**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.
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------
Другие наши проекты: Вы можете найти в профиле группы https://tl.rulate.ru/users/5376
=======================================
Идет набор переводчиков.
Для этого обращайтесь в личку: https://vk.com/silverfire
Наша группа ВК : https://vk.com/lmt\_group
=======================================
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

**Кол-во глав:** 1-184

**Главы 1-10**

Император Одиночной Игры

Пролог.

Всю жизнь меня называли отбросом.

При рождение я не был наделен особо выдающимися талантами, каждый окружающий был в чем то лучше меня. Поэтому когда меня кличевали отбросом, мне не чем было возразить. Я не говорю, что не пытался стать лучше, но каждый раз мне приходилось засыпать в гневе на самого себя.

Эта несправедливая жизнь.

Но в ней я однажды нашел то, в чем на голову обошел остальных.

Игры виртуальной реальности!

В реальной жизни, я был на нижней ступени пищевой цепочки. Но в мире виртуальном, я был хищником. Даже профессиональные игроки были для меня лишь добычей.

К тому же, вы могли обрести славу и богатство просто будучи преуспевающим игроком. Это была эпоха Виртуальных игр.

У меня не было сомнений.

Я был готов поставить на кон всю свою жизнь, чтобы достичь желаемого. Я сделал все чтобы достичь поставленных целей. Я сделал все возможное во имя успеха.

В конце концов, достижение целей было уже в пределах моей досягаемости, буквально в волоске от меня.

Оставалось совсем немного.

И я бы смог достичь своих целей, еще бы чуть-чуть!

"Ублюдки!"

И никогда бы мне не пришло в голову, что мои собственные товарищи предадут меня. Я всегда думал, что мы вместе дойдем до конца.

"Бл\*дь."

Мои товарищи вонзили нож мне в спину, и все четыре года упорной работы пропали пропадом.

Я пытался все исправить, но оказался бессилен. Меня ранили в самое сердце. Не удивительно, что я стал социапатом.

"Вы увидите, я больше никому не дам второго шанса."

И когда у меня появилась возможность начать все с начала, я уже знал, по какому пути мне предстоит пройти.

"Независимо от цены, я все сделаю сам... Я покажу вам, как добиться всего в одиночку."

Путь одиночки!

Это история о моем выбранном пути.

★★★

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 было заполнено игроками.

Сейчас здесь присутствовало более сорока игроков, заполняя периметры между каждым деревом. Некоторым приходилось стоять на ветвях деревьев не уступающим в размерах колоннам Парфенона\*.

А в центре всего этого события стоял один человек.

Одет он был в подобие повседневной одежды. Она напоминала военную униформу по окрасу, что хорошо сочеталось с окружающей обстановкой. Выглядел он абсолютно непримечательно, с виду больше похож на туриста.

А окружающие его игроки были в униформах желтых или зеленых цветов. Мужская сторона была экипирована в длинное офицерское пальто времен второй мировой, а девушки были 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 Донгсу!"

"..."

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

"Почему?"

Снова спросил Джэюн

"Мне жаль."

Извинился его собеседник с все еще плотно стиснутыми челюстями. Это все, чего смог дождаться от него ошеломленный Ан Джэюн, 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 выходом он всегда занимал первую строчку в списке виртуальных игр. Многие погружались в мир "Полководца" в погоне за славой и богатством. В нем царили безграничные возможности.

Именно тогда Ан Джэюн и встретил Ким Донгсу. 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 Донгсу, Ан Джэюн истреблял монстров, рейд боссов, воевал с другими игроками. Они рисковали своими жизнями на передовой виртуальной реальности. Было бы странно, не стань они 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, добытым кровью и потом. И даже так, они были готовы рискнуть всем друг за друга бесчисленное множество раз.

Именно так к нему относился Ан Джэюн.

Он был для него другом даже ближе чем родная кровь.

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

Гильдия "Штормовые Охотники".

Они были конкурентами Ким Донгсу и Ан Джэюну которых требовалось преодолеть, чтобы взойти на олимп. И вот уже как последние четыре месяца между ними велась война.

"Братишка Донгсу, если ты хочешь устроить мне сюрприз вечеринку, прекрасно. Только не косплей этих выродков из Штормовых с\*чат.

Выродков из Штормовых с\*чат.

Только Ан Джэюн называл так Штормовых Охотников.

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

'Бл\*дь.'

Конечно, Ан Джэюн прекрасно понимал, что на него надвигается

Косплей? Сюрприз вечеринка?

"У вас ребятки похоже все плохо с юморком."

Ан Джэюн 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 золоторогово волка или что-то в этом роде. Я даже не доел своего жаренного цыпленка, чтобы как можно скорее прийти. 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 Джэюн было думал, что его разорвет от злости продолжи он думать о происходящем.

"Хорошо, хорошо, просто великолепно. Позвольте мне услышать причину первого."

"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 Донгсу, Ан Джэюн 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 Джэюн 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 Джэюна, Ким Донгсу окончательно добил его.

“Мне очень жаль Джэюн. Но тебе не удастся сбежать отсюда живым.”

Внезапно смех прекратился и Ан Джэюн 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. Была она 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 Джэюна.

“Ан Джэюн.”

Обратилась она к нему.

"Ц... Чой Суйлин.”

Чой Суйлин.

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

Она была наследницей в семье крупнейших южнокорейских конгломератов. От 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 Суйлин 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 этом, никто не посчитает это высокомерием с ее стороны, лишь холодным и твердым фактом.

Все было так... Пока не объявился Ан Джэюн.

“Ан Джэюн.”

“Мои уши широко раскрыты, 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 Джэюн. Ан Джэюн... Ан Джэюн.”

'Эта Стерва!'

Ан Джэюн еле сдерживал себя от того, чтобы не высказать свои мысли в слух. Глядя на него, Чой Суйлин выпустила очаровательную улыбку.

“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 Суйлин... Нет, Абсолютная Королева Шторма Сразилась с Ан Джэюном, 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 это за неделю. Это лишь показывало, насколько же 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-ех игроков из этого списка.

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

Абсолютная победа Ан Джэюна.

Словно щенок вышел на схватку с тигром. Ан Джэюн полностью подавил Чой Суйлин.

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

Уже факт того, что у "Хахве маска" появится спонсор в лице одной из ведущих телевещательной станции 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 Джэюну 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 Донгсу.

Почему он предал его?

Чего он хотел этим добиться?

Ан Джэюн знал только одно.

Чой Суйлин. Эта стерва сделала все, чтобы оставить Ан Джэюна в дураках. Он не знал, как она все это провернула, но ее план прошел на ура. Она хорошо подготовилась перед тем как отправить Ан Джэюна в Ад.

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

“Чувство, 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 Суйлин 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 Суйлин так и хотела сделать из него послушного раба.

Ан Джэюн 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 будут искать его смерти.

Логично было бы уступить.

Унижение?

Унижение ничто по сравнению с тем, что он потерял все, чего так долго добивался. Если бы здесь был старый Ан Джэюн, жалкий, побитый жизнью дворняга, то он бы без замедления 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 Джэюн мог бы подарить свою гордость любой проходящей дворняге, но не ей.

“Твой ответ?”

На вопрос Чой Суйлин, Ан Джэюн продолжал молчать.

“Джэюн!”

Ким Донгсу призывал к нему, но Ан Джэюн 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 Суйлин, Ким Донгсу 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 Джэюн был одет в обтягивающую черную кожаную броню. Он пронес рукой у своей талии и схватил висящую на ней хахве маску.

Он быстро одел ее и процедил сквозь щели для рта.

“Я заставлю вас жалеть об этом до конца своих дней.”

Великий Палач Хурокан!

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

★★★“Вот эти, за 10.000 вон.”

Ан Джэюн вытащил две пятитысячные купюры из бумажника. Работник на пол ставки медленно повернул свою голову.

Ан Джэюн 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 Джэюну. При вручении билета он продолжал всматриваться в лицо Ан Джэюна.

“Хм, я нигде вас раньше не встречал?”

Положив билет в бумажник, Ан Джэюн 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 наблюдать.

-Мистер Ким Донгсу, 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 Джэюна 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 Джэюн стиснул зубы, вспоминая о недавнем продавце.

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

‘Дракон-Альбинос. Уровень 439.’

Ан Джэюн 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 убил бы его с первой попытки.'

Как грустно.

Как грустно, что "Штормовые охотники" не провалились, и еще грустнее то, что его там нет.

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 быть использованы в качестве материалов для зелья, а его глаза можно было 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 Джэюн 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 уступи он и продолжи 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 Джэюн 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 Джэюн остался плавать в дерьме.

‘5 лет....’

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

\*Бззз!\*

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

“Брат Тэйон”.

-Йоу, Джэюн.

“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 Джэюн стиснул челюсти.

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

По началу все было не плохо. Ан Джэюн 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 игроками 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 Суйлин страшная женщина. Она давила на Ан Джэюна не через игру, а через реальный мир.

В конце концов, Ан Джэюн 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 не свести концы с концами.

Он встретил Юнг Тайона именно там. Он был ростовщиком. Он искал опытных игроков, подобных Ан Джэюну которым не удалось реализовать себя в играх и предоставлял им деньги, а потом собирал проценты.

Они не особо много контактировали. Ан Джэюн был гением среди гениев в виртуальных мирах, от того администраторы "Легенды" заблокировали на год его лицевой счет. Юнг Тайон был первым, кто разорвал все связи с Ан Джэюном.

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 Джэюн 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 не кому не нужны. Просто комбайн по созданию денег.

Это самое последнее место куда ты решишься податься.

Люди не находя нормальной подработки отправляются туда. Для старых ветеранов вроде Ан Джэюна 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 Джэюн слегка крутанул циферблат свих часов с выражением полного гнева. Звонок завершен. Он было хотел выкинуть свой телефон, но это было невозможно на телефонах типа - часы. Даже если бы и мог, то не стал бы этого делать из-за его стоимости.

‘Черт побери.’

Скажите, что все могло быть и хуже? Но не для Ан Джэюна, он просто хотел очнутся из 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 и это не единственный вариант. Если я правильно понимаю, то около 100 миллионов пользователей так же как и я в ожидание нового хита, чтобы уже там начать все с нуля, что бы создать свою гильдия и выбить себе место в топе... За два, три года я мог бы...’

У Ан Джэюна 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 Джэюн уже поднял руку.

“Юнг Тайон.”

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

[Вызов Юнг Тайона.]

Ан Джэюн 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 Джэюн.

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

Ан Джэюн.

Ему было 29 лет.

★★★

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 девайсоф для подключения к ВР - V-Gear, что ознаменовали 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, не было определенно лучших среди них.

Это стало воюющей эпохой.

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

"Полководец".

В типичном фэнтези мире, 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 полетах на собственных крыльях.

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

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

Если говорить начистоту, то игра контролировалась вовсе не компанией, а программой ИИ. Его 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 легко 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 присутствовало 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 сладкий 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" шла на миллиарды 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 лучшую 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 билетах 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 беспрецедентный убой 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 стремление убивать. Всегда находилось 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, это было очевидно.

“Гильдия "Хахве маска" наверняка сильно благодарна Хурокану, но и столь же сильно чувствовали они 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 силам.

“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 Джэюн вернулся в 2036 год.

И он все помнит!

★★★

Большинство мужчин немного падки к нарциссизму, когда любуются собой перед зеркалом после душа. Это была странная, печальная, и довольно неудачная привычка мужской половины.

Но Ан Джэюн 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 при взгляде в свое отражение с лица Ан Джэюна не сходила улыбка.

Это была не совсем привычная его улыбка.

