метод для контакта друг с другом. Любое сообщение должно передаваться между Игроками. Поскольку наша цель - не достичь цели, тогда думаю, мы просто должны ничего не делать.

Закончив говорить, Хатч протянул руку.

Хорус снова пожал его руку.

По прошествии нескольких часов начали появляться удивительные новости.

- Шестнадцать гильдий объявили о своём неучастии в событии Варварского Короля. Они оставят это событие обычным игрокам.

- Объявление о неучастии включает Пять Звёзд и Большую Улыбку. Это положит начало тенденции в Топ 30 гильдиях.

- Событие Варварского Короля. Кто станет вторым Хахве Маской?

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 185.1. Варварский Король (часть 2)**

- Простите. Мы не можем покинуть лес. Мы не можем сбежать.

Голос был мягкий, но при этом наполнен печалью. Тем не менее голос был очень красивым, и он приятно щекотал уши. Мужчина, похожий на бойцовского пса, молча смотрел на обладателя голоса. Он стиснул зубы.

- Свист хен-ним! Они почти прямо перед нашими носами!

- Свист оппа! Будет лучше, если мы уйдём прямо сейчас.

Мужчина и женщина уговаривали мужчину издалека.

Йоджори и Джоба были товарищами Свиста, но они также стали его друзьями. Однако он не ответил им.

Он смотрел на эльфийку с заострёнными ушами и розовыми короткими волосами. У неё в волосах была видна шпилька, сделанная из цветущей вишни.

- Пожалуйста, идите.

Эльфийка показала яркую улыбку Свисту, слегка надавив рукой ему на грудь.

- Мы не забудем о помощи, которую вы нам оказали. Мы даже запечатлеем вашу историю в Семени Памяти. Когда Семя Памяти прорастёт и вырастет, оно будет помнить вас. Наши потомки узнают о вас.

Эльфийка, притронувшись рукой к груди Свиста, повернулась и побежала к неизвестному месту назначения. И она была не одна. Множество эльфов, похожих на розовые цветки почек цветущей вишни, бежали по лесу.

[Вы приобрели титул «Великий благодетель эльфов».]

[Вы приобрели титул «Тот, кто получил Благословение Эльфов».]

[Эффект титула «Тот, кто получил Благословение Эльфов», увеличивает скорость вашего движения на 10% в местах, где присутствуют деревья.]

Даже во время такого разговора Свист слышал системное объявление о приобретении титулов.

Это объявление вызвало бы мурашки по коже у большинства игроков. Ведь это был один из немногих титулов, желанных больше всего с точки зрения полезности. Глаза большинства игроков наполнились бы завистью, если бы они увидели этот титул. Вот насколько ценным был этот Титул.

Тем не менее значение Титула не отразилось в ушах или глазах Свиста.

- Чёрт.

Они находились на озере в форме полумесяца, расположенном в юго-восточной части Чёрного континента. Оно называлось Охокал.

Озеро находилось рядом с лесом, заполненным вишневыми деревьями. Регион всегда был благоухающим, и это место всегда давало чувство свежести.

Племя Симиа было эльфийским племенем, которое решило жить в этом месте. Они носили одежду, которая очень хорошо сочеталась с их окружением. Эльфы племени Симиа всегда имели аксессуары, напоминающие цветущую вишню.

На первый взгляд этот регион выглядел очень красиво, но его окружали монстры выше 220 уровня.

Однако даже среди таких трудностей племя Симиа защищало и поддерживало свой образ жизни.

Но существо, которое эльфы не могли победить, приближалось к их землям.

Варварский Король!

Гильдия Штормовых Охотников разбудила этого монстра около месяца назад, и он начал бродить по Чёрному континенту. Каждый регион, через который он проходил, превращался в ад.

И сейчас Варварский Король вёл за собой несколько тысяч монстров, и они собирались пересечь Охокальское озеро.

Однако племя Симиа решило дать отпор Варварскому Королю. Они решили защитить свои земли у озера.

Они встретят здесь свой конец.

- Хенним!

- Оппа!

Они падут.

В тот момент Свист не хотел этого говорить, но племя Симиа не сможет защитить свою землю от Варварского Короля. Система, называемая Полководцем, не допустит этого.

Система Полководца позволит только Игрокам победить Варварского Короля.

Эта истина была раскрыта Рыцарями Стального Льва, которые пересекли горную цепь Уругал. Подобно горячему ножу, проходящему по маслу, они прорезали строй монстров 240 уровня, добравшись до Варварского Короля, но они были полностью уничтожены. Варварский Король не получил даже царапины в битве, и это подтвердило истину.

Это была игра.

- Чёрт!

Однако Свист не мог принять оправдание того, что это была просто игра. Он не мог принимать такую ситуацию и стоять в стороне.

- Йоджори! Джоба! Ребята, уходите отсюда!

- Что?

- Я буду сражаться здесь. Я остановлю Варварского Короля здесь.

Услышав его слова, Йоджори и Джоба имели одинаковые реакции. Они были ошеломлены.

Свист хотел остановить Варварского Короля?

Уже было совершено множество попыток сотворить этот подвиг.

Множество рейдовых команд было сформировано с целью убийства Варварского Короля. Все эти рейды имени хорошую подготовку и продуманную стратегию.

Но все они с треском провалились.

Причина, по которой Варварский Король пришёл в это место, заключалась в том, что все предыдущие рейдовые команды потерпели неудачу.

И всё же он хотел остановить Варварского Короля.

Это было абсурдное заявление.

- Ладно. Давайте сделаем это.

- Самое худшее, что может случиться, - это конец игры (гейм овер). Давайте сражаться вместе. В любом случае наш Квест закончился из-за Варварского Короля.

- Возвращаться в руины крепости Хирд будет хлопотно. Давайте просто умрём и сразу появимся там.

- Мы не можем сейчас повернуть назад. Мы должны что-нибудь попробовать. Без сомнений!

Однако Йоджори и Джоба уже приняли ситуацию, которая скоро начнётся. Их лица расслабились, и они надели яркие улыбки.

Свист стиснул зубы от их слов. Они двое предпочитали умереть рядом с ним. Он был благодарен, и ему было жаль.

Однако в этот момент Свист не выражал этих двух чувств.

- Отлично. Давайте станет героями на этот раз.

Они проявили бы свою волю. Их воля была неэффективной и бесполезной, но они решили показать её.

Но они не стали героями.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

[Ваш уровень повышен!]

[Ранг навыка Костяного Дракона увеличен до С ранга.]

[Ранг навыка Железного Голема увеличен до С ранга.]

[Ранг навыка Рыцаря Смерти увеличен до В ранга.]

[Ранг навыка Скелетная Выставка увеличен до D ранга.]

[Вы приобрели титул «Палач Татуированных Скорпионов».]

Было так много последовательных системных сообщений, что было почти утомительно их слышать.

Каждое системное объявление было хорошей новостью, но уши Хурокана не обращали внимания на эти звуки.

Он поднял голову и посмотрел на монстра, на которого наступал.

Его нога была на хвосте Татуированного Скорпиона. Это был монстр длиной 7 метров с татуировками по всему телу.

\*Кап. Бульк\*

Большие капли яда падали с кончика хвоста Татуированного Скорпиона. Каждая была размером с голову человека.

Когда яд капал, HP Хурокана медленно уменьшались. Хурокан закинул красную конфету в рот.

В сопровождении вкуса, похожего на пряный чеснок, его HP начали увеличиваться.

И пока у него была возможность отдохнуть, Хурокан посмотрел на свою броню.

Она не была непобедимой, но у комплекта Чёрного Пятна было больше защиты, чем у любого другого защитного комплекта в Полководце. Тем не менее броня Чёрного Пятна прямо сейчас имела отверстия в разных местах, и дыры были размером с жало на хвосте Татуированного Скорпиона.

- Мне пора заменить его.

Комплект Чёрных Пятен.

Он использовал его в течение очень долгого времени, и настало время попрощаться с этим предметом.

Это было позднее прощание. Даже если это был очень хороший предмет, он был всего лишь 180 уровня, но использовался на охотничьем угодье 260 уровня. Если кто-то ожидал, что он будет в порядке, используя такой комплект здесь, то он ожидал слишком многого.

Это также было причиной, почему он убивал Татуированных Скорпионов.

«Ну, мне придётся использовать эту возможность, чтобы всё поменять».

Татуированный Скорпион.

Это был монстр среднего размера 260 уровня. Когда человек углублялся в Красную пустыню, он достигал Красной Пустоши. Здесь можно было столкнуться с этим монстром, и это был монстр самого высокого уровня, с которым может встретиться Игрок в Полководце. Кроме того, он имел лучший вариант среди предметов редкого ранга, которые можно было изготовить из обычных монстров старше 240 уровня.

Но он становится ещё эффективнее, когда игрок надевает все 5 частей комплекта. Эффект Татуированного Скорпиона был довольно хорошим.

Когда Игрок атакован, он может наложить ядовитый статус на своего противника. Более того, яд был довольно мощным.

Хурокан решил использовать эту возможность для экипировки всех его скелетов наборами Татуированного Скорпиона.

Прошло около месяца с тех пор, как появился Варварский Король, и именно поэтому Хурокан остался охотиться только на Татуированных Скорпионов.

Теперь он в течение месяца пожинал выгоду пребывания в этом месте.

Он достиг 253 уровня.

Теперь можно было найти имя Хурокана в рейтинге уровней. Между ним и Первым был разрыв всего в 12 уровней.

Более того, он собрал много вещей. Он получил достаточно предметов, чтобы экипировать 30 скелетов полным комплектом. Тридцать звучало мало, но каждый набор состоял из пяти частей. Это было 150 редких вещей. Нормальные Игроки даже не смогут представить себе процесс, связанный с убийством стольких Татуированных Скорпионов.

Именно поэтому Хурокан смог заработать много денег на отснятых видео. И все эти деньги он вливал в игру.

Он был не таких богатым, как старый Богатый Лич, но не было преувеличением сказать, что Хурокан тратил столько, сколько он.

Несмотря на этот факт, счёт Хурокана был в избытке. Даже когда он сходил с ума, тратя свои деньги, в бумажнике Хурокана всегда оставались деньги.

Это был самый лучший момент.

Его невероятный темп повышения уровня позволил ему приблизиться к Первому в рейтинге. Его свободные инвестиции позволили ему быстро повысить навыки, и он приобрёл Редкие предметы 250 уровня, убив могущественных монстров. Весь этот процесс показывался ненасытным зрителям. Его зрители без колебаний платили за его контент. Они хотели увидеть всё, что он делал.

В то же время, пока он занимался всем этим, Чёрный Континент медленно превращался в ад благодаря усилиям Варварского Короля. Все конкуренты Хахве Маски были убиты под тираническим правлением Варварского Короля.

Хахве Маска оставил всех позади.

Эта ситуация была невероятно удачной для него.

Когда он понял, что вернулся в прошлое, он был очень рад, что сможет снова сыграть в эту игру. В то время он никогда не мог себе представить, что достигнет такой оптимальной ситуации, но Хурокан поднялся на вершину.

Так почему он так себя чувствовал?

«...как скучно».

Из его рта вышёл зевок.

Он достиг цели, к которой всегда шёл. Богатство и слава были в пределах его досягаемости, и не будет преувеличением сказать, что он был лучшим в этой игре.

Тем не менее недавняя охота на Татуированного Скорпиона была самым скучным периодом времени, которое он испытал с тех пор, как начал играть в Полководец.

«Я никогда не скучал, когда сражался против Штормовых Охотников...»

С ним такое было впервые.

Пока Хурокан играл в Полководец, игра иногда раздражала и злила его. Было много случаев, когда он ругал игру. Однако он никогда не думал, что Полководец был скучной игрой.

Даже когда он воевал с гильдией Штормовых Охотников, он был раздражён. Он устал от них. Но он никогда не думал, что игра была скучной.

Когда он убил пять-шесть членов гильдии Штормовых Охотников, он почувствовал радость. Он чувствовал себя счастливым, когда преодолел скорбь в стиле Убийцы Героев. Он наслаждался Полководцем в те моменты.

Хурокан повернул голову. Его окружение было заполнено Скелетами-Воинами, которые блестяще показали себя в бою с Татуированными Скорпионами. Скелеты-Воины смотрели на него. Они ждали, когда их хозяин даст им новый приказ.

«Теперь, когда я подумал об этом, они отлично сражаются даже без моей тренировки».

Ему припомнились самые разные воспоминания из прошлого. Вначале он беспощадно избивал Скелетов-Воинов, тем самым обучая их. Но они больше не нуждались в его тренировках. Боевой ИИ скелетов был готовым продуктом. Это было великолепно. Повторное обучение и битвы позволили им стать экстраординарными воинами. По крайней мере, они имели свой вес в любом бою.

Скелеты были лучше, чем большинство игроков, и под его командованием было более 100 Скелетов. В ближайшем будущем он также воспользуется Древней Силой Превосходного Ранга на Рыцаре Смерти, когда тот станет А рангом.

Кто сможет соперничать с ним тогда?

Дорога Императора!

Прямо сейчас перед ним видна дорога Императора. Если он пойдёт по этому пути, он, несомненно, станет лучшим.

Однако Хурокану не было интересно, что ждёт в конце пути.

Хурокан опустил голову.

Было похоже, будто он пытался избежать взглядов своих Скелетов-Воинов.

-....Б\*ядь.

В конце концов, из его уст вышло ругательство.

Тем, кто нарушил его скучный и унылый день, был звонок от его друга.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 185.2. Варварский Король (часть 2)**

- Я хочу одолжить твоё имя, Хахве Маска.

Свист неожиданно связался с Хуроканом, выдавая внезапную просьбу.

Прежде чем Хурокан успел ответить на его просьбу, Свист сразу начал объяснять своё положение. Он казался отчаявшимся, как будто его что-то преследовало.

- Ты не должен ничего делать. Я знаю, что многого требую от тебя. Просто... Мне нужно твоё имя. Пожалуйста, позволь мне позаимствовать твоё имя.

Хурокан успокоил его, после чего попросил больше деталей ситуации. Впоследствии Свист спокойно объяснил план, который он придумал.

- Я хочу убить Варварского Короля. Но как ты, вероятно, знаешь, Топ 30 гильдий не будут участвовать в рейде Варварского Короля. Поэтому только обычные Игроки могут быть собраны для формирования рейдовой команды... Я хочу использовать имя Хахве Маски для сбора обычных Игроков. Если станет известно, что ты сделаешь шаг вперёд для рейда Варварского Короля, многие Игроки захотят участвовать.

И в конце он извинился.

- Я знаю, что прошу слишком многого. Вот почему, если рейд потерпит неудачу... Я скажу всем, что я всё выдумал. Я скажу им, что использовал тебя. Но от этого, может быть негативная реакция в твою сторону... Я прошу одолжение. Я не могу оставить Варварского Короля. Даже если это только игра, я не могу просто стоять и смотреть, как он всё уничтожает. Я не хочу ждать в надежде, что Топ 30 гильдий начнут действовать.

И наконец-то Хурокан заговорил.

- Так ты хочешь убить Варварского Короля?

- Игроки уже сыты по горло его действиями. Все очень недовольны Варварским Королём. Если станет известно, что ты хочешь поймать Варварского Короля, появится много Игроков, желающих тебе помочь. Нет, ты не должен ничего делать. Я скажу это ещё раз. Всё что мне нужно это…

- Какой метод ты хочешь использовать, чтобы уничтожить Варварского Короля? Ты должен уничтожить Защитные камни на 1-й фазе. Это будет не слишком сложно. Но у тебя нет никакого метода, чтобы нанести ему урон, когда он войдёт во вторую фазу, называемую режимом Штормового Приговора.

- Я исследовал основной сценарий квеста и нашёл подсказку. Более того... следующая попытка рейда Варварского Короля будет 31-й попыткой. Я планирую проверить действенность этого метода.

- Что это за метод?

- Метод...

Свист сначала рассказал ему о подсказке, которую он смог найти в главном сценарии квеста. Затем он начал объяснять свой метод.

- Уха-ха-ха-ха.

Пока он слушал Свиста, из уст Хурокана вдруг вырвался смех. Обильный смех указывал на то, что Хурокан был в восторге. Ему было трудно остановить свой смех.

- Прости. Ха-ха. Я правда извиняюсь.

Хурокан едва смог подавить свой смех, и он извинился.

- Ты был посреди чего-то? Если так, я позвоню чуть позже...

Свист не мог понять, почему Хурокан извинялся. Он также не мог понять смеха Хурокана.

Всё, что он мог сделать, это извиниться.

Возможно, он помешал Хурокану, когда тот делал что-то очень важное?

Когда он подумал об этом, Свист хотел немедленно прекратить разговор. Он был слишком смущён своими действиями. Ведь он пытался таким образом использовать своего друга.

«Как и ожидалось, это соответствует моей личности».

Хурокан успокоил Свиста.

- Да. Хахве Маска должен это сделать. Это не то, что Хахве Маска не может сделать. Настоящий Хахве Маска обязан за это взяться.

Игра была скучной. Более месяца он гриндил, что заставляло его зевать от скуки. И этот разговор заставил сердце Хурокана биться быстрее.

Хурокан не хотел избегать таких острых ощущений. Нет, удары его сердца были похожи на звук двигателя, который был необходим Хурокану, когда он играл в Полководец.

- Можешь быть спокоен. Я пойду и поймаю этого ублюдка. Я убью Варварского Короля.

Сказав это, Хурокан встал. Когда он начал двигаться. Скелеты последовали за Хуроканом, глядя на его спину.

- Я сам поймаю Варварского Короля. Если верить твоим словам, то большое количество Игроков лишь будет мешать.

- Ты хочешь сделать это один, Хурокан? Даже если это ты, ты не сможешь в соло убить Варварского Короля.

Хурокан отдал команду своим Скелетам.

- Я могу играть в соло. Если нет, я не смогу полностью воспользоваться всеми преимуществами. Разумеется, я не совсем буду один.

Он отдал свой приказ. Его следующей целью будет Варварский Король!

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

\*Тудух!\*

Это был гигант.

Его массивные ноги были похожи на два огромных столба. Да, его ноги были огромными, но его большое тело заставляло его ноги выглядеть ничтожными. Это был гигант с длинными толстыми руками.

\*Тудух!\*

Великан был одет в золотые доспехи. Доспехи были очень кричащими, и их украшали многочисленные драгоценности. И из всех драгоценностей больше всего выделялись драгоценные камни различных цветов.

В общей сложности камней было 31, каждый из них был больше, чем голова человека. Они были настолько яркими, что, казалось, сияли.

\*Тудух!\*

Самой яркой чертой была голова великана. У него были большие веерообразные уши, как у слона. Также у него был длинный хобот и бивни из слоновой кости. Но глаза не были похожи на глаза слона.

Склера его глаз была чёрной, а зрачки жёлтыми. Они были похожи на глаза дракона. Нет, скорее всего, это и были глаза дракона.

\*Тудух!\*

7-метровый гигант был защищён золотыми доспехами. Кроме того, он обладал глазами дракона и головой слона.

Каждый его шаг заставлял землю дрожать.

Он обладал огромной силой и подавляющим присутствием.

Его звали Неша.

Варварский Король Неша.

Это существо выполняло Приговор Дракона. Он превратил в руины сильные и процветающие Королевства, которые сражались против Дракона на ранней стадии.

Он обладал властью Дракона, и был в состоянии командовать любыми не цивилизованными существами, которые по своей натуре были дикими. Он мог командовать всеми подобными существами, которые жили, следуя своим инстинктам.

Монстры шли впереди, прокладывая дорогу королю.

Лес казался бесконечным, но каждый шаг короля означал уничтожение деревьев.

Монстры, обладающие острыми когтями или другим оружием, вырубали деревья.

Те, у кого не было оружия, вытаскивали деревья и камни вместе с корнями. Так создавалась большая дорога, достаточно широкая, чтобы Варварский Король шёл по ней.

Варварский Король делал следующий шаг только тогда, когда путь был открыт.

Это была королевская власть.

Король был переполнен величественностью, и несколько сотен Игроков смотрели на него издалека.

Как будто они уже заранее все договорились, Игроки начали насмехаться, унижая Варварского Короля. Они начали делать злобные замечания в его сторону.

- Ублюдок. На этот раз мы тебя убьём.

- Теперь мы знаем правильный метод для 2-го этапа. Мы знаем, что делать. На этот раз мы тебя поймаем.

После того как злобные замечания утихли, выступил руководитель группы.

- Приготовить огненную бурю!

- Мы готовы!

- Огонь!

Ответ был незамедлительным.

В сопровождении приказа, облака начали формироваться над монстрами, прокладывающими путь для короля. Облака были окрашены в красный цвет, и они начали обрушивать своё содержимое вниз.

Волны пламени начали опускаться к земле.

Огненный Шторм!

Среди АОЕ магии он мог похвастаться самым большим диапазоном действия. Это было не просто одно заклинание. Несколько десятков Огненного Шторма были активированы сразу. В мгновение ока на район размером до 5-6 футбольных полей полились ливни, созданные из огня.

Дождь превратил деревья в факелы, а растительность - в огненные поля. В мгновение ока появилось бушующее море из огня.

И это было только начало.

- Огненные шары!

- Бросайте!

- Бросайте!

Монстры начали паниковать, ощущая тепло от моря огня. Они начали бежать к создателям этого огня.

Несколько сотен монстров бежали к Игрокам, и огромные огненные шары начали катиться к ним навстречу.

Огненные шары катились по полю, пылающему огнём. Они были похожи на снежный ком, катящийся по снежному спуску.

Пока они катились, шары становились все больше.

Когда огненные шары приблизились к монстрам, они уже были достаточно большими, чтобы проглотить монстров.

Первые ряды монстров были отправлены в полёт, как будто они были кеглями. Они были полностью разбиты.

Огненные шары не показывали признаков остановки, но они были заблокированы монстрами, которые могли похвастаться большими телами. Средние и большие монстры стояли рядом с Варварским Королём. Огры, тролли, минотавры, и другие крупные монстры, они вышли вперёд, блокируя огненные шары своими телами.

- Оуууу!

У этих монстров не было выбора, им пришлось блокировать огненные шары своими телами, и крики боли вырвались из их уст.

Тем не менее монстры сделали всё возможное, чтобы остановить огненные шары.

Они не посмели позволить им приблизиться к Королю.

Это была воля, выраженная монстрами, блокирующими огненные шары.

Они определённо показывали намерения заблокировать любую опасность, направленную на Короля.

Когда огненные шары были заблокированы, монстры с оглушительными голосами начали реветь, глядя в сторону своих врагов.

Они отдавали приказы.

Это был приказ для всех монстров - нападать на врагов впереди.

По команде, монстры начали бежать, как будто они соревновались друг с другом: кто первый добежит до врага. Они бежали вперёд с намерением убить каждое живое существо.

- Команда Варварского Короля начала движение.

Была ещё и другая группа, которая бежала с аналогичными намерениями.

Двести Игроков бежали по дороге, созданной путём уничтожения деревьев и выкорчевывания камней.

Монстры ушли, и Игроки побежали по этой широкой открытой дороге.

Началась битва.

Прошло несколько десятков минут…

\*Бабах\*

Тёмные облака начали собираться в небе, сопровождаясь тяжёлым грохотом.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 186.1. Варварский Король (часть 3)**

- 31-я попытка рейда Варварского Короля потерпела неудачу!

- Событие Варварского Короля. Всё ли будет хорошо?

- 31-я команда рейда Варварского Короля передала сообщение: «Мы знаем правильный метод. Но мы не смогли его выполнить».

Когда Варварский Король появился в первый раз, Игроки были рады ему. Они думали, что существование Варварского Короля привнесёт жизни в Полководец, который начал становиться немного скучным. Это мнение разделяли многие игроки.

16 из Топ 30 гильдий вышли из события Варварского Короля, Игроки с радостью приветствовали эту новость.

В последнее время в Полководце происходило множество исторических событий. Они включали в себя эпизод Ледяного Королевства, рейд Огнеслизистого Дракона и рейд Инугаса. Однако большинство обычных Игроков не могли наслаждаться этим содержимым. Они играли в одну и ту же игру, но казалось, были в другом мире.

Вот почему обычные Игроки не беспокоились, когда Топ 30 гильдий объявили о своём неучастии. Они не ставили под вопрос действия Топ 30 гильдий.

- Наконец мы получим удовольствие от события.

- Это совершенно другой сценарий по сравнению с эпизодом Безнравственного Принца. Нет никаких ограничений. Каждый может принять участие!

- Это отличается от великой битвы. Все Игроки могут сражаться. Это будет легко. В выигрыше будут люди, которые убьют его первым!

Вот почему все думали, что это их шанс засиять. Они хотели стать главными героями этого грандиозного события.

- Если я поймаю Варварского Короля, я стану вторым пришествием Хахве Маски!

- Я уверен, что убийство Варварского Короля принесёт больше денег, чем выигрыш лотерейного билета.

Хахве Маска получил деньги и славу, играя в Полководец.

Это был шанс для кого-то стать следующим Хахве Маской.

Так думали люди, и они начали действовать соответственно.

Но потом они кое-что поняли.

Они поняли, насколько глупыми они были. Варварский Король безжалостно раздавил ожидания и надежды Игроков.

- Не слишком ли высока сложность рейда Варварского Короля?

- Средний уровень монстров рядом с ним больше 220... Их число исчисляется тысячами. Если мы оценим это как охотничье угодье, то его можно считать охотничьим угодьем 270-го уровня.

Варварский Король был могущественным. Под его командованием находилось несколько тысяч монстров, средний уровень которых составлял 220.

- Как насчёт метода, используемого во время Великой Войны? Метод поедания хвоста?

- Он не работает.

Подчинённые Варварского Короля отличались от осквернённых монстров Великой битвы. Они были умнее. Они также обладали своими уникальными боевыми инстинктами, но в то же время, они были в состоянии двигаться единым строем, как группа.

- Нет, проблема не в том, чтобы убить всех монстров. Мы можем позаботиться о них, используя крупномасштабную магическую бомбардировку. Проблема в Варварском Короле.

- 1-й этап не так прост.

- Разве там не просто нужно разрушить защитные камни?

- От двух до трёх Нападающих убивают, когда уничтожают только один драгоценный камень.

Однако самой большой проблемой был сам Варварский Король.

Варварский Король был силён. В то время как драгоценные камни на его броне были активны, магические и физические атаки не имели никакого эффекта.

На первом этапе, нужно было уничтожить больше тридцати защитных камней, встроенных в броню Варварского Короля.

Разрушение драгоценных камней невозможно было сделать с помощью магии. Это можно было сделать только с помощью физических атак.

Кроме того, они не могли быть уничтожены одним сильным ударом.

Дважды!

Не имело значения, насколько сильной была атака. Требовалось два удара, чтобы уничтожить один камень.

- Боевые способности Варварского Короля слишком высоки. Управление агро не работает с этим ублюдком.

- Это суть проблемы. Уровень сложности Варварского Короля вне нашей Лиги.

- Квалифицированные Нападающие не могут продержаться против Варварского Короля.

Когда Игрок приближался к телу Варварского Короля, тот немедленно реагировал. Если Игрок пытался прилипнуть к телу, тот сразу же реагировал, наступая на Игроков своими огромными ногами. Он также использовал свои длинные руки, чтобы схватить Игроков.

Если Игрок будет пойман Варварским Королем, то его дальнейшая судьба - быть раздавленным.

Из всех 31 попыток рейда на Варварского Короля, ни один Игрок не выжил, будучи пойманным его руками.

- Уничтожение защитных камней, по крайней мере, возможно. Проблема заключается во 2-фазе.

- Режим Штормового Приговора.

Но самое худшее и смешное происходило, когда он входил во 2-ю стадию.

Когда все защитные камни уничтожатся, золотая броня Варварского Короля потеряет свою силу. Тогда можно наносить как физические, так и магические повреждения его телу. Однако в то же время, Варварский Король выполняет Приговор Дракона.

Грозовые облака начинали заполнять небо, и случайный Игрок под ними получал Приговор. Приговор был настолько мощным, что танк, полностью экипированный устойчивостью к молнии, получал конец игры (Game Over) всего от одного удара. Даже если кто-то чудом смог пережить удар, последующий эффект Оглушения длился 10 минут, превращая игрока в живой труп. Никакой навык не мог отменить Оглушение.

- Его регенеративные способности ещё более читерные, чем режим Штормового Приговора.

- Это самая большая проблема. Какая разница, работают ли магические и физические атаки? Он просто восстановится от всего полученного урона.

По мере того как Игроки сталкивались с такими невзгодами, Варварский Король показывал почти неограниченную способность к регенерации. Он был монстром среди монстров. Мысль столкнуться с таким монстр-боссом была почти невообразимой.

В определённый момент Игроки сдались.

Теперь все хотели, чтобы кто-то другой поймал Варварского Короля. Они оставили его в покое, потому что питали такие ожидания.

Однако тирания Варварского Короля на этом не закончилась.

- Монстры движутся с Варварским Королём?

- Пожалуйста, исследуйте скорость респа, сравнивая регион до и после появления Варварского Короля.

- Это подтверждено. Скорость респа монстров сильно уменьшается после того, как Варварский Король проходит мимо!

Варварский Король, проходя мимо регионов, забирал всех близлежащих монстров. Никаких монстров не оставалось.

В некотором смысле, это был самый большой удар для Игроков.

Когда Дорога Железного Льва была обнаружена, Игрокам больше не приходилось стоять в длинной очереди тоннеля Вудук. Они начали пересекать горную цепь Уругал по широкой дороге.

Именно поэтому значительное количество Игроков более 200 уровня ступили на Чёрный Континент. Естественно, появилась нехватка монстров.

При этом дефицит монстров усугубился, после появления Варварского Короля, который снижал скорость респа монстров.

В итоге, полдюжины Игроков должны были соревноваться друг с другом за одного монстра. Такая сцена напоминала первые дни игры. Только сейчас ситуация повторялась с Игроками выше 200 уровней.

Что ещё хуже, Пять Звезд и 30 Топ гильдий уже захватили лучшие охотничьи угодья. Они воспользовались своим ранним прибытием на Чёрный Континент.

И, разумеется, они не позволяли обычным Игрокам охотиться в их охотничьих угодьях.

Обычные Игроки не могли даже должным образом выразить своё недовольство. Обычные Игроки не Хахве Маска.

- Разве Топ 30 гильдий не должны сделать шаг вперёд?

- Разве они не объявили о своём неучастии?

- Но разве это не нарушение обязанностей, если они ничего не делают?

- Разве обычные Игроки не просили их не принимать участие?

- Всё равно, это слишком! Мы даже не можем играть в эту игру! Мы даже не можем охотиться! Прошло 5 часов, как я вошёл в систему. Я поймал только девять монстров!

- Хомяки Тобо Софт... Пожалуйста, наспамьте монстров.

В конце концов, ключ к началу и концу события был у 30 Топ гильдий.

Обычные Игроки хотели, чтобы они использовали этот ключ, и закончили событие Варварского Короля.

Но Топ 30 гильдий не сдвинулись с места.

Несколько гильдий пытались что-то сделать, но им мешали другие гильдии.

Впрочем, молчание Пяти Звёзд и Штормовых Охотников было больнее всего, потому что они обладали наибольшим влиянием на Чёрном Континенте.

В конце концов, Игроки сдались. Часть Игроков вернулась на другую сторону горной цепи Уругал. Чёрный Континент постепенно возвращался к своему первоначальному состоянию, когда его только нашли.