\*Дзинь!\*

Это была освежающая улыбка. Это может показаться странным в глазах окружающих, но Ан Джэюн просто не мог спрятать своей улыбки. Глядя в зеркало он был обращен лишь к себе.

“Ты чертов неудачник”, критиковал он себя.

Но улыбка на его лице не стремилась его покидать. Он стал улыбаться еще шире чем раньше.

"Да, тебе действительно досталась не легкая жизнь."

Ан Джэюн 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 и Ан Джэюна. Он даже не почувствовал боли, это была мгновенная смерть. В голове лишь пронеслось - 'Ах!' - и он получил тяжелый удар, а открыв глаза он очутился 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 Джэюну 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 каких-то 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 началу его новой жизни, ведь теперь он главный персонаж, ибо второстепенным лицам второго шанса не дано.

Ан Джэюн много не раздумывал над произошедшим.

Все таки, это очень похоже на обычный шаблон. Но Ан Джэюна 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.

Прямо 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 Джэюн был немощным рабом жизни, с минимальной заработной платой, но в "Полководце", он был Великим Палачом, игровым персонажем стоящим колоссальных денег и способный убить любого, кто посмеет встать у него на пути.

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

‘Сегодня - 1 января’.

Сначала нужно было разобраться в происходящем.

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 как 10 месяцев 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 входило 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 Мийоу, кажется, он был одним и самых последних среди них.’

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

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.

Мийоу 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 Мийоу, 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 риска неминуемой гибели. В любом случае, Мийоу 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 уже вышло, но я точно знаю все те, что ожидают всех в будущем. Если получится их заполучить, то мне удастся заполнить этот разрыв."

В обычном случае подобный разрыв преодолеть невозможно.

Но для Ан Джэюна 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.

Это система предназначена для первооткрывателей.

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

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

Однако сейчас Ан Джэюн был полон информации о предстоящих событиях и титулах последующих после них.

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 Джэюна.

"Мне придется сильно попотеть."

Была еще одна проблема.

"Но сейчас мне нужны деньги."

Ан Джэюн 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 для Ан Джэюна, даже самая дешевая модель 1 уровня стоила 20 млн. вон.

\*Нужно больше золота.\*

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

Конечно, не обязательно было выплачивать 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 рассчитывается.

В общем итоге выходило 7 млн.

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

Ан Джэюна уже знал что делать.

‘Придется снова обратиться к ростовщикам.’

Частные займы.

Ан Джэюн 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 по рукам и ногам обязательствами, но получение 5 млн. вон честным трудом займет не меньше 3-4 месяцев, 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 Джэюн 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 в них слабости и воспользоваться ими. Только в редких случаях можно было полагаться лишь на грубую силу.

‘Черт.’

Уже мыслить иначе - просто иррационально.

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

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, так это сотрудничать со свой гильдией.

"Черт."

Но Ан Джэюна не устраивали подобные планы.

Он не заботился о логичности своих решений.

‘Как будто я стану пресмыкаться перед этими выродками.’

Просто потому что Ан Джэюн угрожал их позициям, они разрушили его прошлую жизнь. Как результат Ан Джэюн 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 из этого не происходило, но это все очень сильно отпечаталось в воспоминаниях Ан Джэюна.

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

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

Но Ан Джэюн не животное. Он человек. Его жизненные принципы и человеческие ценности не позволили бы поступить так с собой после всего пережитого.

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

Ан Джэюн продолжал ломать голову над этим.

‘Какой класс в "Полководце" способен вывозить все в одиночку?’

И в попытках решить данный вопрос,

‘Точно!’

Лампочка в голове взорвалась.

“Богатенький Лич.”

Был один случай.

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

Его прозвали, Богатенький Лич.

“Точно, был ведь такой парень!”

У него был класс Некроманта.

★★★

"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 был не 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 высоко ранговые заклинания, требовались высоко ранговые книги, даже для низко ранговых 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 покажешь.

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

Самый большой минус это то, что некроманты могли вкачивать только один атрибут. Это было огромным штрафом для более высокоуровневых игроков, когда речь заходила о убийстве монстров. Игроки могли рассчитывать на увеличение своего урона при совместимости атрибутов более чем в два раза, но не некромант.

Магия призыва была 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 сожаления 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, закупись ты ядрами на все время, но с ростом некроманта приходилось менять и ядра.

Есть еще один нюанс. Призывал ты явно не топ-моделей. 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 может наслаждаться своей игрой в подобной обстановке, да и тот кто сможет, нормальным делом это считать не будет.

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 приложение. Игра стала для него хобби, ему доставляло удовольствие в давке 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 ни чем не отличался от новичка за рулем Ламборджини. Из-за его хорошего снаряжения его частенько убивали.

В один момент он решил перестать лично вступать в бой. 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 себе 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 идти и речи. Никто не будет именять своей стратегии ради одного, пусть и поднявшегося в глазах остальных, класса.

От того в Ан Джэюне 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 Джэюн 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 планов, 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 станет 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 свое пути. Все так же как и с Богатым Личом. Он в одиночку мог потягаться с целой гильдией. Конечно ему бы не удалось одолеть 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 Джэюна? Вполне возможно, что ему удастся поменять историю "Полководца".

'Да, мне это под силам.'

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

Одно Ан Джэюну 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 Джэюн уже потерпел поражение от их рук.

Они были его главной проблемой.

‘Хорошо.’

Он принял окончательное решение.

“Время заиметь деньжат.”

★★★

Первый раз Ан Джэюн 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 фармить 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 Джэюн. Он подкопил денег и спустя три месяца вошел в "Полководец".

Конечно сейчас он не собирался в пустую тратить 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 фактический ничего не теряли.

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

Это зовется V-Gear кредитование.

Пока Ан Джэюн подрабатывал в подмастерье он множество раз видел тех, кто не справлялся с выплатами процентной ставки и шли на работу в мастерские. Он столько там работал, что уже знал, где ему искать этих 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 здесь взять V-Gear кредит, правильно?”

“Да.”

В ответ Ан Джэюну, заемщик, Парк Вуйунг, осмотрел его с головы до ног.

‘С виду способностями парнишка не блещет.’

Для Парк Вуйонга, 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 вернуть из той суммы что он займет? Клиент возвращающий всю сумму в срок - хороший клиент, но клиент который не может выплатить всю сумму целиком, и выплачивающий проценты - прекрасный клиент.

В глазах заемщика Ан Джэюн 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 Вуйонга, Ан Джэюн 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 Вуйонг находил это довольно забавным.

Парк Вуйонг был уверен. Спустя три бесплатных месяца в "Полководце" Ан Джэюн снова прибежит к нему. Не имея возможности вернуть деньги, что он задолжал, он просто прибежит плакаться к нему на коленки.

“Сколько вы хотите взять?”

Понимая все это, Парк Вуйонг внешне улыбался и внутренне глумился.

Ан Джэюн же спокойно ответил.

“10 миллионов вон.”

“Простите, что?”

Он немного превзошел его ожидания. Он знал, что 7 млн. вон вполне достаточно для начала игры в "Полководца" в течение первых 3 месяцев.

Но на что ему еще 3 миллиона?

Парк Вуйонг пристальнее всмотрелся, но Ан Джэюн 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 Вуйонг казалось на минутку сломался.

Пока Парк Вуйонг продолжал молчать, Ан Джэюн окликнул его щелчками двух пальцев.

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

Ан Джэюн прекрасно понимал, почему тот ушел в прострацию. Он привык к этим взглядам на себе. Пусть ему это не нравилось, но на данный момент ему было не до этого.

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

В ответ, Парк Вуйонг исправил 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 Вуйунга даже не было возможности, как Ан Джэюн 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 Вуйонгу:

“Готово.”

★★★

“Наверное, впредь я буду любить частных заемщиков. Они быстро работают, когда дело касается денег.”

\*Дррр, дррр!\*

Ан Джэюн повозился с циферблатом на часах. Он проверил свой банковский счет и увидел на счету поступление в 10 млн. вон. Потом снова покрутив циферблат, и 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 приходилось на подключение к "Полководцу". По сколько продажи V-Gear резко взлетели, то Peach Corp не могла не уделить "Полководцу" в особом внимание.

В Peach Store можно было позаботиться обо всех делах для подключения к "Полководцу".

‘Хорошо.’

Посмотрев на карту, Ан Джэюн поместил в ухо небольшой наушник.

"Проложить маршрут."

★★★

Когда устройство для подключения к виртуальной реальности, V-Gear модель 1 уровня только вышла, ее назвали революционной.

Но так было лишь для меньшинства.

“Кто купит игровую приставку за 20 млн.вон?”

Это было поистине революционный скачок в ВР-устройствах, сократившая 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 платили 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 персико-образной формы и гладкими, нестандартными стенами, все это было уникальной чертой Peach Store. Его интерьер был еще более поразительным.

Внутри Peach Store, вы имели свободный доступ ко всему контенту связанный с V-Gear.

Приобретайте все, что вам понравиться! Это был их девиз.

Свободный доступ действовал все 24 часа в сутки. Они были открыты 24/7, и Peach Stores разрешала 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 Джэюн стал осматриваться по сторонам в поиска изменений. Он видел остальных клиентов, располагающихся на мягких стульях, в больших перчатках, с надетым на голову громоздкими, чуть больше мотоциклистского, шлемами. Явно одни из пользователей ВР мира.

В это время к Ан Джэюну подошел один из сотрудников.

“Я могу вам чем-то помочь?”

Ан Джэюн 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 Джэюна, 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 Джэюн немного застопорился.

‘Ну да, только не в этой время.'

Раньше, на шее у Ан Джэюна были даже мозоли от долгого пребывания в V-Gear, но все это было в другом времени. Так что нынче Ан Джэюн 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 Джэюна проявлялись подобные симптомы, то и возвращения в прошлое было бы бессмысленным.

Сотрудник повел Ан Джэюна на оформление договора. Пока он шел, он краем глаза кое-что приметил.

“Подождите.”

“Да?”

“Разве это не модуль 6s Уровня? Он на продажу?”

Ан Джэюн 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 погружение, как итог - и результат. Разница не слишком большая. Общий коэффициент увеличивался на 2% с каждой последующей модели.

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 способный 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 варьировалась в зависимости от дополнительных опций, что 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 фича 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 Джэюн использовал подобный один раз. Когда Ан Джэюн 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 совершить невозможное.

Программисты, получившие данные тестирования Ан Джэюна были одинаково поражены. Они утверждали, что еще никто не смог так полностью раскрыть все возможности модели 7s как Ан Джэюн.

В любом случае, модель 6s стояла прямо перед ним.

Ан Джэюну конечно же стало любопытно.

“Извините, но эта модель не продается.”

Сотрудник сразу же объяснил Ан Джэюну, что тут ему нечем помочь, и на что тот внутренне посмеялся.

‘Даже будь у меня деньги на нечто подобное, я лучше бы инвестировал бы их в акции.’

Сейчас Ан Джэюн не наскребет столько денег, даже если продаст самого себя. И все равно, он не мог понять причины его нахождения здесь. Обычно Peach Store все доставляло 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 привести его, чтобы провести испытание.’

Сразу ясно, что все дело в модели, ведь ответственность за ошибку в своей технике несут изготовители.

Ан Джэюну 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 Джэюн стал о чем-то догадываться.

'Это она, не так ли?'

Владельцем была та, кого он презирал всем своим сердцем.

Ан Джэюн нахмурился.

Сотрудник слегка опешил от изменений в выражение Ан Джэюна. Думая, что это его вина, сотрудник магазина решил поспешно извинится.

“Я действительно сожалею, но этот продукт...”

“Хм?”

Ан Джэюн немного удивился, но потом сразу понял в чем дело.