- Хахве Маска хочет поймать Варварского Короля?

В такие неспокойные времена герой начал движение.

Хахве Маска, державший молчание до этого момента. Он был к северу от Красной Пустыни, охотясь на Татуированных Скорпионов в Красной Пустоши, но теперь слухи о его движении начали набирать обороты.

- Даже Хахве Маска не сможет поймать Варварского Короля в одиночку.

- Согласен.

- Даже Хахве Маска не сможет.Игроки были пессимистичны по поводу этих слухов. Хахве Маска был выдающимся игроком, но Варварский Король был слишком могущественным, чтобы убить его в одиночку.

- Именно поэтому Хахве Маска собирает Игроков для сражения с ним.

- Он собирает Игроков?

- Из того, что я слышал, он сделает скриншот со всеми, кто будет участвовать.

- Правда?

- Он также будет выдавать Хахве Маски, сделанные им!

В такой ситуации новый слух набрал обороты. 
И после этого, Хахве Маска выпустил видео на youtube. Он подтвердил все слухи.

- Я сражусь с Варварским Королём. Пожалуйста, откройте мне дорогу. Если вы создадите мне сцену и задержите монстров, я одолею Варварского Короля. Битва будет проходить на равнинах Бизма. Там я сражусь с Варварским Королём. Пожалуйста, мне нужна ваша помощь. 
Это уже не был слух. Хахве Маска начал движение.

- Неважно, кто ты. Приглашаем присоединиться всех желающих. Более того, я буду раздавать Хахве Маски всем, кто присоединится.

Событие началось по-настоящему.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 186.2. Варварский Король (часть 3)**

- Пожалуйста, не подходите слишком близко ко мне. Это будет выглядеть слишком дружелюбно. 
- Что?

- Я шучу. Подойди ближе.

Была длинная линия. В передней части этой линии Игрок, носящий потрёпанную Хахве Маску, снимался с Хахве Маской. Каждый Игрок в строю либо носил Хахве Маску на лице, либо держал её в руках.

Пока Игроки ждали в очереди, 50 Скелетов танцевали в стороне. Группа Скелетов исполняла танец из музыкального клипа Майкла Джексона Thriller. Они танцевали без музыки, и это заставляло Игроков смеяться, а не хлопать в ладоши.

- Скелеты такие милые. Я хочу сохранить одного как питомца.

- Ты хочешь сделать одного своим питомцем? Держу пари, он сильнее тебя.

- Если Хахве Маска дважды щёлкнет пальцами, это место превратится в ад.

Также здесь был большой Костяной Дракон, длиной 20 метров, лежащий в стороне. Игроки поднимались на него, начиная делать снимки. Некоторые даже садились на его спину, чтобы выглядеть так, как будто они ехали на Драконе.

- Я Драконий Наездник!

- Эй! Я хочу, чтобы ты хорошо меня сфотографировал!

В другом углу стоял 10-метровый Земляной Голем. Игроки проводили соревнования по скалолазанию.

Это было мероприятие, организованное для Нападающих, которые хотели показать свои альпинистские навыки. В мгновение ока Нападающие забрались на голову голема.

Некоторые Игроки, наблюдающие за этим, хлопали в ладоши.

С другой стороны, никто из Игроков не поднимался вверх по Железному Голему. Железный Голем был слишком скользким, чтобы подняться по нему. Вместо этого Железный Голем использовался в качестве стены, где Игроки могли оставить граффити.

Это был тематический парк Хахве Маски.

Пару дней назад здесь Игроки отчаянно сражались с монстрами. Однако сейчас равнины Бизма погрузились в праздничную атмосферу.

- Всё.

Разумеется, Хурокану пришлось делать всё это бесплатно, так что это сводило его с ума.

Хахве Маска стиснул зубы, когда увидел, что очереди нет конца.

- Хахве Маска-ним. Сыр! Сыр!

Увидев выражение Хурокана, Игрок попросил его улыбнуться для своего скриншота.

- Сыр.

Хурокан, улыбаясь, сказал «сыр».

Игрок, казалось, был доволен результатом и сразу дистанцировался от Хахве Маски, проверяя скриншот. Затем новый Игрок встал рядом с Хуроканом.

- Скажите «Сыр».

Игрок сразу же попросил его сказать сыр, и Хурокан не мог отклонить просьбу.

«Да, я буду улыбаться».

Завтра эти Игроки, требующие, чтобы он сказал сыр, будут сражаться с подчинёнными Варварского Короля, ставя на кон свои жизни.

В тот момент, Хурокан подумал о событиях, произошедших пару дней назад.

Свист рассказал Хурокану о его плане распространить слух, что Хахве Маска будет участвовать в рейде Варварского Короля.

Сначала они распространят слух. А когда слух созреет, Хахве Маска использует свою страницу на youtube, чтобы собрать Игроков.

Перед этим Хахве Маска создаст тематический парк на равнине Бизма. Именно здесь должна будет состояться решающая битва.

По правде говоря, изначально не планировалось создание тематического парка Хахве Маски. Хурокан хотел выйти с речью к собравшимся Игрокам.

Он бы сказал, что только они могут остановить Варварского Короля. Также он предупредил бы их о последствиях, к которым они могут прийти в случае неудачи. Чёрный Континент превратится во вражескую землю. Он хотел ещё раз предупредить Игроков об этой опасности.

Он хотел создать армию сопротивления.

Однако все бы проигнорировали его идею.

- Кто придёт, если ты сделаешь такое?

- Я согласен. Никто не хочет играть в игру под таким тяжелым давлением. Мы играем, чтобы повеселиться.

Кто захочет прийти, если он это сделает?

Большинство Игроков просто хотели наслаждаться этой игрой. Они не хотели играть в такой тяжёлой атмосфере. Не многие люди хотели играть так, как если бы они были под прицелом ружья.

Именно поэтому Игроки избегали такой отчаянной борьбы.

Никто не хотел рисковать собой в опасной битве при таких обстоятельствах, особенно, когда, скорее всего, им придётся сделать 48-часовой перерыв после смерти.

С другой стороны, Игроки не возражали бы отказаться от 48 часов игры, если бы задача оказалось интересной и увлекательной. Они инвестировали бы своё время, если бы это была задача, которую они желали.

- Как насчёт тематического парка? Это будет тематический парк, где Игроки смогут прикоснуться к фальмирам Хахве Маски-нима!

- Звучит потрясающе. Что на тебя нашло? Как ты мог придумать такую идею?

- Ага. Разумеется, ты никогда не сможешь догадаться до такой хорошей идеи.

- Что? Ты пытаешься нарваться на драку со мной?

Так появился план тематического парка «Хахве Маски». Они ожидали сильного сопротивления от Хурокана, но он легко воспринял эту идею. Это удивило их всех. Свит стал представителем их удивлённой группы, и задал вопрос, который был в голове у каждого.

- Тебя это правда устраивает?

На вопрос, Хурокан дал очевидный ответ.

- Они готовы умереть за меня, так, как минимум, я должен сделать это для них. Более того, Йоджори прав. Люди играют в эту игру, чтобы весело провести время. Если это невесело, кто хотел бы играть в эту игру?

Хурокан вспомнил ответ, который он дал раньше.

- Да. Они здесь, чтобы умереть за меня, поэтому я должен улыбаться им.

- Сыр.

\*\*\*\*\*\*\*\*

С самого начала, дни жизни Полководца были просчитаны. Если быть точным, приказ был отдан ИИ. Тобо Софт отдала приказ после того, как ИИ создал Полководца.

Было приказано создать квесты, которые могли бы выполнить Игроки. Было создано три главных сценария квеста, и настройки игры могли изменяться по мере прохождения основной линии квеста. Каждый сценарий главного квеста должен был иметь содержание, которое продлится год. Они хотели игру, которая после запуска могла быть на пике в течение 3 лет.

Команда, которую они дали, была лишь тестовым параметром.

Это был тест, чтобы увидеть, сможет ли ИИ создать и правильно запустить игру.

Затем Тобо Софт захотела проверить, насколько хорошо их приказ был выполнен.

Именно поэтому они выбрали способных и компетентных тестеров, для проверки виртуальной реальности.

Если всё бы пошло по плану, то этот тест должен был продлиться два года.

Однако после этого появились две переменные.

Первой переменной было то, что степень завершённости Полководца была за гранью воображения.

Вторая переменная произошла, когда Тобо Софт столкнулась с финансовыми проблемами. Они разрабатывали различные проекты одновременно с использованием искусственного интеллекта. Они создали контент виртуальной реальности, но у них не было бизнес-модели для получения доходов. Поэтому им нужны были инвесторы.

В конце концов, они должны были начать получать доход так, как только могли. Они удовлетворили инвесторов, поэтому Полководец был запущен раньше назначенного срока. Это сразу превратило Тобо Софт в нового лидера рынка контента VR.

В то время Тоби Гвинн сделал свои расчёты. Он выяснил, сколько денег они будут получать, замедлив выполнение квеста основного сценария на один год. Затем он подсчитал время, которое ему понадобится, чтобы придумать новый контент, который вновь поставит их на вершину. В тот момент Тоби Гвинн собрал первоначальных тестеров и предложил им новый контракт.

Так появилась гильдия Помощников.

Сначала гильдия Помощников направляла события из тени. Они замедлили прохождение игрового контента. Это было не слишком сложно. Контент под названием квест главного сценария продвигался быстрее всего Топ 30 гильдиями. Поэтому они просто должны были контролировать Топ 30 гильдий.

Но однажды появился Игрок, и он был лучше, чем Топ 30 гильдий. Более того, невозможно было торговаться с этим Игроком или нанять его. Вся тактика, используемая гильдией Помощников, не сработала на нём. В конце концов, им пришлось отправить члена по имени Хорус в качестве агента. Он был послан, чтобы взять контроль над Топ 30 гильдиями, и изменить поток событий в Полководце.

Конечно, этот план также потерпел неудачу.

Однако важным моментом здесь был тот факт, что не все члены гильдии Помощников вышли на свет.

Они сформировали мощную группу, находящуюся в тени. Эти опытные Игроки могли бы выполнить грязную работу, поскольку их лица не были известны.

- Наконец настала наша очередь.

- Я никогда не ожидал, что Хахве Маска начнёт действовать.

- Мы ждали этого дня, и у нас даже есть шанс стать победителями этой игры.

Они ждали этого дня.

- Давайте ещё раз рассмотрим наш план. Наша цель - помешать Хахве Маске, который попытается поймать Варварского Короля. Когда Хахве Маска умрёт, у него не будет выбора, кроме как воскреснуть в руинах крепости Хирд. Как только он возродится там, Пять Звезд встанут у него на пути. Мы будем убивать Хахве Маску каждый раз, когда он будет возрождаться.

Они навсегда уничтожат источник своих бед.

- Я хочу, чтобы вы, ребята, проникли в толпу, которая будет помогать ему. Мы поможем Хахве Маске. Но когда Варварский Король войдёт во 2-ю стадию, после того, как Хахве Маска успешно уничтожит драгоценные камни... Мы нападём на Хахве Маску в этот момент. Есть вопросы?

- Нет.

- У меня нет.

- Тогда на этом всё. Настало время для нашей мести. Мы должны убедиться, что наши опционы на акции вступят в силу.

Это желание заставляло их двигаться вперёд.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 187.1. Варварский Король (часть 4)**

- Хорошая работа.

Хурокан чувствовал себя опустошённым, потому что ему пришлось встречать и приветствовать несколько тысяч Игроков за последние пару часов. Свист похвалил его, и в ответ Хурокан посмотрел на него и покачал головой. Затем он проговорил свою жалобу тихим голосом.

- Почему эльфы так важны...

Разумеется, Хурокан знал, почему Свист выступил против Варварского Короля. Свист не хотел, чтобы эльфийские племена были уничтожены Варварским Королём. В свою очередь, Свист был причиной, почему Хурокан решил действовать.

По сути, эльфийские племена были причиной сдвига внутри Полководца. Они были закулисной историей, из-за которой начнётся эта война.

- Прости.

Свист горько усмехнулся и извинился.

- Я делаю это не просто так.

- Я угощу тебя, чем захочешь при встрече.

На ответ Свиста, он промолчал. Вместо этого, Хурокан повернул голову.

Равнины Бизма.

Скелетов, Големов и Костяного Дракона, украшавших это место, больше не было. Однако Игроки не ушли. Они остались в этом месте. Время от времени скучающие Игроки охотились на монстров поблизости, и это было другим развлечением, за которым можно было наблюдать.

Их постоянное присутствие было свидетельством тоски, которую они испытывали. Они недавно ощутили уникальное удовольствие внутри Полководца, и это было доказательством того, что Игроки хотели насладиться этим чувством немного дольше.

Это также означало, что Игроки в полной мере пользовались тем, что Хурокан должен был предложить.

Однако в это же время, завтра это место станет полем битвы.

«Это всего лишь игра».

Мир изменится всего за один день, и это должно было быть пугающим зрелищем. Однако это не было реальностью. Потому что это происходило в игре, это было не так уж и необычно.

«И раз это игра...»

Хурокан разжевал эту истину.

Это была игра.

Он испытывал новое чувство, которое смутно начал ощущать. Он никогда не ощущал подобного. Хурокан погрузился в свои мысли, пытаясь определить это смутное чувство.

- Во-первых, 6322 человека записались на участие в рейде.

Слова Свиста вытянули Хурокана обратно в реальность.

Целью тематического парка «Хахве Маски» было собрать силы союзников, которые присоединяться к нему в этом рейде. Однако Хурокан не сказал, что сыр бесплатный. Он не мог заставить этих Игроков участвовать, но он получил подписи от Игроков, которые собирались участвовать в рейде Варварского Короля.

Их было 6322.

- Соотношение неплохое. Но самое главное, было зарегистрировано 2551 танков. Это довольно большое число.

Танки были самой важной позицией в выполнении их плана, и число танков, которые подписались, было больше, чем ожидалось.

- Они все выше 200 уровня и уже закончили своё второе продвижение. Это означает, что такой силы будет достаточно, чтобы соперничать с тремя или четырьмя Топ 30 гильдиями. Более того, эти Игроки остались на Чёрном континенте, даже учитывая это событие. Их навыки выше среднего.

Они не проверяли качество Игроков, но по умолчанию эти Игроки были выше среднего. Даже с появлением дороги Железного Льва было трудно охотится на Чёрном Континенте.

Решающим фактором было то, что Чёрный Континент прямо сейчас находится в хаосе. Тем не менее эти Игроки отказались уйти, и их воля к сражению всё ещё пылала.

Не считая навыков и внешних факторов... С точки зрения психической выносливости они также были выше среднего.

- Если половина будет участвовать, у меня не будет жалоб.

Услышав слова Хурокана, Свист помрачнел, но всё же кивнул.

С точки зрения сбора людей, число было сверх его ожиданий.

Как и ожидалось от Хахве Маски!

Это почти заставило Свиста вздохнуть от восхищения. Если бы Свист использовал репутацию Хахве Маски для сбора Игроков, он не смог бы собрать 6000 Игроков. Возможно, он не смог бы собрать даже 3000 Игроков.

Тем не менее не все собравшиеся здесь собираются участвовать в битве. Им повезёт, если хотя бы половина выступит вперёд. Это всё равно составит 3000 Игроков.

- Они придут. Ты сказал им столько заманчивых слов.

Выслушав его ответ, Хурокан начал симуляцию битвы, которая будет происходить завтра на равнинах Бизма.

- Они должны продержаться один час.

Варварский Король.

Он был монстром среди монстров, который уничтожил множество рейдов. Это был самый безжалостный монстр-босс, появившийся в Полководце. Он обладал особыми характеристиками, навыками и уровнем сложности, которые заставляли людей проклинать его.

Однако в течение последнего месяца Игроки не просто игрались. Они пытались 31 раз убить его. Это была немаленькая цифра. Десятки тысяч Игроков рисковали своими жизнями, выступив против Варварского Короля.

И медленно, но уверенно они составляли правильный метод по убийству Варварского Короля. После этого они вновь собирали рейд, чтобы увидеть работает ли метод, который они разработали, и он работал.

Они были похожи на слепого, ощупывая ноги слона, чтобы подтвердить, что это слон.

Затем появились новые товарищи Свиста... Одного из них называли Человек-Квест, и он придумал гипотезу, используя всю информацию, которую собрал относительно квеста главного сценария.

Это должно было быть сделано во 2-й фазе, называемой режимом Штормового Приговора.

Что бы случилось, если бы можно было заманить Варварского Короля под Штормовой Приговор.

Это было бы похоже на сцену в фильме, где выпущенную самонаводящуюся ракету приманивали обратно к врагу.

Штормовой Приговор был Приговором Дракона.

Будет ли Варварский Король в порядке от такого удара?

Даже если он переживёт удар, вступит ли в силу статус оглушения?

Эта гипотеза была приведена в действие и опробована в 31 рейде Варварского Короля. Рейд провалился, но он принёс полезные результаты. Так они нашли способ пройти 2-ую фазу. Когда удары молнии падают тебе на голову, было бы самоубийством пытаться атаковать сильнейшего монстра в Полководце.

Тем не менее это была также самая важная часть в победе над Варварским Королём.

Жертва.

Необходимо было принести в жертву много игроков, чтобы пройти 1-ю стадию Варварского Короля, и нужно будет ещё больше жертв, чтобы приблизиться к нему на 2-й стадии. Тогда Приговор неизбежно упадёт на него, но Игроки должны были мириться с жертвами.

От начала и до конца Варварский Король требовал жертв от бросивших ему вызов Игроков.

- Ты правда собираешься убить его в одиночку?

Однако Хурокан планировал убить такого противника в одиночку.

- Просто заблокируйте других, чтобы никто мне не мешал.

Это была нелепая задача. Нельзя было даже сказать, что это было глупо, потому что это было абсолютно абсурдно.

Однако Хурокан настаивал на выборе этого пути. Хурокан хотел этого не потому что он отстаивал имя Хахве Маски.

- Атаки Варварского Короля, маршрут, метод и скорость - всё в моём уме. Единственное, чего я не могу предсказать, это нарушители.

Было две причины, по которым он решил действовать в одиночку.

Во-первых, могли появиться нарушители.

Существовало бесчисленное количество людей, которые плохо думали о Хурокане. Они не будут просто сидеть, сложа руки, поедая попкорн.

Более того, шесть тысяч Игроков не прятались за деревьями, пытаясь скрыть свои личности. Нет, его врагам даже не нужно было прятаться. Нарушители просто должны были прийти на равнину Бизма утром и присоединиться к битве. Кто мог им запретить?

Это была проблема с фестивалем. Нельзя было помешать людям присоединиться.

- Более того, мне будет комфортнее сражаться в одиночку.

Чтобы победить Варварского Короля, нужно было пройти 2 фазы.

И если кто-то хотел убить Варварского Короля на его 2-й фазе, нужно было приманить его особую способность, называемую Штормовым Приговором. Эта атака была нацелена на одного Игрока в пределах своего диапазона. Именно поэтому выбранный целью человек должен был приблизиться к Варварскому Королю в течение 3 секунд. Это также было причиной, почему все говорили, что этот метод невозможно осуществить.

Но Хурокан думал иначе. Что произойдёт, если в зоне действия Штормового Приговора будет только один Игрок?

Тогда поиск цели не будет иметь значения. Было ясно, кто будет целью.

Именно поэтому Хурокан решил пойти в одиночку.

- Ах. Мне будет удобнее, но я не говорю, что это будет легко.

Услышав последние слова Хурокана, все проглотили свои доводы и просто согласились с ними.

- Эта игра слишком хлопотная.

- Она не просто хлопотная. Она чертовски трудная.

Пока они выражали своё раздражение, Хурокан снова посмотрел на равнины Бизма. Завтра он будет танцевать с Варварским Королём. Это будет жаркий танец, в сопровождение спускающихся с небес молний. Он будет танцевать вокруг Варварского Короля, пока система не сообщит ему, что он стал объектом Штормового Приговора. Он приблизится к боссу, отступит и продолжит свой танец.

- С другой стороны, будет довольно легко назвать видео.

- Ты уже выбрал название?

- Конечно, если я не буду получать дохода от своих видеороликов, я не смогу играть в эту игру. Названием будет «Танцевальный зал».

- Танцевальный Зал?

- Добро пожаловать в танцевальный зал.

- Почему ты выбрал такое название...?

Это будет танец, который может исполнить только Хахве Маска на данном этапе.

- Я хорошенько развлеку его танцем.

……

- В настоящее время на равнине Бизма собралось около пяти тысяч Игроков.

- Команда Хахве Маски готовится к рейду. Топ 30 гильдий ещё не появились.

- Я здесь, чтобы присоединиться к этому историческому событию, которое не будет транслироваться по живым каналам.

Равнины Бизма.

Многочисленных Игроков всех типов можно было увидеть на обширной равнине.

Самыми загруженными Игроками были те, кто пытался записать каждый шаг этого процесса. Они хотели задокументировать его, чтобы потом продать кадры рейда Варварского Короля. Хахве Маска отказался от претензий на единственные права в отношении использования видео рейда для получения прибыли. Он позволил любому записывать и использовать его кадры.

Разумеется, это был небольшой подарок тем, кто решил сразиться вместе с ним. Люди, которые сражались бок о бок с ним, могли записать весь процесс. Кроме того, они могли делать всё, что хотели с видео.

Тем не менее здесь также собрались жадные Игроки, подобно рою комаров. Когда один человек улыбался в благодарность перед такой щедростью, другой человек показывал коварную улыбку. Эти Игроки только хотели заработать денег, и они не собирались помогать в рейде.

Эти Игроки постоянно перемещались по равнине Бизма, и постоянно можно было услышать звуки их голосов. Хотя это больше походило на низкое комариное жужжание. Программа, записывающая их голоса, позволила ослабить звук их голосов, поэтому посторонние не могли слышать голоса этих Игроков. Можно было просто услышать слабый шум.

С другой стороны, Игроки, которые пришли сюда за Хахве Маской, делали последние приготовления.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 187.2. Варварский Король (часть 4)**

- Я объясню вам план: Масштабная магическая бомбардировка будет использоваться для уменьшения числа монстров вокруг Варварского Короля. После этого монстры, естественно, сагрятся на магов, а танки заблокируют их.

- Мы сформируем первую линию сражения и откроем путь в других местах.

- После создания первой линии сражения команды «Нападающих» начнут движение с восьми направлений, открывая больше путей. Священники, маги и танки пройдут по этим путям. Затем мы должны заблокировать монстрам путь назад, чтобы они не помогли Варварскому Королю. Наша роль - это обеспечить сцену, на которой Хахве Маска сможет сосредоточиться на сражении с Варварским Королём.

Вчера эти Игроки наслаждались праздничной атмосферой, но эта тактика заставила их чувствовать себя подавленными. Они должны были слушать её снова и снова. И они не просто слушали. Они также открыли голографическое окно и начали рисовать симуляцию боя. Их позиции обозначались точками на поле боя.

- Значит, мы должны запереть монстров с обеих сторон танками? Из-за этого много танков умрут.

- У нас нет выбора. Нам нужно сформировать стену с обеих сторон, чтобы Хахве Маска мог сражаться один на один с Варварский Королём.

- Я сделал приблизительную оценку и думаю, у нас около 2000 танков. Наверное, половина будет отправлена обратно в руины крепости Хирд.

- Если только половина погибнет, нам повезёт. Если Хахве Маска потерпит неудачу, нам, скорее всего, придётся убегать с мыслями «беги или умри».

Предсказанные результаты не выглядели очень-то вдохновляющими. Разумеется, это не выглядело бы хорошо. Во-первых, рейд Варварского Короля был спроектирован таким образом, чтобы жертв было очень много. Этот рейд требовал больше жертв по сравнению с любыми другими рейдами монстров-боссов. Так уж решила система Полководца. Во-вторых, здесь собрались Игроки, которые уже имели опыт рейда на Варварского Короля. Были даже Игроки, которые участвовали во всех 31 рейде Варварского Короля.

- Ах. Наверное, сегодня я умру.

Именно поэтому слова беспокойства исходили от Игроков.

- Чёрт. Я не знаю, почему я добровольно испытываю такие трудности.

Были также слышны слова жалоб.

- Я должен бросить эту игру. Фух.

Все вздыхали, но этого следовало ожидать.

Тем не менее они тщательно готовились к предстоящему бою, даже когда говорили эти слова.

- Давайте все подключимся к голосовому чату. Один-один. Голосовой Чат. Я хочу, чтобы члены моей команды подняли руки.

- Члены нашей команды должны сказать: Бой! После получения своей позиции, повторите свои роли ещё раз.

- Это битва, в которой участвуют 5000 человек. Очень важно, чтобы все держали свои позиции. Пожалуйста, не уходите за пределы своих позиций.

Они были экспертами.

- Не пытайтесь бояться умереть!

- Если мы потеряем Чёрный Континент, мы потеряем наши единственные угодья. Просто закройте глаза и достойно примите смерть.

- Возвращение в руины крепости Хирд всё равно займёт столько же времени, сколько и смерть. Это всего лишь смерть. Это не то, что мы не испытывали раньше.

Это были Игроки, которые достигли 200 уровня и 2-го продвижения. Они имели навыки играть на Чёрном Континенте. Это не было результатом, которого можно было достичь, просто играя в Полководец в течение длительного времени.

Нужно было быть прилежным, и в игре нужно быть лучше других. Более того, нужно было любить эту игру.

Поскольку это была только игра, члены семьи и друзья ругали их за то, что они слишком много играли в эту игру.

- Когда ты образумишься?

- Как долго ты будешь играть в эту игру?

- Оппа предпочитает эту игру больше, чем меня?

Полководец стал частью их жизни, поэтому эти Игроки часто слышали подобные вопросы.

Для достижения нынешних результатов им пришлось смириться с этими подводными камнями.

Случайные игроки?

Они определённо не были такими.

- Отлично. Давайте подготовим магов.

- Порядок атаки будет: огонь, молния, ветер, затем лёд. Пожалуйста, запомните это.

- Варварский Король приближается к нам! Команда огня! Приготовиться!

На самом деле их называли диванными игроками. Однако в Полководце они были экспертами. Они были ветеранами сотни сражений. Они были экспертами, способными повернуть ход игры.

Таковыми были люди, собравшиеся здесь.

Они сделали своё решение.

В этой битве они пойдут в пылу славы. Им нужны воспоминания, которые они смогут вспомнить в конце жизни как геймеры.

- Чёрт возьми. Они похожи на рой муравьёв, идущих вперёд.

- Ну, разве мы не собрали достаточно Игроков, чтобы теперь тоже походить на рой муравьёв? Думаю, это первый раз, когда я вижу больше 5000 Игроков, собравшихся в одном месте.

Именно так начался бой, оставшийся в истории Полководца.

…

Всё началось с огненного дождя.

Это было заклинание Огненный Шторм.

- Ого, посмотри на эти облака.

Облака, окрашенные в красный, начали собираться в небе над Варварским Королём и его подчинёнными.

Монстры, которые быстро что-то почуяли, подняли глаза на облака. Они показывали свою настороженность.

И в следующий момент облака начали выплёвывать огненный дождь. Диапазон дождя был огромным. Было трудно вычислить площадь, используя футбольное поле в качестве примера. Казалось, дождь обрушивается на регион, достаточно большой, чтобы называть его маленьким городом.

Более того, дождь использовал растительность на равнине Бизма в качестве топлива, и огонь начал ещё более яростно распространяться.

Как будто дождь вызвал наводнение. Он создал море огня.

- Катите Огненные Шары!

«Огненные Шары в бой!»

Большие огненные шары начали катиться по морю огня.

Огненные шары испускали грубые звуки, катясь вперёд, подобно неконтролируемому поезду. Катясь по полю огня, они росли в размерах. Они доросли до настолько огромных размеров, что маленькие монстры перед ними были подобны кеглям перед шаром для боулинга.

Тем не менее монстры отказывались быть побеждёнными, как беспомощные кегли.

Монстры, получившие урон, перешли в наступление. Они начали выбирать свои цели через агро. Когда выбор закончился, они начали двигаться, желая уничтожить тех, кто причинил им боль. Самыми быстрыми были четвероногие монстры. Монстры, которые выглядели как волки, львы и подобные животные, отделились от Орды монстров. Они возглавляли всех.

- Приближаются.

- Баффа готовы?

- Да. Всё сделано! Команда 29 готова!

- Команда 33 готова!

Глаза бегущих монстров были красными, и они выпускали угрожающий вой.

Когда первые ряды монстров приблизились достаточно близко, танки вышли вперёд. Каждый из них держал щит в левой руке, а в правой руке оружие. Танки заняли первые ряды, готовые встретить монстров.

После того как танки заняли позиции, они больше не двигались. Они стали большой и длинной стеной.

- Битва уже началась!

- А? Откуда Вы видите рейд?

- Мой друг участвует в рейде, и он транслирует его для меня.

- Пожалуйста, поделитесь ссылкой!

- Я тоже хочу ссылку!

В этот момент мир онлайна был беспокойным.

Во многом это было историческое событие. Ведь в этом событии не участвовали Топ 30 гильдий. Рейд Варварского Короля проходил силами обычных Игроков, поэтому поклонники Полководца были очень заинтересованы им. Интерес достиг пика.

Однако официальной прямой трансляции этого события не существовало.

- Дерьмо. Почему они не транслируют рейд по живым каналам?

- Если у них есть чувство чести, они этого не сделают.

- Они до сих пор занимали задние места, собирая сливки в своих охотничьих угодьях. Было бы не очень хорошо, если бы они начали транслировать этот рейд.

- Я лучше посмотрю видео Хахве Маски позже. Прямой эфир? Какая шутка.

- Давайте просто дадим Хахве Маске прямой эфир!

- Я согласен.

- Я согласен.

Топ 30 гильдий, обладавшие живыми каналами, не имели прав транслировать это событие.

Они целенаправленно позволили тирании Варварского Короля продолжаться, и большинство из Топ 30 гильдий наслаждались игрой в лучших охотничьих угодьях, которые они захватили.

Хахве Маска и обычные Игроки делали историю, но Топ 30 гильдий не имели права извлекать из неё прибыль.

Битва на сцене равнин Бизма была для обычных Игроков. Она была для Игроков, которые не смотрели на прибыль. Это был этап, где собирались их мечты, надежды и воля.

Во многих отношениях они были здесь, чтобы просто наслаждаться игрой.

И кто же был причиной этого?

«Какое грандиозное зрелище».

Хурокан наблюдал за этой сценой, забыв как дышать. Он ждал этой битвы. В глазах Хурокана эта битва сияла ярче, чем любая другая битва.

Грандиозное Зрелище.

Это было правдой.

До возвращения в прошлое и после, он участвовал в бесчисленных сражениях, но никогда не видел сцены, которая сияла бы так же ослепительно, как эта.

- Это грандиозное зрелище.

Здесь собралось более пяти тысяч Игроков. Они метали магию, размахивали мечами, поднимали щиты и молились за одного Игрока.

Кроме того, это было только начало.

Они будут продолжать сражаться, и сражение даже не позволит им сделать передышку. По крайней мере, им придётся сражаться в течение часа.

Конечно, будут некоторые Игроки, которые выйдут из системы, отказавшись от этой мучительной битвы. Также будут некоторые Игроки, которые сбегут.