'Сотрудники Peach Store действительно слишком вежливы. В любом случае.'

Ан Джэюн 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 Джэюна 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...’

★★★

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

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

Ан Джэюн буквально чувствовал боль от звука вибрации на его часах.

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

Пока Ан Джэюн 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?”

Это корректировка настроек V-Gear модуля, чтобы пользователю было комфортнее.

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. Как результат все Топ-игроки проводят самостоятельную настройку своего модуля. Ан Джэюн тоже относился к ним.

“Да, пусть проведут здесь.”

Ему не зачем было сейчас заниматься всем этим самостоятельно. Ан Джэюн 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 подключен 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 ему.”

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 нравилось 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 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 Джэюн, вместе со своим настройщиком. Все было именно так, как и предполагал Ан Джэюн. Чтобы взглянуть поближе на модель 6s, Ан Джэюн вместе с программистом подошли к ним поближе.

Поэтому Ан Джэюн услышал их разговор.

“Это модель 6s, верно?”

Ан Джэюн сразу же задал вопрос. Двое программистов только заметили Ан Джэюна подошедшего к ним, и были не мало 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 Джэюн 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 Джэюну 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.

Он 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 получит 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, отрегулировать, с каждым разом повышая 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 на сколько хорошо пользователь использует свои физический возможности в виртуальном мире, а так же чувство балансировки.

А между этим, два программиста шокировано смотрели на Ан Джэюна.

“Откуда ты все это знаешь?”

Ан Джэюн 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 Джэюн 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 Джэюна 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 может целый день в нем копашиться, 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 Джэюну, как бы прося его согласия. Но Ан Джэюн лишь спокойно ответил.

"Сожалею, но ни чем не могу вам помочь.”

'Если оно 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, принадлежи это оборудование действительно Чой Суйлин, то он лучше умрет, нежели поможет своему заклятому врагу.

Два программиста немного нахмурились в лицах, но Ан Джэюн 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 Джэюну не доставало квалификации их жалеть.

Ан Джэюн 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 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 Суйлин 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 Суйлин 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 было невозможно из-за лицензирования и складских помещений. С тестом Восхождения все обстояло точно так же. Список рейтинга разделяли все пользователи проводившие этот тест за день.

К тому же Чой Суйлин 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 за меньше, чем 3 минут - можно пересчитать по пальцам одной руки. И все они монстры.

Результат Чой Суйлин 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 стоил своих денег.

Но она была лишь на втором месте.

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

Два программиста оба стояли наклонив головы.

А Чой Суйлин 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 под силам.

Два программиста тут же ответили.

“Должно быть это бот.”

“У нас присутствует бот, что проверяет наши продукты. Похоже мы случайно загрузили его запись.”

Если человеку такое не под силам. Тогда ответ был очевиден.

Чой Суйлин оставила лишь усталый взгляд, и вновь развернувшись, пошла прочь.

★★★

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

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 Джэюна с подавленным настроением, и продолжали его беспокоить.

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

‘Некроманты там и все остальное может подождать, для начало нужно привести себя в форму.’

С хмурым лицом Ан Джэюн закончил растяжку и схватил горстку глюкозных леденцов, что он 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 Джэюн быстро проглотил дожевывающие конфетки.

Затем он лег на матрас и одел свой V-Gear.

[Пользователь Ан Джэюн, сканирование радужной оболочки закончено. Благодарим за использование V-Gear.]

Как только сканирование глаза закончилось, Ан Джэюн вставил мундштук.

Прикусив его посильнее, Ан Джэюн внутренне приготовился.

‘Ну что ж, просмотрим, кто будет смеяться последним!’

★★★

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 осмелится это сделать. 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 РПГ.

Виртуальные игры давали игроку сил 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 больше 200 не наберут. 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 выплескивается фонтаны крови, если существа на последнем издыхание и ты чувствуешь как прекращается биться его сердце, или просто у него вываливаются кишки из пробитого брюха, то создатель подобного контента оказывался за решеткой.

Как результат, по началу 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 уделен на убийстве 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. И игроки всегда могли отключить данную функцию, и 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 это сотрудник потом дал свои письменные извинения... и все таки, новичкам приходилось проходить 280 минутное обучение, чтобы начать 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 на это.

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 Джэюн, точнее Хурокан.

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

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

'Такое чувство, словно вернулся домой.'

Чувство, словно лосось вернувшийся в родную воду.

Хурокан наконец-то почувствовал, как 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 там 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 на 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 мире виртуальном. 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 глядя 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 заклинания при выборе своего класса. Другими словами, можно было начинать магичить с 1 уровня.

Игра не надоедала игрокам цепочкой нудных заданий, перед тем как 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 высоко ранговыми заклинаниями, сначала требовалось прокачать низко ранговые. Очень муторно прокачивать низко ранговые заклинания, когда ты сам уже приличного уровня. Ведь лучший способ прокачать заклинаний это постоянное их применение, при чем 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.

'И так, давай посмотрим пупсик, чем ты сможешь меня порадовать.'

★★★

Башня Классов.

Это место для выбора основных классов, а так же единственное место, где можно получить книгу навыков. В то же 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 наживиться.

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 общаться 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 плотно 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 это 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 в силой, потому что тот был его сошкой. Вытрясав 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 норм. 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, что сейчас только на 1 уровне это не под 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 всяческий 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?”

При этих словах 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. Магический проклятья черных магов имела лишь один атрибут, но в ней 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 столкновение с монстрами. Средним и мелким гильдиям нечем было привлечь 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 игра, 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 выхватил 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 это Судури просто развернувшись сплюнул. И просто 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 проверить свою статистику, подтверждать задания, карты и проверять свои характеристики, общаться внутри и вне ВР мира, фотографироваться или снимать видео, и 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 получали случайный 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, что оставят им жизнь, в обмен на запястье. И это было одно 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 "Полководца". При чем всегда.

Как результат, всякий, хоть раз убитый ПК-игроком, был очень чувствителен, когда дело касается 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 успокоил себя, 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, на второй почти ни кого не было.

В длинной линии 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 показывали жалость в отношение 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.

Ну, Хурокан их спокойно 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, что 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 вы можете переслушать свой диалог с НПС.]

Выслушал последнее оповещение, Хурокан лишь крепче сжал руки.

★★★

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, просто 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 изучил 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.

★★★

Почте все содержимое "Полководца" связанно со сражениями. В то же время, сражения это почти все, что мог предложить "Полководец". Если бы предбоевая 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 при охоте 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 выдавались 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 Тренированное Подземелье Ассоциации Завоевателей.

Тренировочное Подземелье было специально разработано для игроков ниже 10 уровня, чтобы 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 не кому было тебе помешать и игроки могли спокойно сосредоточиться на боевых действиях.

Прямо сейчас Хурокан находился в Тренировочное 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 пасти.

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 черепо-образное 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 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 не плохо имей он отличный 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, это просто невозможно...’

Прежде, чем Хурокан закончил свою мысль,

\*Краш!\*

Раздался глухой звук.

Волк и скелет столкнулись с друг 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 Хуроканом 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. Соиздатель "Полководца" - Tobot Soft, являлась ведущей компанией по разработке ИИ, так что естественно в этом игра превосходила остальных.

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. Полостью сосредоточившись на нем, он с низким рыком устремился прямо на него.

Хурокан уже слышал топот его проворных лап, и все равно продолжал нахмурено стоять. 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 вытащил с правого бедра кинжал, и легонько перекинул его в левую руку. Как только его рука схватила кинжал, Угольный Волк прыгнул на него с расстояния 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 свой 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 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 третье команды, активирующей специальный навык?’

Щелкнув трижды, активировался 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 потерявший 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, что когда-то влюбил в себя весь мир, танец, что доводил фанатов до слез, этот легендарный танец снова явил себя миру в этом подземелье.

И Хурокан, единственный свидетель подобного зрелища, обходился 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/

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

**Главы 11-20**

Глава 11. Танцы со скелетами (Часть 4)

\*Вууу!\*

Вернувшись из ВР мира Ан Джэюна встретил звук охлаждающегося V-Gear.

[Выключение системы. Пожалуйста, подождите.]

После процесса охлаждения появилось уведомление. Ан Джэюн 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, неподобающие для 3-го января.

Ан Джэюн 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 оплату за игр, то я останусь до суха высосанным.’

"Полководец" был просто машиной по высасыванию денег.

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

‘Это не тот Некромант которых 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 представление как это исправить.

Ан Джэюн 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 ролика все хорошо сражались. Они должным образом защищались своими щитами, и контратаковали своими мечами и копьями. 10 воинов скелетов стоявших в строгом построение выглядели очень впечатлительно.

‘Так почему же мой скелет такой кусок?’

Ан Джэюн 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 это не мелочи. Информация о том, как получать прибыль или определенные стратегии охоты стоили миллионы вон. То же 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 варьировалась 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, что выпускали видео бесплатно. Нужно просто связаться с одним из таких игроков через почту.

Но т.к. у Ан Джэюна 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 прохождения 10 уровня, но видимо он был слишком наивен.

'Ну, раз я все равно решился на это...’

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

'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 от 79-85.

Однако не надо 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.

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 Джэюн не особо возражал по поводу стоимости.

Из-за изменениях в цене 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 Джэюн сразу же посмотрел, если 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 Джэюн пока с серьезным видом наблюдал за видео.

– По началу призвав скелета и приказав ему ступить 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 Джэюн 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 Джэюн понял.

'Защита проста в освоение, и пока ты можешь защищаться от атак соперника, то и прочить его будет легко.’

Конечно, мастера подобные Ан Джэюну 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 врага. 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 по максимум терпеть и удерживать го натиск. А если противник пытается обойти ее, то твоя задача его остановить.

Если противнику удастся пробить защиту, так тому и быть

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

Пока Ан Джэюн 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 пока тот открывался. А потом снова поднимали щиты, демонстрируя абсолютную дисциплинированность.

- В сражениях Воины Скелеты растут путем проб и ошибок. Когда вы достигнете 20 уровня, к тому моменту они должны сражаться лучше большинство 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 Джэюн 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 не популярен?’

Ан Джэюну было очень любопытно.

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

На это есть две причины.

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

‘"Полководец" это не та игра, которую бы бросят, стоит просто захотеть. Только, если 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. Высока 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 Джеюну нужен был другой путь.

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

'Значит они не глупы.'

Самым большим беспокойством Ан Джэюна 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 Джэюн 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 Джэюн приказал резким тоном.

“Встал!”

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

Глаза скелета, что горели синим пламенем, образовав 'Хо', что выглядело довольно мило.

Но Хурокан был все так же серьезен. 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 полетело параллельно земле, прежде чем упасть с глухим звуком.

\*Гремит, гремит!\*

Раздался звук гремящих костей.

Хурокан снова стал орать 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 по Хурокану.

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

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

С начала 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 как средство обороны, но разительно отличающееся от блока.

А если не удастся?

'Если это не удается, 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 избегая 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 выпустил 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 легко сможет вставить его обратно.

В нем сочетались прекрасные данные для хорошего уклонения. Следовало просто пользоваться своей головой, что бы 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.'

\*Грин!\*

Небольшая 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.”

------------------------------------------------------------

Хэй, конечно жаль, что большинство людей увидит мои сообщения лишь спустя пару дней,

Но все равно оставляйте свои комментарии, я частенько их читаю. :)

Немного притомился я переводить. Надо бы выяснить причину. И решить ее.

А то со временем при переводе все больше утомляюсь. Вполне может быть, что следует иногда перерывчики делать. Который я сделаю завтра. :D

По поводу главы. По немного раскрываются реальные возможности Ан Джэюна.

И чем дальше, тем круче.

Кстати на улице настали холода, одевайтесь теплее и не болейте. ^^

У нас тут уже под -20. А у вас?

Глава 12. Другой (Часть 1)

[У получили уровень.]

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

[Вы достигли 10 уровня. Монстры в Тренировочном Данже 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 Данже.

Это приличный темп. Быстрее среднестатистического игрока, примерно на уровне старающегося игрока. 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 обыденного 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.

И 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 отличненько. 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 отправлял.

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 тратилось много магической силы, а на его поддержание уходило еще больше. Этот класс просто не мог обойтись без магической силы.

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 размеры большинства рейд боссов, он, вероятно будет убит прежде, чем закончит свое движение.

'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 востребованные во многих гильдиях, на роль более эффективных танков.

Это три разновидности Некроманта, о которых знал Хурокан.

Но Hyrkan не мог решиться в выборе.

Все дело не в его нерешительности.

‘Этого не достаточно'

Просто все три вариации не подходили его требованиям. Не вписывались в образ, что нарисовал он 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 Хурокан не сыскать.

И в этом то и была вся проблема.

‘Воины скелеты сейчас не могут увернуться от моих ударов из-за разницы в характеристиках. Но спустя некоторое 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 статистике настанет полная анархия.

До возвращения в прошлое, Хурокан вкладывал все очки в силу. Потому, что он был мечником. Даже при равных количествах силы, мечники, получая свои благословения и применяя свои навыки, десятикратно увеличивали свои результаты.

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

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

Самый большой косяк во всем этом, это полная неразбериха в статистике персонажа, в котором характеристики главным образом шли не туда не сюда.

Но именно это и создавало различные вариации в древе навыков.

'Само по себе это не так уж и плохо.'

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

Конечно, подобная разрозненность так же могла привести и 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 наименьше сожалений.

‘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 выбор здесь, 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."

---------------------------------------------------------------------------------

Мысленный диалог переводчик:

- Чем бы заняться?

- Переводом.

- Но у нас же сегодня выходной?

- А кто тогда будет заниматься переводом?

- Но... мой... выходной...

- Быстро за перевод!

Ахах, весело так получилось. Я тут подумал, а может после заливки платных глав в бесплатки, снова обновлять свои комментарии под ними. А то я так оставляю комменты, а прочтут их еще не скоро. А платников пока не много. Как в принципе и читателей в целом. :D

Ну да ладно, вообще, я кажется понял, почему так переутомился с переводом. Просто я пытался быстрее с ним справляться, и подобные спешка меня сильно утомляла. Так что, вот она, новенькая главехонька. :)

Кстати, здесь режим редактора появился (или был, я тут новичок), с ним и пробелы между абзацами, и размер шрифта, и т.д. В общем я заметил, что между главами у меня нет определенного стандарта, поэтому надеюсь, что в скором времени со всем этим разберусь и все главы отредачу по единому шаблону. Ну, а пока довольствуйтесь этим. ^^

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 маг. силу. 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 низкоуровневый. 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 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 навыки, которые было легки в применение.

По этой причине все Некроманты вкладывали все очки в магию. Магия поднимала объем магической силы и скорость ее восстановления.

‘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 маг. силы и увеличивающие скорость ее восстановления. 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, 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. Были лишь слухи о его владельце, 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 просто смешно. Тем более относительно 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 поднятие каждого последующего уровня становилось все тяжелее. Так же и в "Полководце". Однако в "Полководце" давались большие возможности в поднятие своих характеристик с помощью Званий.

(П.п. Буду чередовать слово титулы - званием, и вообще многие другие вещи аналогичными словами. Не люблю повторений, коих здесь фигова свалка. Если это кому то мешает, пишите, могу исправить.)

Хороший титул мог повысить определенный стат на 20 очков. Это равносильно набору 4 уровней. Большинство титулов давалось с боссов. Именно поэтому гильдии были так одержимы рейд боссами.

Даже так, еще не один человек не поднимал своего персонажа с акцентом на получение Званий. Их бы просто посчитали идиотами. Даже с деньгами можно было обрести лучшую экипировку, но не Звания. Этого игроки достигали лишь по ходу игры.

‘Да, я сошел с ума, пусть будет так. Кто в здравом уме будет делать подобное?’

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.

'Мне просто нужно двигаться вперед.'

Если это невозможно, то он свершит 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, а нанесший последний удар станет Императором Войн, 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 тот мог получить. Некоторым игрокам попадались групповые задания. И было множество игроков проплачивающих себе в нем 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 топ-30 гильдии была команда Звездных Охотников, они занимались только сбором звезд, в рейдах они не учавствовали.

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 бы с легкостью поступил в престижный университет, если бы так же серьезно отнесся к учебе в своей средней школе. Иногда он тратил 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, о них просто напросто все позабыли.

Ну, а т.к. все больше игроков не могли с ними справиться, то Ассоциация Завоевателей увеличивало награду за них. Об этом знали не многие. В "Полководце" об этом не сильно распространялись. Т.к. в "Полководце" крутилось все больше и больше денег, то подобные вещи становилось вроде корпоративных тайн. Подобную информацию можно было продать за несколько млн., а то и за несколько десятков млн. Никто в здравом ум не станет трезвонить обо всем этом в интернете, ради чей-то симпатии.

Да и бывали люди размещающие 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 жаждали новых заданий. Просто они воспринимали все старые квесты 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 областей. 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 данжа 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 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 содержимое квеста.

[Пещера Мистер Бим]

-Ранг задания: Редкий

-Диапазон 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 скрывать в себе многое, но Хурокан прекрасно понимал, что это титул Восходящей Звезды.

'Господи, не могу поверить, что мне выпал шанс получить звание "Восходящей Звезды".'

Звание Восходящей Звезды. Этот титул могли получить лишь игроки 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 задание это встречалось 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 слово "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 звания Сверхновой, Убийцы Драконов, и Героя Великих Сражений...'

Все это звания, прибавляющие проценты к характеристикам.

'То вместо беспорядочного персонажа, я получу настоящего читера.’

Читер.

Об этом мечтали все игроки.

--------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Да, мечтали, знаем, каждый геймер наяривает при подобных мыслях. :D

Сегодня у меня выдался бурный денек, так что, я немного устал, и платной главы сегодня тоже не будет.

Кстати я заметил, что народ стал подтягиваться к этой новелле, это придает мне мотивации.

Чувствую себя Виидом, строящим свою Мору. Все чтят короля за его старания. А король жаждет боооольше денег. ╰(\*´︶`\*)╯

Ахах, я человек вообще не жадный, но почему то сейчас я сильно в этом усомнился. Ладно, я не жадина, я просто хочу спать. Да, все дело в этом.

(¬‿¬ )

Глава 14. Пещера Мистер Бим (1)

Все игроки прошедшие через учебку "Полководца" обычно пребывали в сомнениях.

Стоит ли продолжать эту игру? Возможно ли потребовать возврат денег?

Но такие мысли быстро проходили после прохождения тренировочного данжа.

Их точка зрения кардинально менялась при сражениях с различными монстрами в этом данже 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 ждет провал.

Но в тренировочном данже, игроки сталкивались 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 небольшой редактировки, они становились главными героями своих собственных фильмов.

Поэтому очевидно, что со временем игроки обретали все больше уверенности в своих силах. У этого тренировочного данжа была еще одна цель.

Обучение!

В этом то и заключалась цель этой системы, 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 становился опасным.

Когда они начали сражения с монстрами в лесах и горах, то понимали разницу между монстрами в тренировочном данже и настоящими 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 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 уделать. 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 его удар. Вот до этого момента все шло гладко.

Проблема возника, когда мечник споткнулся об камень. Как только он упал, Гнилодревый Волк прыгнул ему на грудь.

У него была верхняя позиция.

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 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 поэтому, синий оборотень, был одним из сильнейших монстров на 15 уровне.

Это можно было сказать только 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 т.к. столь прибыльная рыбка сама приплыла в его руки, то почему бы Хурокану не радоваться.

“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 сила, является показателем физических возможностей твоего персонажа, словно количество лошадок у автомобиля.

Другими словами, Хурокан не будет уступать тому в силе и скорости.

Конечно, т.к. он не вложил ни одного очка в выносливость, то ему придется тяжко, если оборотень его 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 дамагеры мечники, которые тоже сражались на передовой, 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 он держал. 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 от 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 нож и спрыгнул с его спины. А когда он приземлился, то замахнулся ногой по его левой ноге, 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!\*

(П.п. извиняюсь если прерываю кому то атмосферу, но если честно, меня немного на ржачь пропирает переводить некоторые звуки...xD

По моему, слов в описание было бы достаточно.

Поэтому, отпишитесь относительно этого в комментариях, оставлять ли подобные вещи или мне действовать по своему усмотрению.)

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 маг. сила, 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.

Будь 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 на всех.

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 быть осторожен, нельзя было давать ему время 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 восстановления.

Синий оборотень зыркнул на Хурокана, и яростно заревел.

\*Грааааааа\*!

[Синий оборотень вошел в состояние ярости.]

Это был крик полный гнева. (Он явно обиделся...)

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, ты 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 его в оборотня.

\*Вонзил!\*

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.

------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Всем привет. С вами ваш любимый переводчик.

Во-первых поговорим о главе. Оборотень - МНЕ ЕГО ЖАЛКО.

Во-вторых сегодняшняя глава вышла не совсем обычной, я набрался смелости вставить в перевод пару своих шутеечек. Они не меняли никакого смысла, в оригинале уже была некая ирония, просто я сделал ее более смешной, надеюсь оно пришлось вам по душе.

С сегодняшнего дня я снова постараюсь регулярно выпускать дополнительные платные главы, т.к. заметил, что появились люди заинтересованные в этом. Да и я сам не прочь подзаработать.

Может иногда буду выпускать и по 3 главы в день, но не надо радоваться раньше времени, в начале к выпуску 2 глав попривыкну, но мне бы и самому хотелось попробовать перевести 3 главы за день, преодолеть свой порог так сказать. На выпуске бесплатных глав это никак не отразиться, могу вас всех уверить.

Ну и тех, кто может быть беспокоиться по поводу перевеса платных глав относительно бесплаток по достижению анлейта (хоть до него еще не скоро), могу сказать, что все останется так же как и было. Просто буду ежедневно переносить платки в бесплатки, хотя, вполне может быть, что я оставлю порог в 10 глав на платке. А может вовсе все бесплатными сделаю. До этого дожить еще надо. Ну, может я слишком далеко ушел в объяснение своих дальнейших планов, но вам, в любом случае не помешало бы об этом знать. σ(￣、￣〃)

А вообще я ленивая жопа, так что гоните мне бабки! (◕‿◕)(\*крик души)

И все таки, как же много текста...

Блин, и вот не впадел вам было все это читать?! (」゜ロ゜)」

Ладно, всем бобра, всего хорошего. ^‿^

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 сотни млн. вон.

(\*Типа диджеи, но виджеи, не суть)

То же относилось 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 Донгсю. 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 мысль. 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 с этим 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 способ. 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, с его 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.

(\*Люди, что любят подглядывать)

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 продолжить 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 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 инвертаре.

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 в куб материала, его требовалось хорошенько растрясти; затем предмет из него выпадал предмет.

В любом случае, уникальные предметы выпадавшие из него, были минимум на 25 уровней выше обычных. В настоящий момент игроки 70-ого уровня были вершиной, и предметы на 25 уровней превышающий ее, 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.

‘Монстры для использования Ядра скелета. Использование мелких рыбешек не доставляет особо проблем, но 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 для Хурокана это дорого обойдется.