Но с другой стороны, значительное количество Игроков уже приняли риск конца игры. Они будут сражаться до самой смерти.

Большинство Игроков, которые погибнут здесь, пострадают. Никто не признает их смерти. Они получат конец игры, и им придётся страдать от последствий в реальной жизни, будучи отстранёнными от игры в течение 48 часов.

Топ 30 гильдий выдавали компенсацию Игрокам, погибающим в рейде, а стиль боя Хахве Маски имел высокий риск, но и высокое вознаграждение. Но обычные Игроки были другими. Их мотивация была чище.

«Да, я всегда хотел сражаться на сцене вроде этой».

Хурокан мечтал об этом зрелище.

Он мечтал об этом этапе.

Он хотел быть главным героем, которому Игроки создадут сцену. Они подбадривали его, жертвуя своими жизнями за бесплатно.

«Эта сцена...»

То же самое было и до того, как он вернулся в прошлое. Он хотел быть на самой яркой сцене с гильдией Хахве Маски. Он хотел стоять здесь с людьми, которые страдали вместе с ним. Кроме того, он хотел оставить после себя наследие с этими людьми на сцене.

Вот почему чувство предательства, которое он ощутил, было намного глубже. Он хотел посмотреть на это зрелище вместе с ними, но они предали его. Может, поэтому он и восстал против всех.

«Хмм».

Конечно, память из тех времён не будет оставаться в коллекции воспоминаний, которые он не хотел бы забывать. Нет, он больше не будет обязан этим воспоминаниям. Сегодня будет последний день, когда он почувствует сожаление и гнев от этих воспоминаний.

«Да, мой выбор не был ошибкой».

Теперь у него не было причин сожалеть.

Хурокан настроил Таймер Взрывных Костей в теле Костяного Дракона. Затем он оглянулся на Скелетов-Воинов, которые выстроились в линию в своих Костяных доспехах.

Момент, когда Хурокан должен был выступить, приближался.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 188. Варварский Король (часть 5)**

- Мы прорвались!

- Путь открыт!

Битва началась и на монстров полилась магическая бомбардировка, посланная магами. После этого Танки создали линию, не давая монстрам достичь позиции магов. В то время как обе стороны сражались, пытаясь уменьшить количество каждой стороны, восемь команд начали прорезать путь в орде монстров.

- Прорывайтесь! Прорывайтесь!

- Нападающие ведите священников и магов!

- Поторопитесь и пройдите в брешь!

Большое количество Игроков начало пробираться по проложенному пути. Затем Игроки начали строить ещё одну стену, становясь спиной к Варварскому Королю. Со стороны могло показаться, будто они защищали Варварского Короля.

- Мы на позиции!

- После укрепления ваших позиций, я хочу, чтобы целители держались поближе к Танкам!

- Вы, ребята, отвечаете за тех, кто будет отрываться от толпы!

- Если ситуация безвыходная, маги должны использовать магию, чтобы вернуть Агро!

- Сообщение для команды магов. Пожалуйста, воздержитесь от использования АОЕ магии. Используйте прицельную магию. Я скажу это ещё раз. Пожалуйста, воздержитесь от использования АОЕ магии. Мы должны создать кольцо. Вам придётся сражаться, используя только магию на одиночных целях.

Эта стратегия была названа Планом Пончик.

План, разработанный, чтобы остановить монстров, пожелающих вернуться назад и защитить Варварского Короля. Танки блокировали им дорогу обратно. Должна была образоваться стена. Варварский Король будет в центре. А Игроки и монстры будут формировать форму пончика.

В этом и заключалась суть плана.

- Хахве Маска готовится.

Пустое место в середине пончика будет тем местом, где будут сражаться Хахве Маска и Варварский Король.

Начало будет объявлено Костяным Драконом.

Костяной Дракон взлетел высоко в небо и первым атаковал Варварского Короля. Его тело было 20 метров в длину, и огромный Костяной Дракон был ужасающим.

Он был создан с использованием костей монстра 220 уровня типа Дракон, поэтому он заслуживал своей стоимости. Ингредиенты стояли как минимум десятки тысяч золотых.

Костяной Дракон приземлился перед Варварским Королём, и оставшиеся возле Варварского Короля монстры сразу же атаковали его. Все большие монстры прилипли к огромному телу Костяного Дракона.

И через несколько секунд...

\*Бум-Бум-Бум-Бум-Бум-Бум\*

В теле Костяного Дракона было заложено больше тысячи костяных бомб, и в мгновение ока все монстры, прилипшие к Костяному Дракону, были поглощены взрывом.

Это был сигнал.

- Хахве Маска начинает действовать!

Когда сигнал был дан, Хахве Маска вступил на сцену. Он начал бежать к стене, которая была вымощена жизнями Игроков. Скелеты-воины бежали рядом с Хуроканом.

В мгновение ока его группа перепрыгнула через стену, сделанную Игроками.

- Ох!

- Это Хахве Маска! Хахве Маска-ним посмотрите на меня!

- Он не посмотрит на тебя, он смотрит только на монстра перед собой!

- Ты единственный, кому мы доверяем, Хахве Маска! Пожалуйста, убей Варварского Короля!

Хахве Маска и скелеты пролетали над головами, как воробьи в полёте. Танки, священники, нападающие и маги кричали ему слова поддержки.

Хахве Маска оставил подбрадривающих Игроков позади, приближаясь к Варварскому Королю. Количество монстров, блокирующих путь Хахве Маске, было немногочисленным.

Костяной Дракон был использован в качестве наживки, и его взрыв смертника вывел большинство монстров из строя.

Скелеты-воины отвечали за уничтожение оставшихся монстров. Пока Хурокан снижал свою скорость, Скелеты-воины пробежали мимо Хурокана, нападая на монстров.

Несколько скелетов без колебаний направились к самому большому врагу своего Хозяина. Они бесстрашно устремились к Варварскому Королю.

Варварский Король до сих пор ничего не делал, но он начал двигаться в ответ на приближающихся Скелетов.

Длинный нос Варварского Короля качнулся, подобно кнуту. Всего за один взмах два Скелета-воина, приближающихся к Варварскому Королю, были разбиты на фрагменты. Тем не менее один смог уклониться, и он приблизился к ногам Варварского Короля. Скелет-воин ударил по драгоценному камню, встроенному в броню Варварского Короля.

Он смог ударить его только один раз.

И после своего единственного удара, его сразу же схватила рука Варварского Короля.

\*Скрип Хруст\*

Скелет был экипирован Костяными доспехами и комплектом Татуированного Скорпиона. Однако он был раздавлен в одно мгновение.

Воины-скелеты были непобедимы против большинства здешних монстров, но он был легко сломан. Как будто он был игрушкой в руках Варварского Короля.

Воины-скелеты взорвались, выпуская яд Татуированного Скорпиона, но это не повлияло на Варварского Короля.

Однако...

Взрыв, разразившийся в руке Варварского Короля, имел другую эффективность. Рука Варварского Короля была заморожена. Взрывные Кости имели в себе свойства Древней Силы Превосходного Ранга, Древней Силы Легендарного Ранга, Древней Силы Мифического Ранга и Древней Силы Мороза. Этот взрыв заморозил Варварского Короля на 3 секунды. 3 секунды были прекрасной возможностью. Хурокан бросил костяное копьё.

Костяное копьё полетело к плечевому доспеху и вонзилось в камень красного цвета.

Это была удивительно точная атака.

Однако некогда было восхищаться точностью Хурокана.

Это было сражение со временем.

Игроки не смогут вечно держать монстров. Более того, Скелеты и другие призывающиеся фамильяры не смогут продержаться долго против Варварского Короля.

Он должен был уничтожить 31 Защитный камень за короткий промежуток времени.

Чтобы сломать Защитный камень, требовалось как минимум 2 удара. Это означало, что ему нужно было атаковать 62 раза, чтобы уничтожить все защитные камни. Если каждая атака будет занимать минуту, нужно было потратить час на уничтожение драгоценных камней.

Вот почему Хурокан остался на месте. Он знал, что нужно было делать. Он хотел наносить точные атаки по защитным камням. Всего за мгновение он уже нанёс два удара.

Он был Хуроканом.

Он был гениальным человеком.

В виртуальной реальности его навыки и талант не имели себе равных. Он был необыкновенным гением, который бросал вызов здравому смыслу.

Если бы он был магом, Баллисте, скорее всего, пришлось бы отказаться от своего титула в пользу Хурокана.

Копьё Хурокана полетело по невероятной дуге. И оно вновь вонзилось в драгоценный камень плечевой брони.

\*Треск!\*

- Первый защитный камень был уничтожен.

- УО-О-О-О!

В этот момент Варварский Король издал вой, который мог сделать только зверь с носом слона. Звук продолжался долгое время, как будто гудок корабля.

Хурокан неосознанно сказал ему.

- Подходи ко мне! Давай покончим с этим!

- Он сделал свой ход.

На ожесточённом поле битвы Нападающие пытались провести разрушение брони, в то время как Танки держали агр монстров на себе. Когда броня была сломана, маги обрушивали свои магические заклинания на монстров. Священники старательно передвигались, пытаясь спасти как можно больше жизней.

В такой битве члены гильдии Помощников спокойно убивали монстров. Приказ пришёл к девяти Игрокам, которые скрывались в толпе.

Они приложили разумные усилия, чтобы убить монстров перед собой и после покинули свои позиции.

Они начали перемещаться.

Они двинулись к кольцу, поддерживаемому Игроками, которые жертвовали своими жизнями.

- Эй!

Вдруг кто-то позвал их, но они действовали так, будто не слышали этого человека. Наоборот, они удвоили усилия, чтобы добраться до центра.

Конечно, они не могли делать то, что им было угодно. Были Игроки, которым было поручено иметь дело с неизвестными переменными, и эти Игроки заблокировали путь гильдии Помощников.

- Эй. Это место закрыто.

Члены гильдии Помощников остановились, глядя на Игроков перед ними.

Они не думали о том, драться им, или нет.

Они думали о способе, который позволит им как можно быстрее расправиться с Игроками перед ними.

Размышляя об этом, они внимательнее присмотрелись к противникам, преграждающим им путь.

И вдруг в их глазах появилось слабое мерцание осознания.

- Красные Буйволы?

- Штормовые Охотники?

Они наконец поняли, кто преграждал им путь.

...

На равнинах Бизма собралась группа из 200 Игроков. Эта большая группа была скрыта от всех глаз, и они наблюдали за разразившейся битвой. Игрок в красных одеждах также наблюдал за полем боя.

- Мм?

Когда он наблюдал за полем боя, ему вдруг поступил телефонный звонок.

- Алло?

- Хатч!

Лишь подняв трубку, он услышал гневный крик. Но он не нахмурился и не злился, услышав этот крик. Вместо этого он улыбнулся и спросил.

- Аа? Кто это?

- Ты хочешь разорвать договор о неучастии!

Звонившим был Хорус.

Разумеется, Хатч знал, кто звонил. Он ответил на звонок, уже ожидая, что Хорус позвонит ему.

- Ах. О чём ты вообще говоришь?

- Ты смеешь... Как ты смеешь так нас обманывать?

- Обманывать? Ты о чём?

- Хатч!

- У нас дружеские отношения? Мы правда заключили контракт?

- Ты сукин сын! Думаешь, тебе это сойдёт с рук?

- Я спрашиваю, потому что я правда не знаю, о чём ты говоришь. Что я сделал неправильно? Ты сказал, что я сделал что-то не так, но у тебя нет контракта. У тебя есть доказательства, которые будут представлены в суде?

- Ты ублюдок.

- Ах. Если ты хочешь более подробно поговорить об этом, то можешь позвонить адвокату нашей гильдии. У нас очень дорогой адвокат, так что не делай ничего опрометчивого против нас. Ах да. Я записываю наш текущий разговор. Когда-нибудь тебя могут вызвать в суд, так что будь осторожен.

Когда звонок закончился, Хаху подошла к Хатчу.

- Кто тебе звонил?

- Ах. Это была моя девушка.

Хатч как всегда легкомысленно ответил.

- Что?

Но на лице Хаху в одно мгновение появилось выражение ужаса. Это было за пределами описания. Хатч опешил, когда увидел её выражение. Её выражение было наполнено шоком, и она выглядела так, как будто мир вот-вот рухнет для неё.

- Нет, это был кое-кто, кого я знаю. Это была шутка.

Обычно он дразнил её, но выражение лица Хаху было слишком невероятным. Поэтому Хатч неосознанно остановился.

- Ты меня удивил!

Со словами Хатча, выражение Хаху мгновенно изменилось.

Она снова надела убийственное выражение.

Увидев Хаху в её обычном состоянии, Хатч смог прийти в себя. И он ответил в своей обычной манере.

- Почему ты удивилась, когда я сказал, что у меня есть девушка? Это странно. Ты интересуешься мной? Я тебе нравлюсь?

Вместо ответа, Хаху уставилась на Хатча. Той, кто прекратила это странное зрелище, была Шир.

- Это была гильдия Помощников?

- Да.

Как только он ответил на вопрос, Игрок быстро подошёл к ним.

Это был Игрок, носивший внушительный шлем с рогами, не кто иной, как мастер гильдии Красных Буйволов. Матадор Чев.

- Мы встретились с членами гильдии Помощников.

Шир сразу задала вопрос.

- Что в итоге?

- Они всё ещё в бою... И они довольно трудные противники.

- Я хочу, чтобы вы показали им свои навыки. Если Вы не сможете этого сделать, мне не стоило платить непомерную сумму денег, чтобы покупать вашу гильдию.

Чев показал неловкую улыбку, вместо того, чтобы ответить ей. Теперь он был в таком положении, где должен был следовать каждому её приказу. Он не мог просто игнорировать её слова.

- Я сделаю всё возможное.

При ответе Чева Шир повернула голову к полю боя.

Они были на равнине Бизма.

И она смотрела на Хахве Маску, который танцевал с Варварским Королём на сцене, сделанной Игроками.

Хатч осторожно спросил её.

- Что вы будете делать, если Хахве Маска отклонит предложение?

- Мы используем другой план.

- Тогда... Это будет война с Хахве Маской.

Шир не ответила ему. Она смотрела на поле боя с невозмутимым лицом.

...

Хурокан ещё не использовал все свои карты. Каждый раз, когда он подвергался опасности, он доставал карту.

Когда 50 Скелетов-воинов, которые он призвал заранее, снова обратились в фрагменты скелетов, Хурокан вызвал Рыцарей Скелетов.

Скелеты-Рыцари были верхом на скелетах конях, и они бесстрашно ринулись в бой против Варварского Короля.

Удар и бежать!

Рыцари Скелеты использовали подвижность своих коней, подвергаясь минимальному риску. Менее осведомлённый человек, вероятно, ошибочно бы принял Скелетов Рыцарей за Рыцарей Смерти.

Другими словами, это было доказательством того, что Скелеты-Рыцари Хурокана прошли через бесчисленные сражения высокого уровня.

Если бы не Хурокан, Скелеты-Воины и Рыцари не имели бы такого превосходного боевого ИИ.

Он был глубоко тронут их навыками.

Казалось, он был родителем, смотрящим на своих детей, в их лучах славы.

Однако в какой-то момент он перестал умиляться. В конце концов, Скелеты-Рыцари могли только выиграть некоторое время.

В итоге Скелеты-Рыцари покинули сцену, и на их месте начали появляться Големы.

Четыре голема заимствовали внешний вид Огров, используя навык Глиняной Лепки. Големы были достаточно большими, чтобы соперничать с размером Варварского Короля.

Тем не менее големы не могли продержаться так же долго, как Скелеты-Рыцари. Хобот Варварского Короля был достаточно мощным, чтобы уничтожить Земляного Голема и Ледяного Голема одним ударом. Демоническая сила Варварского Короля раздавила Железного Голема. Огненный Голем был самым жалким из всех. Варварский Король даже не обратил внимания на пламя, созданное Огненным Големом. Огненный Голем был огнём на вершине свечи в День рождения Варварского Короля.