Конечно, нельзя быть в этом плане скупым. 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.

-------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Ахах, что мне нравится в этой новелле, так это то, что у ГГ имеются свои недостатки и сам он их прекрасно осознает. Пусть автор холит и лелеет свою концепцию и ГГ, но произведение не лишено здравого смысла, я вообще вчера мог еще залить эту главу на платку, но возникли некоторые трудности, так что платники могут порадоваться сегодня аж трем новым главам. ;D

Ну, еще я решил, что все таки буду выполнять свою ежедневную нормы по выпуску глав, не смотря ни на что. Стабильность - наше все. Не буду больше вот так перекидывать главы со дня на день, постараюсь все делать вовремя.

Мне вообще жаль ваши кошельки, регулярные платников ведь по сути проплачивают каждую новую главу, как совет, можете подождать пару деньков, пока не наберется побольше глав, это обойдется вам и дешевле, и приятней.

Если я буду продолжать в том же духе, то это 14 новых глав за неделю, Кстати, неплохо звучит, никогда бы раньше не подумал, что смогу добиться подобных результатов.

Ну, ладно, я еще оставлю пару слов для других глав, коих сегодня еще 2, так что всем приятного времяпровождения. :)

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 маг. силы, чтобы использовать проклятья.'

Когда он достиг 10 уровня, он выучил одно из заклинаний черной магии .

А именно [Проклятье Дьявола].

Это был полезный дебафф, 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 ухудшали раны, замедляли лечение, или создавали иллюзии. Даже среди топ-30 гильдий всегда велась ожесточенная борьба за проклятых магов. Как результат, самые известные проклятые маги 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 маг. силе. А это тоже стоило денег.

И Хурокан беспокоился по поводу их отсутствия.

‘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 никого от скуки ради, или 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, он никогда не трогал случайных игроков.

И тот факт, что Хурокан задумался о подобных вещах, ясно показывало его затруднительное положение. В течение ближайших трех месяцев он должен был добиться определенных результатов.

‘Ц...’

Хурокан цокнул языком.

'Я хочу, что бы кто-нибудь меня спровоцировал на это.'

Понимая ход своих мыслей, словно загнанного в угол, Хурокан покачал головой.

'ААА, я хочу, чтобы какой-нибудь тупой, бесполезный 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 она 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.

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.

(Дааа, автор все правильно написал, боольше фанатов - боольше денег, ты уж постарайся там Ан Джэюн, будем вместе богатеть :D)

Моя первая цель, достичь тысячи постоянных зрителей!’

(Тогда у меня 1000 постоянных читателей, будем идти с тобой нога в ногу, пупсик)

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 за решетку.

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 бесявее, 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 вхождение в гильдию. 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 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 слабака.”

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."

------------------------------------------------------------------------------------------

Лучше в комментариях расскажите, какой получилась глава. А то я сегодня не выспался, поэтому она мне кажется немного косячной. :D

Глава 17. Шило в мешке не утаишь. (Часть 1)

Одинокий игрок охотился на слизкого пса, 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 хлопнул его по плечу. Игрок упал на землю, а тот, кто толкнул его, взмахом меча добил слизняка.

Игрок смотрел на все это с земли.

Игрока звали Хайбола, он слегка улыбнулся упавшему игроку.

“О, извини.”

Извинениями тут явно 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 заправлял 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 Хайбола 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, но здесь все по другому. 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 их жертвы, семья Рафльф разразилась в истерическом смехе. Словно смотрели они на комедийное шоу. Двое других стояли сзади и продолжали смеяться, в то время как Хайбола подошел к своей жертве и прописал ему пощечину.

“Будешь продолжать это терпеть? Или же собираешься что-нибудь предпринять? А?!”

От их постоянных провокаций, этот 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 это 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 правом 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.В этих случаях игрок бы не умер, по крайней мере сразу, или, если им за раз не отрубят всю голову. 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 вытащил меч, продолжил напирать на Хайбола, затем быстро засунул руку в карман, и вытащив из него Ядро Скелета, быстро кинул ее к товарищам Хайбола.

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 со слизким псом 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 этом за ним продолжал кто-то 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, в шло 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.'

---------------------------------------------------------------------------------------------

Мои впечатления от этой главы:

-... (⊙\_⊙)

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 показателей 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, это просто 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 удовольсвтие 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 ыбло 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, что они застыли на месте.

Хурокан тоже мог это заметить, 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 был полнейший бредом. Так что Джайю бурно отреагировал на его слова. Вообще у него вообще не было на это право. Они 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 пару обедов, 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 был священником. В конце концов он выступал лишь в роли поддержки. Поэтому решение принимать 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 больше не горю желанием с вами сражаться”.

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. Он прищурил глаза, в ни появилось замешательство. Но даже так, ответил он достойно. 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, нет 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 маг. сила, 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 внести 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 охоты на 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 материал для крафта ювелирки, который использовался для создание предметов редкого класса. Если точнее, то 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-их 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.

----------------------------------------------------------------------------------------------------------------

\*Легкий вздох облегчения.\*

Если быть честно, то мне очень не нравятся бесконечные повторения, что так часто встречаются в новеллах. Эта не исключение. С другой стороны это очень полезный для меня опыт, ведь приходиться как то выкручиваться, чтобы все это не звучало слишком монотонно. Я вообще, бывает, перестраиваю структуру разных абзацев, чтобы не потерялся их смысл.

Просто в будущем я планирую написать свое произведение. Поэтому занятие переводами нахожу довольно полезным для себя делом. Ну и некоторую денежку от этого срубаю. (\*^.^\*)

Ну это я так, немного рассказал о себе.

Что касается сюжета. Ну немного не то, после предыдущего эпика, но Хурокану удалось срубить не маленький куш. В скорых главах будет еще больше плюшек, там уже дела будут обстоять труднее. Подтянуться гильдии - его заклятые враги. Задания помасштабнее будут. В общем, будет иметь место какому-то крупному событию, а какому точно, я сам не знаю, дальше 30 главы не читал. ╮(︶︿︶)╭

Так что мне тоже будет очень интересно. :)

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.

\*Разное

– Кожаные штаны, сделанные из шкуры Черного Гоблина. Хотя они не очень комфортны, зато позволяют владельцу обрести силу Черного Гоблина.

[Меч Эссенции Гнили]

\*Основное Свойство

– Ранг - Редкий

– Магия +10

– Требуемый Уровень: 15

\*Разное

– Этот меч пропитан редкой эссенцией гнилодревых монстров. Сам по себе меч ни чем не выделяется, но эссенция гнили наделяет владельца магической силой.

‘2 предмета редкого ранга?’

Хурокан был готов танцевать, просто получив материалы для крафта. Он ожидал, что получит стандартно предметы выданные Ассоциации Завоевателей. Поэтому получив 2 предмета редкого ранга, он был чрезмерно счастлив.

Кроме того, оба предметы поднимали маг. силу.

'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 количество маг. силы 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 выпадались 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 видео.’

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 сделанные записи. Он начала искать профессионалов для редактировки 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 для редактировки своих видео, 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 на потом, 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 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 быстрее 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, занимаясь 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 богатенькие игроки, 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 бое 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 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" значило получить славу и богатство сопоставимую со спортивными звездами. Все про-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.

‘Хурокан, Хахве Маска.’

-----------------------------------------------------------------------------

Дааа детка, хоти его, желай его. А посмотрю как он тебе голову еще разок открутит. :D

Вообще, у меня в комментариях интересовался кто-то, будет ли у ГГ гаремник, ну или девушка. В корейских новеллах я редко встречал гаремы (точнее вообще не встречал), да, может была не одна девушка сохнувшая по ГГ, но гаремов никаких не было.

НО, всегда есть одна самая красивая, самая богатая, умная, короче всегда была какая-нибудь Чой Суйлин, которая западала ГГ в сердце и между кем в принципе и развивались в дальнейшем интимные отношения. Ну, я думаю вы догадываетесь к чему я виду. Нет, это не в коем случае не спойлер, это мои предположения. Короче, я в ожидание, когда у них начнет все срастаться и вообще как автор это намеревается сделать. В конце концов тут они заклятые враги.

Вчера я недоперевел эту 2 главу, привычный образ жизни разгильдяя иногда дает о себе знать. Но мы боремся, стараемся, так что постараюсь сдержать свое слово, и компенсировать вчерашний казус дополнительной третьей главой.

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 маг. силе!’

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 замены, 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 геройиз 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 женщинам. 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 маг. силу.

'Похоже, что с призывом скелетов не будет никаких проблем.'

С имеющейся, на данный момент, магической силой он мог спокойно призывать 2-ух скелетов. После того, как он оценил по достоинству навык Ядро Скелета, он поскорее хотел призвать себе 2-ого скелета.

'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 поиска в свои часах.

[Вы прибыли в Пещеру Мистера Бим.]

Он получил новое оповещение о поисках.

‘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 Мистер 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 поисками и начать двигаться дальше.

Но как бы там не было.

'Расслабься.'

Хурокан не торопил себя. Хотя это было в его стиле, постоянно двигаться 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 Мистер 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.

Кром 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 Мистер 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 про-игроком, это возможность уснуть 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.

---------------------------------------------------------------------------------

Я тоже Ан Джэюн....Zzz…

Всем баиньки. (－.－)...zzz

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

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/

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

**Главы 21-30**

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 нечто 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 попытки, 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 задании, 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.'

Была 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.

★★★

[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, было 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 присудила 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.

★★★

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 получение 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.

★★★

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 врагов, 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.

★★★

\*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 предпосылки 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 должен смотреть это пик горы, а не его основание.”

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.

★★★

[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 телосложение 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 взятия 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.'

★★★

[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 была 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? Задание 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.'

★★★

“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. Затем 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 работала 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.'

★★★

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, становилось 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 сражение, 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 ответ взмахнул свои мечом.

\*Лязг!\*

В соприкосновение двух мечей, звучали звуки столкновения металла.

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 положении, 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 положении, 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 его 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.

★★★

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/

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

**Главы 31-40**

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 самая 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 снаряжение.

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 мурашками.

‘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 «Полководеца». 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 видела 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 Ящеролюди 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.

★★★

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 «Полководеце» 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 их 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 середине 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 пополнила 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 состоянии 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 вспоминание о ее лице заставляло его скрежетать зубами. Ненависть, боль и отчаянье, что принесла 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 всех остальных за рамки. Жизнь полная богатства и славы может 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.

★★★

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 головы.

‘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 ушел 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 поиски, 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 к 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 Хурокана. 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.

★★★

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.

★★★

Что 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 такого 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. Заметив 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 спасся 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 монстры 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 моменту, 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 местах.”

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.

★★★

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 задания от Ахимбри и провел там следующие 20 дней. Хотя большую часть времени он потратил на получение уровней ради выполнения задания Ахимбри, но Хурокан несомненно, пробыл там 20 дней.

И Ахимбри сказал, что это было быстрее его ожиданий.

‘Что за сумасшедшая игра.’

Понятие невообразимое 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 действовали у замка Бангз, Гильдия "Апом".

Это была группа 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 закончилось, 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 имела 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 участие Помощники 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, что найду 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 место, 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.

★★★

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 цветочные 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.

‘Они должно быть тоже были сделаны для игроков женского пола.’

Они были сделаны 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 изучении 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 требовалось снаряжение. Но с ростом уровня Хурокана, цены на снаряжение тоже будут расти. А чтобы компенсировать свой пробел, ему потребуются снаряжение, которое даже в «Полководце» считали уникальным.

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 обошлось 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 восхищении 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 в другую. Конечно, если передвигаться куда попало, то вы просто соберете еще больше скелетов. Поэтому при перемещении 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 равновесие, 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 регенерировал. 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.