Однако время, купленное големами, было драгоценным. Хурокан смог вызвать Рыцаря Смерти благодаря их жертвам.

После появления Рыцарь смерти устремился в сражение с Варварским Королём, как будто хотел отомстить за големов.

Рыцарь смерти был единственным, кто мог сражаться на равных с Варварским Королём. Рыцарь смерти не отступал.

Когда появился Рыцарь Смерти, навык [Бессмертие] был немедленно активирован, и он пробудил больше Скелетов Воинов и Рыцарей.

Раздавленные Скелеты снова приняли форму, выражая свою бессмертную волю к Варварскому Королю.

- Спасибо вам.

Хурокан был глубоко тронут их усилиями.

- Спасибо вам.

Хурокан был благодарен подвигам своих Скелетов.

[31-й Защитный Камень был уничтожен.]

Хурокану удалось уничтожить 31-й защитный камень. Это была 48 минута сражения.

В этот момент Хурокан впервые открыл рот.

- Вторая фаза начинается.

Голос Хурокана был низким. Если бы рядом с ним кто-то стоял, они бы не смогли его услышать.

- Вторая фаза начинается!

Тем не менее он говорил через свою программу Голосового чата.

- Вторая фаза начинается!

- Вторая фаза сейчас начнётся!

- Начинается вторая фаза!

Это было похоже на эхо. Одна и та же фраза заполнила поле битвы за считанные секунды.

Хурокан потянулся к своим часам. Он настроил часы на второй слот и закричал.

- Включить слот!

\*Грохот собирающихся молний!\*

В то же время в небесах начали звучать отголоски грома.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 189. Варварский Король (часть 6)**

В небе появились тёмные облака. Тёмные облака представляли собой грозовые облака, показывающие свою ярость и мощь.

\*Глоть!\*

При взгляде на небо все непроизвольно сглотнули.

- Ого, Хахве Маска действительно достиг 2-й Фазы.

- Другие команды могли сделать это только после потери 300 Игроков...

В этот момент...

\*Тыдыщь!\*

Предупреждения не было. С оглушительным грохотом молния упала на землю. Все замерли, когда раздался звук грома. Как будто кто-то нажал кнопку паузы. Все несколько тысяч мелких битв, продолжающихся на поле битвы, остановились на короткое мгновение.

Затем битва началась вновь.

- Что случилось?

- Хахве Маска смог уклониться от молнии?

- Он преуспел?

Однако в тот момент у Игроков на поле битвы была только одна мысль.

Хахве Маска уклонился от Штормового Приговора?

Если бы всё прошло так, как планировалось, он бы уклонился от Штормового Приговора.

В то же время, смог ли он наложить Штормовой Приговор на Варварского Короля?

И ответ пришёл незамедлительно.

- Хахве Маске удалось в первый раз!

Все услышали это по голосовому чату.

- Чёрт возьми, да!

- Ух ты, у меня прямо сейчас побежали мурашки по коже.

- Чушь. У тебя нет мурашек. Мы находимся в игре.

- Это фигура речи.

- Ладно. Давайте сделаем это!

- Хахве Маске удалось.

Крики, похожие на гром, взорвались на поле боя. Все начали кричать Хахве Маске подбадривая.

В тот момент Хурокан, едва избежавший молнии, находился возле пятки Варварского Короля. Хурокан проглотил вздох облегчения, что чуть не вырвался из его уст.

- ...Вау.

Когда появилось предупреждение о том, что он был целью Штормового Приговора, начался трехсекундный обратный отсчёт.

Три секунды.

Это был короткий промежуток времени, за который человек мог выпустить длинный вздох один раз. У него было только короткое мгновение. Враг мог затоптать его, избить своим хоботом или сжать до смерти. Однако, несмотря на опасность, он должен был атаковать врага.

Никаких объяснений не было. Даже если бы кто-то мог дать подробное объяснение, всё равно никто не поверил бы, не увидев лично.

С грохотом молния упала и ударила в Варварского Короля. Хурокан проскользнул под ним, и на мгновение мир стал жёлтым и белым.

У него по коже прошлись мурашки.

Его тело содрогнулось от нового чувства.

- Круто.

Более того, на его лице виднелась улыбка.

- Если бы время снизилось на одну секунду... Нет, если бы даже на 0,5 секунды, меня бы уже отправили на небеса. Не имело бы значения, в какой экипировке я был.

В этот момент Хахве Маске был одет в тканевую одежду.

Полный комплект стоил 500 000 золотых, и название ему было - Комплект Громового Мага. Более того, он носил Диадему очищения.

Он полностью игнорировал физическую защиту. Вся экипировка была направлена исключительно на то, чтобы максимально увеличить его сопротивление молнии. А Диадема Очищения была выбрана для того, чтобы избежать неизбежного эффекта оглушения, который возникнет при попадании Штормового Приговора. Он не знал, сработает ли это против Штормового Приговора, но он решил экипировать её.

Его комбинированная экипировка была невероятно дорогой, и этот набор дарил ему один шанс.

Теоретически, это означало, что он мог выжить после одного удара от Штормового Приговора.

Однако когда он стал свидетелем силы Штормового Приговора, интуиция Хурокана дала ему другую оценку.

- Следующего раза не будет.

Он потратил огромную сумму денег в качестве меры предосторожности, но понял, что эта предосторожность не сыграет никакой роли в этом битве.

Он не мог положиться на неё.

Ему приходилось думать об этом, как будто он сражался с голым телом.

- Шторм... У меня и вправду плохие отношения со всем, что начинается со Шторма.

Самое смешное было то, какие бесполезные мысли наполняли его разум в самой отчаянной ситуации.

Варварский Король протянул руки к Хурокану. Хурокан уклонился от рук. Он всё время только уклонялся.

Атаки Варварского Короля были сродни боксёру, который бил кулаками.

Хурокан уклонялся от всех этих ударов.

Варварский Король расстроился из-за проворности Хурокана, поэтому он высоко поднял свой хобот, после чего внезапно ударил им вниз, как хлыстом.

Хурокан бросился в сторону, избегая хобота слона Варварского Короля, который опускался подобно молнии.

Однако он не убежал слишком далеко. Он должен был сохранить определённую дистанцию. Если бы он был слишком далеко, он не смог бы приблизиться к Варварскому Королю, когда начнётся приговор.

[Штормовой Приговор направляется к вам.]

[3... 2...]

Когда объявление выскочило, Хурокан нырнул между ног Варварского Короля.

\*Тыдыщь!\*

Удар молнии был принят телом Варварского Короля. В тот момент Хурокан почувствовал это.

- Он как громоотвод. Если молния ударит рядом с Варварским Королём, Варварский Король притянет её.

Он понял, что ему не нужно было слишком тщательно следить за временем.

Как и ожидалось, это был метод, который должен был использоваться, чтобы победить этого монстра. Более того, эта снисходительность была любезно предоставлена Полководцем Игроку, который мог выполнить этот метод.

- Б\*ядь. Я так благодарен, что сейчас заплачу.

Хурокан был серьёзен. Его благодарность почти доводила его до слёз, и, как бы возвращаю эту благодарность, Хурокан снова начал танцевать с Варварским Королём. Пока Хурокан отвлекал его, он посмотрел на положение Варварского Короля

Тело Варварского Короля выглядело немного обугленным, но всё равно было внушительным. Он не знал, сколько раз ему придётся повторить это действие. Команда 31-го рейда преуспела в этом методе трижды, прежде чем они отказались от рейда.

Возможно, это нужно сделать три, десять или двадцать раз. Была вероятность, что 31 раз, подобно количеству драгоценных Защитных камней, которыми обладал Варварский Король.

Хурокан стиснул зубы.

Нет такого дерева, которое не упадёт, если ударить его 10 раз. Было бы здорово, если бы ИИ Полководца знал эту пословицу.

\*Грохот!\*

Это был уже 11-й Штормовой Приговор. С яростным грохотом, молния упала вниз.

Как будто этот звук был сигналом. В этот момент две группы, находящиеся в режиме ожидания, начали движение. Они были далеко, но очень быстро приблизились к стене Игроков, защищающих Хахве Маску.

Когда Игроки увидели приближение двух групп, они начали поглядывать на них с подозрением. Но вскоре в их взглядах появился шок.

- Это Штормовые Охотники!

- Это Красные Буйволы!

Это были две огромные гильдии.

Красные Буйволы были драконом, затаившимся под водой до сих пор. А гильдия Штормовых Охотников была на переднем крае это эпохи.

Две гильдии не скрывали своих эмблем, направляясь к сцене, где присутствовал Варварский Король.

Свист передвигался между Игроками и монстрами, пытающимися приблизиться к Хахве Маске. Новость быстро дошла до ушей Свиста.

- Из всех...

Он знал, что нарушители придут. По правде говоря, здесь уже были пары нарушителей. Однако он никогда бы не подумал, что Красные Буйволы и Штормовые Охотники попадут в ту же категорию. Он не знал о других гильдиях, но он думал, что у этих двух гильдия была гордость и чувство собственного достоинства, которые появились вместе с положением Топ 30 гильдий.

- Как и ожидалось, они ценят прибыль превыше всего?

Конечно, он понимал, почему они это делают.

Топ 30 гильдий Полководца были организациями, которые в основном были связаны с прибылью. Они были подобно компаниям. Их целью был заработок денег через эту игру.

Для них рейд Варварского Короля приносил прибыль равную...

По крайней мере, это была цифра, на которую обычные люди не будут даже надеяться. Вероятно, это была огромная сумма денег.

В любом случае только что произошёл наихудший сценарий.

- Как долго они смогут продержаться?

Он был в этом уверен. Их невозможно было остановить.

Но могли ли они задержать их боем?

Тот факт, что у него были такие мысли, был верхом высокомерия. Свист, Йоджори, Джоба и все остальные Игроки могли только выиграть время. Это было единственное, что они могли сделать.

Единственный вопрос, висевший в воздухе, как долго они смогут их удерживать.

\*Глоть!\*

Свист невольно сглотнул. По правде говоря, он не знал, как справиться с этой ситуацией.

- Чёрт.

Он ощутил неописуемое чувство отчаяния. Но затем отчаяние сразу же изменилось на печаль, направленную к Хурокану.

В конце концов, Свист устроил всё это.

Хурокан не нуждался в этом бою. Он мог доказать свою ценность и хорошо проводить время в другом месте. Однако Свист привёл его к этой пропасти. Единственное, что могло утешить Хурокана, была победа и успех. Вот и всё.

Однако всё это скоро будет разрушено. Они шли по воде, чтобы оставаться над бездной.

- Простите, разве мы не должны сказать ему?

Йоджори задала вопрос. Хахве Маска всё ещё не знал о появлении двух больших гильдий.

- Нет.

Свист попросил Йоджори молчать.

Он не мог рассказать Хурокану об этой ситуации. В настоящее время Хурокан сражается в битве за жизнь и смерть с Варварским Королём, и его слова могли убить его. Хурокан сражался в битве, где 1 секунда определяла его судьбу. Это была битва на тонком крае лезвия.

Как друг, Свист хотел помочь всем, чем он мог. Он хотел, чтобы Хурокан остался один, чтобы он мог провести битву. Это был единственный способ помочь своему другу.

- Мы просто должны их заблокировать.

Свист стиснул зубы.

Он уже был готов к смерти.

Более того, в этот момент Свист думал о том, как он может угрожать двум гильдиям.

Был ли он в положении, где может подать жалобу против Штормовых Охотников и Красных Буйволов за использование такой тактики?

Может ли он использовать эту угрозу, чтобы отпугнуть их?

Его разум размышлял над проблемой.

Однако у него не было времени, чтобы обдумать эту проблему.

Свист мог видеть, как Штормовые Охотники уменьшают расстояние с Хахве Маской и Варварским Королём. Более того, Свист видел, кто был впереди.

- Мой Бог.

Штормовая Королева Шир!

Она вела за собой гильдию. После Хахве Маски, её называли самой сильной в Полководце. Более того, было бесполезно привлекать адвокатов, систему правосудия или иски против неё. Это не сработает.

Свист уже готов был потерять боевой дух. Его лицо было похоже на лицо бойцовской собаки, но следы желания сражаться покидали его лицо.

- Вау. Это Штормовая Королева.

- Даже если я умру здесь, я могу похвастаться обо всем этом.

Все остальные в значительной степени уже смирились, что умрут очень быстро. В этот момент Свист поднял свой меч.

- Вы не пройдёте здесь!

Затем он закричал.

Он использовал все силы для этого.

В своей жизни Свист никогда не кричал так громко. Казалось, он вкладывал всё в этот крик.

При его крике Штормовые Охотники и Штормовая Королева остановились.

- Если вы гордитесь собой, как одной из Топ 30 гильдий, вы должны оставить это на Хахве Маску. Вы должны подумать о приличии Полководца!

Они остановились, но Свист продолжал кричать.

- По крайней мере, вы должны соблюдать правила поведения геймера!

После окончания крика Свиста, Шир посмотрела на него. Шир, которая смотрела на Свиста, была прекрасна. Однако выражение её лица было неописуемо холодным. Свист не избегал её взгляда. Он смотрел на неё, как бойцовский пёс.

Пока эта ужасающая война взглядов происходила, заговорил третий человек.

- Мы здесь, чтобы договориться с Хахве Маской.

Баллиста Хатч.

Он был в задней части группы. И выбежал вперед продолжая говорить.

- Мы начали этап Варварского Короля. Разумеется, у нас также есть ключ, который позволит нам убить Варварского Короля. Если мы позволим ему выжить, Варварский Король снова начнёт свою тиранию.

Хатч дал разумное объяснение.

Когда он закончил объяснение, Шир добавила свои слова.

- Даже если я буду сражаться с Хахве Маской, я не смогу сражаться с ним здесь, так что убирайся с моего пути.

Свист стиснул зубы.

...

Когда молния упала ещё 10 раз, Варварский Король застыл на месте.

Он стоял неподвижно, став похожим на статую.

Однако Варварский Король всё ещё был жив.

- Ахх.

Хурокан, наблюдающий за этим зрелищем, впервые с облегчением вздохнул.

Их метод оказался эффективным.

[Варварский Король Неша уснул.]

[Варварский Король Неша проснётся через 24 часа.]

Однако следующее объявление системы уничтожило все его достижения одним махом.

- Эта чертова игра!

Это была худшая из возможных ситуаций.

Он хорошо знал о возможностях третьего этапа. Он ожидал, что Варварский Король сойдёт с ума, поэтому приготовился соответствующим образом. Однако он не был готов к такому сценарию.

В то же время, он понятия не имел, как он должен справиться с этим сценарием.

[Варварский Король Неша пробудится ото сна через 23 часа 50 секунд.]

Перед глазами Хурокана, Полководец начал свой холодный, бессердечный и жестокий отсчёт.

- Я... я должен убить этого ублюдка.

В этот момент Хурокан подумал обо всех Игроках, которые отказались от жизни ради него.

Убытки?

Это не имело значения.

Для него это не было важно. Он не играл в эту игру ради денег. Ему нужны были деньги, чтобы стать лучшим в Полководце.

Он боялся разочарования.

Эти Игроки рисковали своими жизнями ради него. Они сражались за его победу, и даже мёртвые Игроки аплодировали вне игры. Он боялся чувства разочарования, которое почувствуют эти люди.

- Я должен убить его!

В конце концов, он закричал в сторону Варварского Короля Неша.

- Хурокан. Гильдия Штормовых Охотников и Красных Буйволов направляются к тебе.

В тот момент он услышал голос Свиста.

- Они хотят предложить сделку.

Хурокан повернул голову. Он видел большую группу, направляющуюся к центру равнины.

Он видел её.

Штормовая Королева Шир.