★★★

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 не раз и не два и меч его был сломан на две части. А его череп в шлеме, с горящими в них глазами…

\*Треск, треск, треск!\*

Находилось в подмышках у человека, носящего кожаную куртку, который раз за разом продолжал ее 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 с 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 сравнение 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 Ломборгини. 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 свою 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 максимум усилий и быть лучшим, существует огромная разница.

Хурокан закрыл окно характеристик.

‘Я не могу перекладывать всю свою работу на своих скелетов; мне следует взять все 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 видео роликов 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 название этого ролика он начинал волноваться.

И само собой, видео было очень завораживающим. Сколько гротескности, и сколько в нем 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 сверх новой. 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 сверх новых, аудитория «Полководца» была накалено до предела.

- Радиоактивный осадок - Ранг 10, Рони Джексон присоединяется к Гильдии «Гидра»!

- Машина - Ранг 3, Уго Санчес присоединяется к "Красным Буйволам"!

Недавно, именитые игроки с других ВР игры 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 сверх новой. 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 своих пьес. 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 видео ролик 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 удосужилась ответить им.

Поэтому подозрения были оправданы.

Предложение о встрече пришло не от кого-нибудь, а от самих "Штормовых охотников". Чем бы он не 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".

★★★

‘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 вплодь 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 она станет бестселлером.

‘При нынешних деньгах, я смогу купить проклятье Замедления и навык Пошив Кожи, но…’

Если бы Хурокан пожелал, то он смог бы купить себе проклятье Замедления, которое было 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 стоит 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 удивление 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 впечатлиться. 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 пропитании. 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. Он был схож 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

★★★

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 сражении. 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 вешали 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 землю, 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.

★★★

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 игра 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 колено 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 имели 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 лицах 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 атаки 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/

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

**Главы 41-50**

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 наперевес устремились к голове мечника.

Хотя атаки двух Скелетов Воинов не были легки, но самый сокрушительный удар нанес 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 улучшалa положениe, 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 голову и остановился на маге. Созерцание того, как его пылающая от заклинания голова медленно поворачивается, внушало 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 своего внушительного фона, была 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 гильдию 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 смогут 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 отсутствии популярности Некроманта так же играло присутствие определенного ограничения 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, выложил еще одно видео на YouTube. Подписчики не успевшие 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 хорош 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 увеличивали его популярность, и видео Мстителя достигло 20.000 просмотров всего за один день. Количество просмотров росло быстрее чем у 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.

★★★

“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 валюту 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 деньги заработанные 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.

★★★

Войдя 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. Что и ожидалось 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, на месте драгоценного камня в нем стоял маленький камушек.

‘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 создано 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.’

★★★

[Кольцо Преследователя Скверны]

\*Основные свойства

- Ранг: Уникальный

- Увеличивает классовые характеристики пропорционально уровню владельца

- +9 ко всем характеристикам

- Необходимый уровень: Отсутствует

- Необходимые 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 характеристик 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 после 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 вызывала 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 было 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 подавления 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.

★★★

[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 состояла 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 было ограничено. 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. Сейчас 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 этот 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 времени 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.

★★★

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 создания 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 кусочкам, 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 двумя 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 нас здесь.”

- Тогда… похоже письмо пришло не только нам. Прекрасно. Для начала, не вступайте с ними в конфликт. Если 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 далека 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 голову 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 механизм 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!”

★★★

- 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 бы 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 раз 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 эти 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 остатки 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.

★★★

[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.’

Охотиться на просто сильного монстра для Хурокана было не трудно.

Однако сражение 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, рвануло, 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 затронула всего «Полководца».

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 открытием 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 выручки 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 неудаче "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.

★★★

‘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 Воина.

\*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 сильнейших. 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 исчезновение 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 у замка Херб распологались 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 хорошие Титулы.

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 снова 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 выше 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 его Легенды.

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 на 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.

★★★

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 значительного повышения характеристик аналогично 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…

‘Что 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 не 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 яростью уставилась на Хурокана. А затем стремительно побежала к нему.

Расстояние между ними составляло уже 3 метра. Учитывая их характеристики, на преодоление 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 удивлении, 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 бурчании. 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 было ограничено. 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 выявляли 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».

★★★

\*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 повисло, 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 голографическое 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 вливавшимся 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, дырявом словно сыр 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 укоул 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 Гильдии "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 остановить 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 обошлись 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 Активатора, 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 ношении 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/

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

**Главы 51-60**

Удачный дроп!

Для игроков это доставляло удовольствие сродни повышению уровня. Словно при заказе товара, ты с нетерпением ожидаешь ее распаковки при получении.

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 издаваемый 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 тот не показывал 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 металла, 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 колотившую 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 некроманта 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 копируя его действия, Скелет Воин тоже начал свою 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 снаряжения Редкого ранга.

После получения 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 была 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 своих 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 всем 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 кожа, кости и мечи остались лежать на земле.

Однако вокруг не было ни одного камня.

Все еще находясь в хахве маске и перчатках, Хурокан закрыл свое 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 резко исчез.

★★★

Хороший способ сделать себе имя - одолеть уже известного человека.

Этот способ был применим почти во всех аспектах жизни.

Почти каждый игравший в «Полководеца» 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 Кихота, 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 серверах 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 паре фирм, 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 половины урона благодаря Костяной Броне, однако это 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 Рывок 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 раз 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 силы 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 зоне 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 раз 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.

★★★

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 поединков, 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 получить 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?'

Хурокан 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 был 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 потому 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 сюжету 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?”

★★★

[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 Самому Первому игроку.

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 на 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 закрываются, несмотря на все его вложения.

Учитывая его снаряжение лучшего и пожелать было нельзя. Ожерелье и Кольцо Преследователя Скверны были просто великолепны для 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 Хурокана 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. Он добавлял 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 денежный 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.

★★★

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 привнесение мира и стабильности 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 зная 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. Помяните 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 показывала 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 создания 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 создание 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, отпадает. 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 которого 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 задании.

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 их. 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 выходе 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".

★★★

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 печальна, 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 была 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 "Аполлона", 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 в 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 снаряжение, 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 заклинаниями 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 автоматически 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, пытающуюся 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 затмевало 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 стечениями обстоятельств. Просто случайность, никакой целенаправленной охоты. По сути, это был первый рейд-босс, охоту на которого Хурокан подготовил с особой тщательностью.

Так же это навевало ностальгию. Ведь после начала войны с "Штормовыми охотниками" Хурокан так ни разу и 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 как в прошлом? Просто мысли об этом вызывали у Хурокана головную боль.

Но сейчас, когда сражение было уж вот, буквально в паре шагов 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.

★★★

Воин Медведь стоял на задних лапах испуская устрашающую ауру. В прорезях 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 прекратите, 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 сочетании с двумя своими навыками. Его агр переключался на последнего нападавшего. Два основных навыка являлись Кличем 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 навыка 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 вступления 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, игнорируя 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 Рывок сильно уменьшался в силе. Когда Воин Медведь использует Рывок он ставит перед собою щит. К тому же, если он используя Рывок без щита при столкновении, он так же наносил урон и себе.

Это была самая простая тактика при 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 назвать действительно 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 плечом, 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 одним 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 Медведь 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 поглотило 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, висевшую 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.’

★★★

[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 «Полководце».

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 он 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 направлению.’

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.

Располагалася она 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 'слабак'. 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 убийству 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.

★★★

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 личность 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 Хахуи 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 популярности 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.

“Можешь 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/

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

**Пролог**

Пролог

Всю жизнь меня называли отбросом.

При рождение я не был наделен особо выдающимися талантами, каждый окружающий был в чем то лучше меня. Поэтому когда меня кличевали отбросом, мне не чем было возразить. Я не говорю, что не пытался стать лучше, но каждый раз мне приходилось засыпать в гневе на самого себя.

Эта несправедливая жизнь.

Но в ней я однажды нашел то, в чем на голову обошел остальных.

Игры виртуальной реальности!

В реальной жизни, я был на нижней ступени пищевой цепочки. Но в мире виртуальном, я был хищником. Даже профессиональные игроки были для меня лишь добычей.

К тому же, вы могли обрести славу и богатство просто будучи преуспевающим игроком. Это была эпоха Виртуальных игр.

У меня не было сомнений.

Я был готов поставить на кон всю свою жизнь, чтобы достичь желаемого. Я сделал все чтобы достичь поставленных целей. Я сделал все возможное во имя успеха.

В конце концов, достижение целей было уже в пределах моей досягаемости, буквально в волоске от меня.

Оставалось совсем немного.

И я бы смог достичь своих целей, еще бы чуть-чуть!

"Ублюдки!"

И никогда бы мне не пришло в голову, что мои собственные товарищи предадут меня. Я всегда думал, что мы вместе дойдем до конца.

"Бл\*дь."

Мои товарищи вонзили нож мне в спину, и все четыре года упорной работы пропали пропадом.

Я пытался все исправить, но оказался бессилен. Меня ранили в самое сердце. Не удивительно, что я стал социапатом.

"Вы увидите, я больше никому не дам второго шанса"

И когда у меня появилась возможность начать все с начала, я уже знал, по какому пути мне предстоит пройти.

"Независимо от цены, я все сделаю сам... Я покажу вам, как добиться всего в одиночку."

Путь одиночки!

Это история о моем выбранном 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 1 - Великий Палач (Часть 1)**

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 было заполнено игроками.

Сейчас здесь присутствовало более сорока игроков, заполняя периметры между каждым деревом. Некоторым приходилось стоять на ветвях деревьев не уступающим в размерах колоннам Парфенона\*.

А в центре всего этого события стоял один человек.

Одет он был в подобие повседневной одежды. Она напоминала военную униформу по окрасу, что хорошо сочеталось с окружающей обстановкой. Выглядел он абсолютно непримечательно, с виду больше похож на туриста.

А окружающие его игроки были в униформах желтых или зеленых цветов. Мужская сторона была экипирована в длинное офицерское пальто времен второй мировой, а девушки были 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 Донгсу!"

"..."

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

"Почему?"

Снова спросил Джэюн

"Мне жаль."

Извинился его собеседник с все еще плотно стиснутыми челюстями. Это все, чего смог дождаться от него ошеломленный Ан Джэюн, 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 выходом он всегда занимал первую строчку в списке виртуальных игр. Многие погружались в мир "Полководца" в погоне за славой и богатством. В нем царили безграничные возможности.

Именно тогда Ан Джэюн и встретил Ким Донгсу. 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 Донгсу, Ан Джэюн истреблял монстров, рейд боссов, воевал с другими игроками. Они рисковали своими жизнями на передовой виртуальной реальности. Было бы странно, не стань они 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, добытым кровью и потом. И даже так, они были готовы рискнуть всем друг за друга бесчисленное множество раз.

Именно так к нему относился Ан Джэюн.

Он был для него другом даже ближе чем родная кровь.

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

Гильдия "Штормовые Охотники".

Они были конкурентами Ким Донгсу и Ан Джэюну которых требовалось преодолеть, чтобы взойти на олимп. И вот уже как последние четыре месяца между ними велась война.

"Братишка Донгсу, если ты хочешь устроить мне сюрприз вечеринку, прекрасно. Только не косплей этих выродков из Штормовых с\*чат.

Выродков из Штормовых с\*чат.

Только Ан Джэюн называл так Штормовых Охотников.

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

'Бл\*дь.'

Конечно, Ан Джэюн прекрасно понимал, что на него надвигается

Косплей? Сюрприз вечеринка?

"У вас ребятки похоже все плохо с юморком."

Ан Джэюн 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 золоторогово волка или что-то в этом роде. Я даже не доел своего жаренного цыпленка, чтобы как можно скорее прийти. 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 Джэюн было думал, что его разорвет от злости продолжи он думать о происходящем.

"Хорошо, хорошо, просто великолепно. Позвольте мне услышать причину первого."

"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 Донгсу, Ан Джэюн 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 Джэюн 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 Джэюна, Ким Донгсу окончательно добил его.

“Мне очень жаль Джэюн. Но тебе не удастся сбежать отсюда живым.”

Внезапно смех прекратился и Ан Джэюн 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. Была она 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 Джэюна.

“Ан Джэюн.”

Обратилась она к нему.

"Ц... Чой Суйлин.”

Чой Суйлин.

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

Она была наследницей в семье крупнейших южнокорейских конгломератов. От 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 Суйлин 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 Джэюн.

“Ан Джэюн.”

“Мои уши широко раскрыты, 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 Джэюн. Ан Джэюн... Ан Джэюн.”

'Эта Стерва!'

Ан Джэюн еле сдерживал себя от того, чтобы не высказать свои мысли в слух. Глядя на него, Чой Суйлин выпустила очаровательную улыбку.

“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 Суйлин... Нет, Абсолютная Королева Шторма Сразилась с Ан Джэюном, более известным как Великий Палач Хурокан.

На прямую трансляции их сражения было продано более 600.000 билетов. Даже с ценой в 10.000 вон за один билет, они продали все это за неделю. Это лишь показывало, насколько же 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-ех игроков из этого списка.

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

Абсолютная победа Ан Джэюна.

Словно щенок вышел на схватку с тигром. Ан Джэюн полностью подавил Чой Суйлин.

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

Уже факт того, что у "Хахве маска" появится спонсор в лице одной из ведущих телевещательной станции 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 Джэюну 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 Донгсу.

Почему он предал его?

Чего он хотел этим добиться?

Ан Джэюн знал только одно.

Чой Суйлин. Эта стерва сделала все, чтобы оставить Ан Джэюна в дураках. Он не знал, как она все это провернула, но ее план прошел на ура. Она хорошо подготовилась перед тем как отправить Ан Джэюна в Ад.

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

“Чувство, 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 Суйлин 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 Суйлин так и хотела сделать из него послушного раба.

Ан Джэюн 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 будут 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 Джэюн, жалкий, побитый жизнью дворняга, то он бы без замедления 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 Джэюн мог бы подарить свою гордость любой проходящей дворняге, но не ей.

“Твой ответ?”

На вопрос Чой Суйлин, Ан Джэюн продолжал молчать.

“Джэюн!”

Ким Донгсу призывал к нему, но Ан Джэюн 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 Суйлин, Ким Донгсу 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 Джэюн был одет в обтягивающую черную кожаную броню. Он пронес рукой у своей талии и схватил висящую на ней хахве маску.

Он быстро одел ее и процедил сквозь щели для рта.

“Я заставлю вас жалеть об этом до конца своих дней.”

Великий Палач Хурокан!

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

----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Дорогие читатели, для боле удобного чтения я каждые 10 переведенных глав буду заливать пачками. Пока не знаю, что делать с отдельными главами, вроде этой. Может оставлю, может удалю. Единственная разница, это то, что в дальнейшем в них я буду оставлять свои комментарии.

В общем, смотрите сами. Приятного чтения.)

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

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 (Часть 2)**

Глава 2. Великий Палач

“Вот эти, за 10.000 вон.”

Ан Джэюн вытащил две пятитысячные купюры из бумажника. Работник на пол ставки медленно повернул свою голову.

Ан Джэюн поправил свою 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 Джэюну. При вручении билета он продолжал всматриваться в лицо Ан Джэюна.

“Хм, я нигде вас раньше не встречал?”

Положив билет в бумажник, Ан Джэюн 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 наблюдать.

-Мистер Ким Донгсу, 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 Джэюна 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 Джэюн стиснул зубы, вспоминая о недавнем продавце.

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

‘Дракон-Альбинос. Уровень 439.’

Ан Джэюн 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 убил бы его с первой попытки.'

Как грустно.

Как грустно, что "Штормовые охотники" не провалились, и еще грустнее то, что его там нет.

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 материал для магического вооружения, его мясо и органы могут быть использованы в качестве материалов для зелья, а его глаза можно было 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 Джэюн 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 уступи он и продолжи 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 Джэюн 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 Джэюн остался плавать в дерьме.

‘5 лет....’

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

\*Бззз!\*

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

“Брат Тэйон”.

-Йоу, Джэюн.

“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 Джэюн стиснул челюсти.

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

По началу все было не плохо. Ан Джэюн 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 игроками 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 Суйлин страшная женщина. Она давила на Ан Джэюна не через игру, а через реальный мир.

В конце концов, Ан Джэюн 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 не свести концы с концами.

Он встретил Юнг Тайона именно там. Он был ростовщиком. Он искал опытных игроков, подобных Ан Джэюну которым не удалось реализовать себя в играх и предоставлял им деньги, а потом собирал проценты.

Они не особо много контактировали. Ан Джэюн был гением среди гениев в виртуальных мирах, от того администраторы "Легенды" заблокировали на год его лицевой счет. Юнг Тайон был первым, кто разорвал все связи с Ан Джэюном.

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 Джэюн 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 не кому не нужны. Просто комбайн по созданию денег.

Это самое последнее место куда ты решишься податься.

Люди не находя нормальной подработки отправляются туда. Для старых ветеранов вроде Ан Джэюна 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 Джэюн слегка крутанул циферблат свих часов с выражением полного гнева. Звонок завершен. Он было хотел выкинуть свой телефон, но это было невозможно на телефонах типа - часы. Даже если бы и мог, то не стал бы этого делать из-за его стоимости.

‘Черт побери.’

Скажите, что все могло быть и хуже? Но не для Ан Джэюна, он просто хотел очнутся из 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 и это не единственный вариант. Если я правильно понимаю, то около 100 миллионов пользователей так же как и я в ожидание нового хита, чтобы уже там начать все с нуля, что бы создать свою гильдия и выбить себе место в топе... За два, три года я мог бы...’

У Ан Джэюна 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 Джэюн уже поднял руку.

“Юнг Тайон.”

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

[Вызов Юнг Тайона.]

Ан Джэюн 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 Джэюн.

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

Ан Джэюн.

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 (1).**

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 девайсоф для подключения к ВР - V-Gear, что ознаменовали 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, не было определенно лучших среди них.

Это стало воюющей эпохой.

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

"Полководец".

В типичном фэнтези мире, 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 полетах на собственных крыльях.

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

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

Если говорить начистоту, то игра контролировалась вовсе не компанией, а программой ИИ. Его 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 присутствовало 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" шла на миллиарды 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 не 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 лучшую 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 билетах 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 беспрецедентный убой 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 стремление убивать. Всегда находилось 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, это было очевидно.

“Гильдия "Хахве маска" наверняка сильно благодарна Хурокану, но и столь же сильно чувствовали они 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 силам.

“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 Джэюн вернулся в 2036 год.

И он все помнит!

-------------------------------------------------------------------------------------------------

Всем привет, с вами ваш переводчик. Вот и закончилось вступление, и начинается само развитие сюжета. Надеюсь перевод получился хорошим, т.к. работаю я один, то и времени на него уходит много.

Еще кое-что, т.к. на сайте рулейта какой то глюк с бесконечными пробелами, то редактировать сам текст приходиться до его заливки на сайт, так что боюсь никаких картинок и дополнений в непонятных моментах я добавить пока не смогу. Может в ближайшем будущем решат данную проблему. Но что-то я в этом сомневаюсь.

Вряд ли я буду заниматься переводами на ежедневной основе, потому что не всегда есть желание. Но постараюсь делать это периодический.

Так же думаю, что неплохо было бы оставлять вот такие вот комментарии под каждой главой и делится с вами своим мнением. Так что предлагаю вам тоже оставлять свое мнение в комментариях, если есть какие то предложения, то прошу, пишите, читать ваши комментарии на удивление приятно. Так что с удовольствием их почитаю. :)

Вот как выглядит 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 4 - Класс, которым ты можешь играть в одиночку (2).**

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

Большинство мужчин немного падки к нарциссизму, когда любуются собой перед зеркалом после душа. Это была странная, печальная, и довольно неудачная привычка мужской половины.

Но Ан Джэюн 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 при взгляде в свое отражение с лица Ан Джэюна не сходила улыбка.

Это была не совсем привычная его улыбка.

\*Дзинь!\*

Это была освежающая улыбка. Это может показаться странным в глазах окружающих, но Ан Джэюн просто не мог спрятать своей улыбки. Глядя в зеркало он был обращен лишь к себе.

“Ты чертов неудачник”, критиковал он себя.

Но улыбка на его лице не стремилась его покидать. Он стал улыбаться еще шире чем раньше.

"Да, тебе действительно досталась не легкая жизнь."

Ан Джэюн 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 и Ан Джэюна. Он даже не почувствовал боли, это была мгновенная смерть. В голове лишь пронеслось - 'Ах!' - и он получил тяжелый удар, а открыв глаза он очутился 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 Джэюну 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 каких-то 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 началу его новой жизни, ведь теперь он главный персонаж, ибо второстепенным лицам второго шанса не дано.

Ан Джэюн много не раздумывал над произошедшим.

Все таки это очень похоже на обычный шаблон. Но Ан Джэюна 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.

Прямо 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 Джэюн был немощным рабом жизни, с минимальной заработной платой, но в "Полководце", он был Великим Палачом, игровым персонажем стоящим колоссальных денег и способный убить любого, кто посмеет встать у него на пути.

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

‘Сегодня - 1 января’.

Сначала нужно бфло разобраться в происходящем.

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 как 10 месяцев 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 входило 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 Мийоу, кажется, он был одним и самых последних среди них.’

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

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.

Мийоу 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 Мийоу, 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 риска неминуемой гибели. В любом случае, Мийоу 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 уже вышло, но я точно знаю все те, что ожидают всех в будущем. Если получится их заполучить, то мне удастся заполнить этот разрыв."

В обычном случае подобный разрыв преодолеть невозможно.

Но для Ан Джэюна 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.

Это система предназначена для первооткрывателей.

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

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

Однако сейчас Ан Джэюн был полон информации о предстоящих событиях и титулах последующих после них.

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 Джэюна.

"Мне придется сильно попотеть."

Была еще одна проблема.

"Но сейчас мне нужны деньги."

Ан Джэюн 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 для Ан Джэюна, даже самая дешевая модель 1 уровня стоила 20 млн. вон.

\*Нужно больше золота.\*

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

Конечно, не обязательно было выплачивать 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 рассчитывается.

В общем итоге выходило 7 млн.

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

Ан Джэюна уже знал что делать.

‘Придется снова обратиться к ростовщикам.’

Частные займы.

Ан Джэюн 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 по рукам и ногам обязательствами, но получение 5 млн. вон честным трудом займет не меньше 3-4 месяцев, 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 Джэюн 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 в них слабости и воспользоваться ими. Только в редких случаях можно было полагаться лишь на грубую силу.

‘Черт.’

Уже мыслить иначе - просто иррационально.

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

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, так это сотрудничать со свой гильдией.

"Черт."

Но Ан Джэюна не устраивали подобные планы.

Он не заботился о логичности своих решений.

‘Как будто я стану пресмыкаться перед этими выродками.’

Просто потому что Ан Джэюн угрожал их позициям, они разрушили его прошлую жизнь. Как результат Ан Джэюн 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 предательство "Хахве маски". Конечно, это не повод для жалости, но к нему порой закрадывались и мысли о самоубийстве.