На ней не было её шлема, и её волосы растекались позади неё. Она вела группы к нему.

Хурокан смотрел на их приближение.

Вскоре Шир предстала перед ним и их взгляды столкнулись.

- Это будет моё последнее предложение.

И Шир заговорила.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 190. Император Одиночной Игры**

В исторических событиях бывают случаи, когда возникает необъяснимый промежуток в истории. Создавалось ощущение, что что-то произошло, но никто не знал деталей. Такие случаи не регистрировались, а люди, участвовавшие в этих событиях, забирали информацию с собой в могилу.

Разговор, который должен был начаться прямо сейчас, произошёл как раз в таком промежутке.

- Простите, но ваш собеседник внезапно перейдет от красавицы к мужчине. Как вы, наверное, знаете, вы очень нравитесь нашей Королеве. Вот почему она всегда принимала сделки, которые были вредны для нас, когда имела дело с вами. Поэтому я чувствую себя обязанным шагнуть вперёд.

Хатч говорил, глядя прямо на Игрока перед собой.

На лице Хурокана была Хахве Маска, а на его теле жёлтая мантия, напоминающая вспышку грома.

Хатч чувствовал, что смотрит на монстра.

«Никогда не ожидал, что он зайдёт так далеко».

Нет, он действительно был монстром. Он использовал свою силу, чтобы усыпить Варварского Короля. Он сделал невозможное реальностью. Ему удалось выполнить задачу, в которую трудно было поверить, даже если бы кто-то это увидел.

«Мы можем либо вступить с ним в союз, либо раздавить его. Если нет, то Хахве Маска... У него не будет другого выбора».

Хатч успокоил свои эмоции перед монстром. Он заставил себя улыбнуться, когда заговорил.

- Поскольку мы ученики одного и того же учителя, то давай воспринимать эту ситуацию по-другому. Разве вы тоже не ученик Ахимбри? Если мы рассмотрим порядок, в котором мы стали учениками, - я ваш старший. Конечно, я не прошу вас относиться ко мне как к старшему...

Он изо всех сил старался исправить напряжённую атмосферу, но это не возымело никакого эффекта.

Хурокан не ответил.

По правде говоря, это было не место для разговора. Эта встреча была собрана для того, чтобы дать разъяснения.

- ...Прошу прощения, я немедленно дам вам объяснение. Я расскажу вам о значении предложения Королевы.

Хатч глубоко вздохнул, организуя слова в своей голове.

- Обычно люди, создающие игры, хотят, чтобы Игроки, учавствующие в игре, желали играть в эту игру. Это может быть длинное объяснение... Пожалуйста, будьте терпеливы. У нас есть ещё много времени.

Атмосфера успокоилась, когда Хатч произнёс эти слова. Это было похоже на выдох.

- В любом случае людям, зарабатывающим на жизнь играми, тяжело наслаждаться собственной игрой. Вы ведь знаете, как это бывает? Если вы что-то делаете сами, вы видите только недостатки. Вы также знаете, какая часть приносит удовольствие, и вы знаете, как всё закончить... Кроме того, если вы столкнётесь с трудностями, вы можете использовать уже пройденные пути для удобства. Это естественным образом привело разработчиков игр к мысли о желании играть в игру, покрытую тайной. Даже если содержание очевидно, они хотели играть в игру, контента которой они не знали.

На короткое мгновение он вернулся к своим старым воспоминаниям. Однако он быстро отбросил их.

- Так и родился Полководец. Конечно, это было сделано с использованием ИИ в попытке уменьшить расходы на персонал. Именно поэтому в него начали инвестировать деньги... Создатели Полководца делали его с такими мыслями. Именно поэтому Полководец смог засиять по сравнению с другими подобными играми. Он стал особенным.

Хурокан всё ещё не ответил.

- Позвольте мне расширить своё объяснение. В далёком прошлом лучшие игроки мира Go играли против ИИ. В то время люди, которые даже не знали, как играть в Go, были в восторге от матча. Здесь аналогичная ситуация: ИИ - неизвестная переменная. Это матч между ИИ и человечеством. Победный исход доказал бы достоинства человечества. Полководец был сделан, используя те же предпосылки. От одного до десяти, ИИ будет создавать и отвечать за всё. Это вызвало бы интерес людей, которые обычно не играли в игры. Они без колебаний вложили деньги в создание этого критерия, который бы стимулировал интерес масс. Другими словами, если этот критерий был потерян, Полководец потеряет свою ценность. Более того, сейчас мы не находимся на пике технологии ИИ, где ИИ сможет управлять Полководцем бесконечно.

В этот момент Хатча больше не волновало, как Хурокан отреагирует.

- Мир Полководца собирается достигнуть своего завершения. Это последний квест основного сценария. Единственное, что осталось после убийства Варварского Короля, это найти артефакты Короля Войны для сражения с Драконом. После битвы с Драконом эта уникальная игра превратится в обычную игру.

- Ну и что?

Впервые Хурокан отреагировал. Хатч не мог ничего поделать, кроме как посмеяться над его реакцией.

- Как только Полководец станет нормальной игрой, вы не сможете получить такое же количество славы и богатства. Вы не сможете зарабатывать несколько сотен тысяч долларов, просто разместив одно видео с охоты. Ни одна компания в этом мире не заплатит вам непомерную сумму денег, чтобы спонсировать вас. Конечно, вы сможете зарабатывать деньги. Но сумма денег не сравнится с тем, что вы получаете сейчас. Другими словами, если вы останетесь в текущей ситуации, вы будете в состоянии зарабатывать больше славы и денег в течение более длительного периода времени. Если вы сможете играть в эту игру ещё один год, вы будете способны получить здание стоимостью в несколько миллионов долларов. Вот почему я собираюсь задать вам следующие вопросы: Сможете ли вы убить эту игру, зная об этом? Готовы ли вы отказаться от всего в этом процессе?

Хурокан задумался над произнесёнными словами.

И в этот момент заговорила Шир.

- Это моё последнее предложение.

Это было её последнее предложение.

- Ты можешь закончить эту игру со мной, или ты можешь пойти на войну со мной.

Он мог бы поделиться с ней славой окончания Полководца или мог продлить жизненный цикл Полководца, сражаясь против неё.

Ему нужно было выбрать один из этих вариантов.

Сделав короткое предложение, Хатч шагнул вперёд, чтобы встать перед Шир. Предложение Шир было резким, и Хатчу пришлось истолковать и объяснить её слова.

Благодаря его усилиям, Хурокан смог всё понять.

Теперь он знал, что происходит вокруг него.

Теперь он понял, что происходит в этом мире под названием Полководец.

Более того, у него появилась идея, что он должен делать с этого момента.

- Вы были программистом?

На вопрос Хурокана Хатч кивнул.

- Да, это была моя прошлая профессия.

- Вы участвовали в создании Полководца?

- Я не принимал непосредственного участия. Если бы Полководец был человеком, то я сделал его мизинец.

- Перед тем как я дам вам, ребята, ответ, я скажу пару вещей.

Хатч согласился.

- Во-первых, я закончу эту игру, я сделаю это, даже если вы, ребята, будете мне мешать. Даже если все Топ 30 гильдий будут мне мешать, я закончу эту игру.

Будто понимая позицию Хурокана, Хатч кивнул.

- Во-вторых, я не боюсь начать войну со Штормовыми Охотниками. Я не говорю об этом блефуя. Я говорю правду. Мне всё равно, выиграю я или проиграю. Если гильдия Штормовых Охотников начнёт войну со мной, я не буду её избегать. Другими словами, даже если я выберу один из двух вариантов, я сделаю это не из страха перед Штормовыми Охотниками.

- Ха-ха...

Хатч рассмеялся. На его смех Хурокан тоже засмеялся. В его смехе были различные эмоции.

- И, наконец, я никогда не буду носить его в этой игре.

- Что?

Хатч удивленно остановил свой смех. Хурокан указывал на его грудь.

Это была эмблема Штормовых Охотников.

В тот момент Хатчу было любопытно услышать его ответ, поэтому он спросил у Хурокана.

- Почему вы продолжаете отказываться от вступления в нашу гильдию? На самом деле не похоже, что мы бы плохо относились к вам. Если то, как ко мне относятся, используется в качестве примера, то вы...

На возражения Хатча, Хурокан приложил указательный палец к его губам, прерывая его.

Хатч закрыл рот.

Когда тишина установилась, Хурокан открыл рот.

- Я откажусь от предложения, но я готов заключить сделку.

...

Промежуток закончился, и история снова двинулась вперёд.

[Варварский Король Неша был запечатан.]

- А?

- Реально?

Игроки, столпившиеся на равнине Бизма, и все Игроки, подключённые к игре, услышали объявление.

Новость немедленно просочилась во внешний мир. Это была версия истории с недостающими частями в ней.

Все люди, начиная от тех, кто имел мало общего с Полководцем, и, заканчивая теми, кто тратили жизнь в играх, узнали эту новость.

- Мой Бог.

- Вау.

- Хахве Маска и вправду...

Он сделал это.

Хахве Маска.

Он сделал невозможное возможным, и он превратил отчаяние в надежду. Он превратил кошмар в сон о добром предзнаменовании. Хурокан превратился в легенду.

...

- Хурокан!

Свист бежал к Хурокану. Он выглядел так, словно хотел сжать Хурокана в объятиях.

Тем не менее Хурокан холодно ответил, увидев бежавшего к нему Свиста.

- Если ты попытаешься обнять или поцеловать меня, я убью тебя.

Но Свист проигнорировал слова Хурокана и обнял его.

Хурокан выкрикнул.

- Эй!

- Спасибо.

Сказав эти слова, Свист стиснул свои объятия ещё сильнее. Если бы это происходило в реальной жизни, а не в игре, слезы Свиста уже давно намочили плечо Хурокана.

Это была благодарность, которую испытывал Свист в отношении Хурокана.

Хурокан вырвался из объятий Свиста. Его сила была намного выше, поэтому он смог легко избежать его объятий.

- Ладно. Давай закончим здесь. Разумеется, раз я поймал его в одиночку, весь лут мой.

Даже в этот момент, Хурокан выполнял расчёты. Свист не мог ничего поделать, кроме как посмеяться над другом. Свист знал, что это попытка Хурокана подбодрить его. Это началось как фестиваль, и он хотел, чтобы он остался фестивалем. Вот почему Свист больше не говорил лишних слов. Он не сказал: «спасибо», «извини» или «хорошая работа».

- Конечно. Ты забираешь всё. Ты должен принять всё это.

Он с энтузиазмом согласился с Хуроканом.

В этот момент он чувствовал себя хорошо, но множество мыслей роились в голове Хурокана.

«Никогда не ожидал, что Первый окажется программой...»

Он заключил сделку с гильдией Штормовых Охотников.

Гильдия Штормовых Охотников выполнила свою часть сделки и рассказала Хурокану, как он может дойти до конца этой игры.

Одно из требований заключалось в том, что Хурокану нужно было перепрыгнуть уровень Первого Сильво.

Хатч дал ему детальное объяснение.

- Первый Сильво - это программа. Во-первых, для человека невозможно играть в игру как Первый. Роль Первого заключается в управлении Полководцем, другими словами это ИИ, который планирует контент. Он измеряет разницу в уровне между Игроками и Первым. Это измерительная палочка того, как далеко продвинулась игра. В зависимости от того, какая дистанция ближайших Игроков к Первому, он контролирует скорость прогресса в игре.

Когда он услышал объяснение, Хурокан был озадачен. Тем не менее это объясняло, почему у Первого Сильво было не так много контента, по сравнению с его славой. Медиакомпания К создавала видеоролики, и именно поэтому большая часть его видео с охоты была в формате дневника. Это было также причиной того, что не существовало материалов, где Первый Сильво участвовал в рейде.

- Это и вправду палки в колёса Игроков, занимающих 2 место в рейтинге уровней. Я бы подал в суд на Тобо Софт, если бы был вторым в рейтинге.

В то же время, ему было жалко Игроков, которые жертвовали своей жизнью, пытаясь занять первое место.

- Что мы можем поделать с этим? В первую очередь, Полководец был игрой, созданной для тестирования ИИ. Они не планировали всего этого, и они заслуживают того, чтобы на них подали в суд. В любом случае вернёмся к основной теме. Если вы превысите уровень Первого, Вы заберёте карандаш и ластик используемые ИИ, он больше не сможет решать проблемы в управлении Полководца. Разумеется, это вынудит ИИ действовать. Ему придётся выпустить финального босса в этот мир.

Он должен был догнать Первого.

Так он достигнет эпилога.

Более того, Хурокан планировал сделать именно это.

Но если он хотел это сделать, ему нужно было убить Варварского Короля. Кроме того, ему нужен был уникальный предмет Хроник, сброшенный Варварским Королём.

- Я догоню его."

Хурокан не планировал потухнуть на финишной прямой.

Он будет гореть ярко до самого конца. Он станет факелом и символом, который украсит конец.

Кроме того, он планировал стать настоящим императором.

«Император одиночной игры. Звучит классно».

- Независимо от того, как я на это смотрю, мы проигрываем в этой сделке.

Они покинули равнину Бизма и сейчас направлялись к руинам крепости Хирд. После борьбы с мыслями, Хатч наконец открыл рот.

- Королева. Это действительно нелепая сделка. Почему мы купили Красных Буйволов? Почему мы вступили в союз с гильдией Гидры? Разве мы не сделали это, чтобы оставить имя Штормовых Охотников в конце игры?

Но Шир ему не ответила. Вместо ответа, один уголок её рта начал дергаться.

- И всё же вы позволите Хахве Маске поймать дракона в одиночку? Более того, мы собираемся оказать ему полную поддержку? Почему мы действуем таким образом? Мы сделали всю тяжелую работу, но преподнесём всё на серебряном блюдце Хахве Маске! Всё было бы иначе, если бы Хахве Маска сражался как член гильдии Штормовых Охотников.

Хатч покачал головой. Он понял, что его слова не повлияют на Шир, поэтому он сразу же изменил цель своего гнева.

- Как Хахве Маска может быть настолько уверен? Он даже не знает, какой силой обладает последний босс, но он хочет столкнуться с ним в одиночку? Он понимает, что за противник Дракон? Этот ублюдок странный. Я почти уверен, что у него в голове полдюжины болтов.

- Если Хахве Маска провалится, настанет наша очередь. Я не вижу недостатка.

Чев, молча слушавший раздумья Хатча, высказал своё мнение.

Но Хатч, услышавший его, начал смеяться.

- Ах, так ли это? Поэтому ты просто отдал Аргардо Хахве Маске?

- Это...

- Это стратегия Хахве Маски, он говорит другим, чтобы они добили цель, если он потерпит неудачу. Но этот парень никогда не терпит неудачу. То же самое было в рейде Инугаса. Если бы Хахве Маска проиграл тогда, мы были бы следующими. Но Хахве Маска убил Инугаса.

Чев горько усмехнулся.

В этот момент подёргивающийся рот Шир открылся.

- Если Хахве Маска проиграет, Дракон наш.

- Вы правы...

- С другой стороны, если Хахве Маска преуспеет, он мой.

Хатч собирался что-то сказать, но решил промолчать. Он знал это лучше, чем кто-либо другой.

«Чёрт. Королева полностью под каблуком Хахве Маски».

Хахве Маска сделал встречное предложение.

Он убьёт Дракона в одиночку.

Более того, если они помогут ему, он наденет имя Штормовых Охотников в другой игре.

«Э-э-фью. В этой гильдии нет никого, обладающего здравым умом. Они все сумасшедшие. Теперь к нам присоединится самый сумасшедший из них. На него даже не действуют слова».

Хатч подумал о Хахве Маске, который станет его товарищем по окончанию Полководца. И издал особенно длинный вздох.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 191. Эпилог**

[Хахве Маска достиг 1-го места в рейтинге уровней Полководца!]

[Официальное объявление Тобо Софт: Эпизод «Король Разрушения» станет последним квестом главного сценария.]

[Акции Тобо Софт снижаются. Это знак того, что пузырь Полководца вот-вот лопнет?]

[Гильдия Большие Улыбки распущена. Они отказались от прав на прямой эфир. Это доказательство того, что операционный доход для живых каналов Топ 30 гильдий иссяк.]

[Шокирующие объявление Хахве Маски: «Я уйду из игры после войны с Драконом».]

[Полководец стал заходящим солнцем.]

[После Полководца, какая VR-игра преуспеет в том, чтобы стать особенной?]

[Гильдия Гидра создала систему обслуживания за игроками в играх. Они создали компанию «Гидра».]

[В интервью основателя компании Гидра Эрика Гомеса говорится: «Наша способность поддерживать и продвигать игру была проверена с помощью Полководца. Теперь обычные Игроки могут получать от нас такую же заботу и поддержку».]

[Интервью Че Сулинь: «Я создаю команду Штормовых Охотников, которая будет профессионально играть в VR-игры. Это касается не только Полководца. Каждый сможет увидеть блестящие подвиги гильдии Штормовых Охотников в других VR-играх».]

[Это эпоха VR eSports. Хахве Маска - это глаз бури. Сможет ли кто-нибудь приобрести его и доминировать в этой эпохе?]

[Скоро начало последней войны между Хахве Маской и Драконом. Она будет транслироваться в прямом эфире, используя живой канал гильдии Штормовых Охотников! Предварительные продажи живых билетов достигли отметки 20 миллионов!]

...

Невозможно было измерить длину Дракона только глазами. Дракон был невероятно большим, и он пролетал по тёмному небу.

- Э-э-гмм...

Игрок с Хахве Маской на лице смотрел на Дракона с земли. Он глубоко вздохнул.

«Эта игра действительно ужасна».

Выпустив вздох, Хурокан снова поднял голову, внимательно глядя на Дракона. Он был длиной в километр. И этот монстр был способен принести бедствие в мир. Это был последний босс с невероятно подавляющим присутствием.

Его официальное название - Дракон.

Но Игроки добавили приставку «Бедствие» к короткому имени. И это имя приелось всем.

«Мне придётся подняться с хвоста, чтобы добраться до его тела. Потом я должен воткнуть копьё Короля Войны в рану на его шее».

Короче говоря, Хурокану нужно было начать охоту против просто до невозможности сильного Дракона Бедствий.

Способ охоты был прост.

Когда Дракон длиной в один километр приблизится к земле, хвост Дракона коснётся земли. В момент соприкосновения с землёй, нужно было забраться на хвост. Это была отправная точка. Когда Дракон поднимется в небо, ему придётся идти от хвоста к шее. Он должен был проползти расстояние в 1 километр и найти рану на его шее. Затем ему просто нужно засунуть грубоватое копьё в рану.

Он должен был быть осторожен только в одном.

Падение!

Тело Дракона двигалось так грубо, что родео не могло даже держать свечку в стороне для него. Единственное, о чём нужно было беспокоиться, это о падении с Дракона.

- Я правда хочу увидеть, как выглядит этот ублюдок, который сделал эту дерьмовую игру.

С виду всё казалось простым, но на самом деле это было безумие. Кроме того, Хурокану нужно было в одиночку столкнуться с этим безумием.

Хурокана уже подташнивало от предстоящей скачки.

У него не было страха высоты, но, по-видимому, сегодня он у него появится.

- Приготовься, Хахве Маска.

В этот момент в ушах Хахве Маски раздался ясный и очень красивый голос.

- Хвост скоро достигнет земли.

У Шир был очень приятный голос, ласкающий уши. Однако вместо того, чтобы улыбнуться, Хурокан слегка нахмурился.

- Я знаю.

Он ответил грубым голосом.

- Имей это в виду. Когда ты поднимешься на хвост Дракона...

- Я хорошо осведомлён о процессе, поэтому тебе не нужно объяснять это мне.

- Также, когда эта игра закончится...

- Давай поговорим об этом, когда всё закончится. Прекрати обращаться со мной, как со своим подчинённым. Я вне гильдий прямо сейчас. Перестань указывать мне, что делать.

- Прошу прощения.

В тот момент Шир извинилась, услышав его грубый ответ, отчего Хурокан вдруг потерял дар речи.

«... это сводит меня с ума».

Шир ответила таким послушным образом, что Хурокану было трудно принять эту ситуацию.

- Ты сделаешь это, даже если я попытаюсь остановить тебя. Не беспокойся об этом. Теперь я ничего не могу сделать.

В конце концов, Хурокан промолчал, а не обнажил зубы.

- В бой.

Шир подбодрила Хурокана. Он глубоко вздохнул над её словами.

Так и закончился звонок.

Дракон, круживший в небе, постепенно приближался к земле.

В то же время хвост Дракона начал спускаться вниз.

Спускающийся хвост достигнет Хурокана через пару минут.

Хурокан сжал оба кулака, глядя на Дракона.

- Это оно.

Это была последняя битва. Неважно, выиграет он или проиграет. После этого он покинет Полководца. Он уже выложил своё объявление общественности. Если он выиграет, он уйдёт из игры. Даже если он проиграет, он бросит Полководец и уйдёт на покой.

«Наверное, я буду слишком смущён, чтобы вернуться».

Он не мог вернуть свои слова. Хурокан уже дал своё объявление. Он почувствовал бы слишком много стыда, если бы вернул свои слова назад.

Разумеется, он не сожалел.

«Да, я положу конец этим долгим отношениям. Я не могу всю жизнь играть в Полководца».

На самом деле Хурокан почувствовал облегчение.

С того времени, как он вернулся в прошлое и после того, его жизнь была переплетена с Полководцем. Благодаря Полководцу он пережил трудные времена. С другой стороны, Полководец теперь позволил ему процветать в жизни.

Он делил хорошие времена и плохие времена с Полководцем. Он испытывал всевозможные эмоции. Теперь пришло время отпустить его. В этом мире не было никакой игры, в которую можно было играть всегда, всё в этом мире начиналось и заканчивалось. Для начала нового нужно было положить конец старому.

Хурокан встал со своего места.

Взгляды Скелетов двинулись синхронно с движением Хурокана.

До недавнего времени его Скелеты-Воины, Рыцари и Рыцарь Смерти сражались с воинами, контролируемыми Драконом. Последствиями битвы были повсюду лежащие бездыханные тела.

- Ахх.

Хурокан некоторое время колебался, глядя на раны, полученные им от боя.

- Ах...

Он посмотрел на своих подчинённых.

Хурокан неосознанно потянул руку к ближайшему Скелету-Воину.

Но Скелет-Воин увернулся от его руки.

Хурокан горько усмехнулся, когда увидел действия Скелета-Воина. На этот раз он быстро протянул руку. Воин-Скелет старался увернуться от руки, но в определённый момент Хурокан схватил голову Скелета-Воина.

После захвата головы Скелета, Хурокан поднёс свою голову к его лбу.

- Спасибо Вам за всё.

- Во многих смыслах вы, ребята, встретили странного хозяина. Всё-таки я смог достичь этого, благодаря вам всем.

Хурокан мягко и аккуратно стукнулся лбами с черепом Скелета-Воина.

- Прощайте.

После того как он произнёс последние слова, Хурокан снял Хахве Маску. Он открыл своё лицо миру.

Вскоре мир узнает его лицо через живой канал Штормовых Охотников.

- Прощайте, Скелеты и Хахве Маска.

Мир помнил бы Хахве Маску Хурокана. Но теперь они запомнят его как Ан Джэюна, который был Хахве Маской Хуроканом.

- Покончим с этим.

Хурокан положил конец длинным отношениям с Хахве Маской.

...

- Я хочу лотерейный билет на 10 долларов со случайным розыгрышем.

Работник неполного рабочего дня смотрел видео на своём планшете. Он остановил видео, после чего рассчитал заказ клиента.

Как клиент и заказал, он распечатал лотерейный билет, на котором распечатались случайные номера. Затем он просмотрел штрих-код другого предмета клиента.

- С кимбапом с говядиной... Всего 15 долларов.

- Вот.

- Да. Спасибо за...

Увидев 50 долларовую купюру перед глазами, работник неполного рабочего дня неосознанно поднял глаза, чтобы посмотреть на клиента. Клиент был худым, и на нём были толстые очки. В целом он выглядел как простак. Клиент выглядел как человек, который легко попадётся на любой обман.

- А?

В этот момент работник магазина почувствовал, как будто он уже видел этого человека раньше.

Вот почему он задал вопрос.

- Я когда-нибудь встречался с вами?

Вместо того чтобы ответить, брови клиента слегка нахмурились.

Работник понял, что он перешагнул границу, поэтому он быстро отдал сдачу и лотерейный билет клиенту.

Клиент вышел из магазина, и работник снова включил видео на планшете.

- А? Хахве Маска? Хахве Маска снял Хахве Маску!

- Ах!

В этот момент работник неполного рабочего дня встал со стула от шока. Затем он выглянул в окно и увидел, что клиент садится в очень гладкий и новый ламборджини. Глядя на клиента, работник закричал.

- Мой Бог. Он Хахве Маска Хурокан, Ан Джэюн! Это безумие! Я должен получить его автограф! Автограф...

Работник попытался выбежать, но машина клиента уже выехала на дорогу.

- Ах, ох!

В конце концов, работник неполного рабочего дня должен был отказаться от получения автографа.

- Это безумие. Как я мог не узнать Хахве Маску?

Он был заядлым поклонником Хахве Маски. Он корил себя за то, что не узнал Хахве Маску.

После того как его негативные мысли подошли к концу, у него возник вопрос.

«Почему Хахве Маска купил лотерейный билет? Он ушёл из Полководца, но разве он не получил много денег? Я думал, он продал несколько миллионов копий своего эпизода Ледяного Королевства».

...

Его рука лежала на гладком подлокотнике Lamborghini. На его запястье были часы Patek Philippe, и он излучал присутствие богача.

То, что он носил и на чём ехал, было намного дороже, чем его предыдущий дом.

Ан Джэюн открыл кимбап с говядиной, который купил ранее, и начал есть кусочек за кусочком.

Когда он ел, он думал о лотерейном билете, который купил.

«Я должен был запомнить выигрышный номер лотереи».

- Грёбаная IRS! (1)

В тот момент Ан Джэюн неосознанно испустил вопль отчаяния.

Недавно ему пришлось пройти через разговор с агентами IRS.

- Мистер, Ан Джэюн. Вы уклонились от уплаты значительной суммы налогов.

- Это не было уклонением от уплаты налогов...

Когда он покинул Полководец, Ан Джэюн сделал всё, что он не мог сделать раньше, потому что был занят игрой в Полководца. Сначала он купил и переехал в лучший пентхаус, который только смог найти. Затем он купил ламборджини, заплатив всю сумму сразу. После этого он медленно скупал предметы роскоши, чтобы украсить свой недавно приобретённый дом.

Это были его счастливые дни. Он был так счастлив, что иногда забывал поесть.

Однако появилось тёмное облако над счастьем Ан Джэюна.

Ан Джэюн получил огромные суммы денег благодаря Полководцу.

Кроме того, он участвовал в некоторых теневых сделках, заплатив меньше налогов, и был пойман IRS. Разумеется, Ан Джэюн не знал, что он принимал участие в теневой деятельности. Бухгалтер, которого он нанял, сказал, что все это делали, и он был бы идиотом, если бы не воспользовался этим.

- Нас не заботит ваша ситуация, мистер Ан Джэюн. Наша роль - вернуть точную сумму, которую вы должны были заплатить в качестве налогов.

В любом случае эта проблема взорвалась у него перед лицом. Он никогда не имел дело с агентами IRS раньше, поэтому был в недоумении, что делать.

- У вас есть два варианта. Мы можем сделать это силой. Или же вы можете сотрудничать с нами, и мы сможем прийти к соглашению.

- Я... Я буду сотрудничать.

Он решил заплатить налоги.

Однако возникла проблема. Ан Джэюну не хватало ликвидных активов для погашения налогов в полном объёме. Сумма налогов не была маленькой.

В конце концов, IRS взяла свою долю прибыли в продаже видеоматериалов Полководца. Более того, они забрали его спонсорские деньги.

Это было причиной его покупки лотерейного билета.

- Чёрт.

Он покупал лотерейный билет каждый раз, когда ел кимбап с говядиной и рамен. Он молился за выигрышные номера.

«Должен ли я пойти к Че Сулинь и попросить её купить мне мяса? Чёрт. Я действовал так смело перед Че Сулинь, так как бы я выглядел, если бы попросил её купить мне мяса? Это сводит меня с ума. Я должен был просто оставить свои деньги. Почему я должен был покупать всё это...»

Он погряз в своей боли и страданиях, жуя кимбап с говядиной.

В этот момент поступил звонок.

- Принять входящий вызов.

Когда Ан Джэюн отдал голосовую команду, перед его глазами появилась голограмма изображения телефона. Также появилось имя вызывающего абонента.

Звонившей была Че Сулинь.

- Ан Джэюн. Тобо Софт официально анонсировала свой следующий проект.

- Будет две версии следующего проекта. Одним из них будет лёгкая версия, где обычные Игроки смогут наслаждаться игрой. И вторая версия - Про-версия. Говорят, что никто не сможет её пройти.

Как только её слова стихли, он услышал голос Тоби Гвинна. Его голос наполнил салон автомобиля Ан Джэюна.

- Будет ли Про-Версия попыткой доминировать на быстрорастущем рынке VR eSports?

- То же самое было во время Полководца. Тобо Софт всегда стремится сделать эту игру особенной. Мы делаем уникальные продукты. Наш следующий проект - это поставить трудную задачу перед про-геймерами VR. Я гарантирую это. Эта игра будет сложнее, чем любая другая игра на рынке.

- Насколько сложная?

- Вы помните скелетов Хахве Маски?

- Конечно, они до сих пор легенды.

- Мы взяли боевой ИИ, которым владели скелеты Хахве Маски, и усилили его, используя систему глубокого обучения. Все боевые навыки ИИ монстров будут основаны на нём. Я гарантирую это. Эта игра будет хлопотной даже для Хахве Маски.

Голос Тоби Гвинна подошёл к концу.

- Ан Джэюн.

Теперь вновь появился голос Че Сулинь.

- Что?

- Следующая цель Штормовых Охотников - продолжение Полководца. Мы выбрали наших членов. Разумеется, это будет этап, где ты дебютируешь в качестве члена Штормовых Охотников.

На её слова, на лице Ан Джэюна появилась улыбка.

- Это всё, что ты хотела мне сказать?

- Это всё, что я могу сказать на данный момент. Но мне кое-что интересно.

- Говори.

- Ты встретишь скелетов, которых вырастил и обучил как врагов. Как ты к этому относишься? Ты никогда раньше не сражался со своими скелетами.

От её вопроса, улыбка полностью покинула его лицо.

- Подождите минуточку.

После услышанного вопроса, Ан Джэюн серьёзно задумался над этим. Чем больше он думал, тем сильнее мрачнел.

- Это будет чертовски раздражающая игра. И вправду чертовски раздражающая игра... Чёрт. Я не могу просто сыграть в другую игру?

- Это ты подписал контракт. Конечно, ты можешь заплатить штраф, чтобы разорвать договор. У тебя есть такие деньги?

Услышав её слова, Ан Джэюн вздохнул.

- В любом случае наша гильдия обедает в компании? Разве мы не должны регулярно собираться в ресторане барбекю?

Однако ответа не последовало. Она уже закончила звонок.

Ан Джэюн, державший руку на подлокотнике, перевёл взгляд на часы Patek Philippe.

(1) (П.п. Служба внутренних доходов)

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Imperator-Odinochnoj-Igry/

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/)**