Конечно, сейчас ничего из этого не происходило, но это все очень сильно отпечаталось в воспоминаниях Ан Джэюна.

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

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

Но Ан Джэюн не животное. Он человек. Его жизненные принципы и человеческие ценности не позволили бы поступить так с собой после всего пережитого.

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

Ан Джэюн продолжал ломать голову над этим.

‘Какой класс в "Полководце" способен вывозить все в одиночку?’

И в попытках решить данный вопрос,

‘Точно!’

Лампочка в голове взорвалась.

“Богатенький Лич.”

Был один случай.

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

Его прозвали, Богатенький Лич.

“Точно, был ведь такой парень!”

У него был класс Некроманта.

----------------------------------------------------------------------------------------------------------

Что-то я подзадержался... Сильно при чем так. И это после всего что я сказал...

Приношу свои извинения, постараюсь исправится. :)

Ну перейдем к главе. Да, наконец то появился класс о котором говорилось в оглавление последних двух глав. Вообще это не тот некромант которого каждый представляет когда слышит об этом. Конечно спойлерить не стану, оставлю все вашей фантазии. Может картинка вам поможет в этом.

Вообще глава больше ознакомительная, самое интересное вас ждет 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 5 - Класс, которым ты можешь играть в одиночку (3)**

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 класса.

Сам класс был не 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 высоко ранговые заклинания, требовались высоко ранговые книги, даже для низко ранговых 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 покажешь.

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

Самый большой минус это то, что некроманты могли вкачивать только один атрибут. Это было огромным штрафом для более высокоуровневых игроков, когда речь заходила о убийстве монстров. Игроки могли рассчитывать на увеличение своего урона при совместимости атрибутов более чем в два раза, но не некромант.

Магия призыва была 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 сожаления 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, закупись ты ядрами на все время, но с ростом некроманта приходилось менять и ядра.

Есть еще один нюанс. Призывал ты явно не топ-моделей. 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 может наслаждаться своей игрой в подобной обстановке, да и тот кто сможет, нормальным делом это считать не будет.

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 приложение. Игра стала для него хобби, ему доставляло удовольствие в давке 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 ни чем не отличался от новичка за рулем Ламборджини. Из-за его хорошего снаряжения его частенько убивали.

В один момент он решил перестать лично вступать в бой. 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 себе 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 идти и речи. Никто не будет менять свей стратегии ради одного, пусть и поднявшегося в глазах остальных, класса.

От того в Ан Джэюне 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 Джэюн 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 планов, 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 станет 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 свое пути. Все так же как и с Богатым Личом. Он в одиночку мог потягаться с целой гильдией. Конечно ему бы не удалось одолеть 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 Джэюна? Вполне возможно, что ему удастся поменять историю "Полководца".

'Да, мне это под силам.'

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

Одно Ан Джэюну 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 Джэюн уже потерпел поражение от их рук.

Они были его главной проблемой.

‘Хорошо.’

Он принял окончательное решение.

“Время заиметь деньжат.”

★★★

Первый раз Ан Джэюн 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 фармить 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 Джэюн. Он подкопил денег и спустя три месяца вошел в "Полководец".

Конечно сейчас он не собирался в пустую тратить 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 фактический ничего не теряли.

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

Это зовется V-Gear кредитование.

Пока Ан Джэюн подрабатывал в подмастерье он множество раз видел тех, кто не справлялся с выплатами процентной ставки и шли на работу в мастерские. Он столько там работал, что уже знал, где ему искать этих 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 здесь взять V-Gear кредит, правильно?”

“Да.”

В ответ Ан Джэюну, заемщик, Парк Вуйунг, осмотрел его с головы до ног.

‘С виду способностями парнишка не блещет.’

Для Парк Вуйонга, 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 вернуть из той суммы что он займет? Клиент возвращающий всю сумму в срок - хороший клиент, но клиент который не может выплатить всю сумму целиком, и выплачивающий проценты - прекрасный клиент.

В глазах заемщика Ан Джэюн 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 Вуйонга, Ан Джэюн 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 Вуйонг находил это довольно забавным.

Парк Вуйонг был уверен. Спустя три бесплатных месяца в "Полководце" Ан Джэюн снова прибежит к нему. Не имея возможности вернуть деньги, что он задолжал, он просто прибежит плакаться к нему на коленки.

“Сколько вы хотите взять?”

Понимая все это, Парк Вуйонг внешне улыбался и внутренне глумился.

Ан Джэюн же спокойно ответил.

“10 миллионов вон.”

“Простите, что?”

Он немного превзошел его ожидания. Он знал, что 7 млн. вон вполне достаточно для начала игры в "Полководца" в течение первых 3 месяцев.

Но на что ему еще 3 миллиона?

Парк Вуйонг пристальнее всмотрелся, но Ан Джэюн 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 Вуйонг казалось на минутку сломался.

Пока Парк Вуйонг продолжал молчать, Ан Джэюн окликнул его щелчками двух пальцев.

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

Ан Джэюн прекрасно понимал, почему тот ушел в прострацию. Он привык к этим взглядам на себе. Пусть ему это не нравилось, но на данный момент ему было не до этого.

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

В ответ, Парк Вуйонг исправил 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 Вуйунга даже не было возможности, как Ан Джэюн 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 Вуйонгу:

“Готово.”

-----------------------------------------------------------------------------------

А если захотеть, то можно оказывается очень быстро переводить. Это я так, себе на заметку. :D

Что-то скучно мне одному тут, оставляйте что ли свои комментарии! ヾ( ￣O￣)ツ

Я конечно понимаю, что произведение пока не кому не нужное, но без должной мотивации переводчику скууучно может стать. (￣ε￣＠)

Вспоминая о нежити и прочем подобном. Послушаем песню.

"Blizzard Entertainment – Arthas, My Son"

Все наверное позабыли о нем, нашем бедном Короле.

Кстати тут идут некоторые проблемся с пробелами, так что отпишитесь, кому как? С пробелами лучше или без? Или все равно.

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

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)**

Глава 6. Секреты успеха (1)

“Наверное, впредь я буду любить частных заемщиков. Они быстро работают, когда дело касается денег.”

\*Дррр, дррр!\*

Ан Джэюн повозился с циферблатом на часах. Он проверил свой банковский счет и увидел на счету поступление в 10 млн. вон. Потом снова покрутив циферблат, и 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 приходилось на подключение к "Полководцу". По сколько продажи V-Gear резко взлетели, то Peach Corp не могла не уделить "Полководцу" в особом внимание.

В Peach Store можно было позаботиться обо всех делах для подключения к "Полководцу".

‘Хорошо.’

Посмотрев на карту, Ан Джэюн поместил в ухо небольшой наушник.

"Проложить маршрут."

★★★

Когда устройство для подключения к виртуальной реальности, V-Gear модель 1 уровня только вышла, ее назвали революционной.

Но так было лишь для меньшинства.

“Кто купит игровую приставку за 20 млн.вон?”

Это было поистине революционный скачок в ВР-устройствах, сократившая 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 платили 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 персико-образной формы и гладкими, нестандартными стенами, все это было уникальной чертой Peach Store. Его интерьер был еще более поразительным.

Внутри Peach Store, вы имели свободный доступ ко всему контенту связанный с V-Gear.

Приобретайте все, что вам понравиться! Это был их девиз.

Свободный доступ действовал все 24 часа в сутки. Они были открыты 24/7, и Peach Stores разрешала 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 Джэюн стал осматриваться по сторонам в поиска изменений. Он видел остальных клиентов, располагающихся на мягких стульях, в больших перчатках, с надетым на голову громоздкими, чуть больше мотоциклистского, шлемами. Явно одни из пользователей ВР мира.

В это время к Ан Джэюну подошел один из сотрудников.

“Я могу вам чем-то помочь?”

Ан Джэюн 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 Джэюна, 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 Джэюн немного застопорился.

‘Ну да, только не в этой время.'

Раньше, на шее у Ан Джэюна были даже мозоли от долгого пребывания в V-Gear, но все это было в другом времени. Так что нынче Ан Джэюн 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 Джэюна проявлялись подобные симптомы, то и возвращения в прошлое было бы бессмысленным.

Сотрудник повел Ан Джэюна на оформление договора. Пока он шел, он краем глаза кое-что приметил.

“Подождите.”

“Да?”

“Разве это не модуль 6s Уровня? Он на продажу?”

Ан Джэюн 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 погружение, как итог - и результат. Разница не слишком большая. Общий коэффициент увеличивался на 2% с каждой последующей модели.

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 способный 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 варьировалась в зависимости от дополнительных опций, что 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 фича 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 Джэюн использовал подобный один раз. Когда Ан Джэюн 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 совершить невозможное.

Программисты, получившие данные тестирования Ан Джэюна были одинаково поражены. Они утверждали, что еще никто не смог так полностью раскрыть все возможности модели 7s как Ан Джэюн.

В любом случае, модель 6s стояла прямо перед ним.

Ан Джэюну конечно же стало любопытно.

“Извините, но эта модель не продается.”

Сотрудник сразу же объяснил Ан Джэюну, что тут ему нечем помочь, и на что тот внутренне посмеялся.

‘Даже будь у меня деньги на нечто подобное, я лучше бы инвестировал бы их в акции.’

Сейчас Ан Джэюн не наскребет столько денег, даже если продаст самого себя. И все равно, он не мог понять причины его нахождения здесь. Обычно Peach Store все доставляло 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 привести его, чтобы провести испытание.’

Сразу ясно, что все дело в модели, ведь ответственность за ошибку в своей технике несут изготовители.

Ан Джэюну 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 Джэюн стал о чем-то догадываться.

'Это она, не так ли?'

Владельцем была той, кого он презирал всем своим сердцем.

Ан Джэюн нахмурился.

Сотрудник слегка опешил от изменений в выражение Ан Джэюна. Думая, что это его вина, сотрудник магазина решил поспешно извинится.

“Я действительно сожалею, но этот продукт...”

“Хм?”

Ан Джэюн немного удивился, но потом сразу понял в чем дело.

'Сотрудники Peach Store действительно слишком вежливы. В любом случае.'

Ан Джэюн 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 Джэюна сотрудник продолжил свой путь. Следую за сотрудником магазина, он вновь повернул голову.

‘Это действительно модель этой стервы? Я не смогу спать спокойно, если не плюну на него...’

-----------------------------------------------------------------------------------------------------

Я решил, что все так же регулярно буду выпускать бесплатные главы. Но все что будет выпускаться сверх нормы, будет идти платно.

Я вообще хотел платной уже эту главу сделать, но... Я ведь все равно проштрафился на пару дней с выпуском глав. Так, это будет маленьким бонусом от меня. ;)

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

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 - Секреты успеха (Часть 2)**

Глава 7. Секрет успеха (Часть 2)

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

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

Ан Джэюн буквально чувствовал боль от звука вибрации на его часах.

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

Пока Ан Джэюн 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?”

Это корректировка настроек V-Gear модуля, чтобы пользователю было комфортнее.

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. Как результат все Топ-игроки проводят самостоятельную настройку своего модуля. Ан Джэюн тоже относился к ним.

“Да, пусть проведут здесь.”

Ему не зачем было сейчас заниматься всем этим самостоятельно. Ан Джэюн 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 подключен 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 ему.”

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 связано 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 Джэюн, вместе со своим настройщиком. Все было именно так, как и предполагал Ан Джэюн. Чтобы взглянуть поближе на модель 6s, Ан Джэюн вместе с программистом подошли к ним поближе.

Поэтому Ан Джэюн услышал их разговор.

“Это модель 6s, верно?”

Ан Джэюн сразу же задал вопрос. Двое программистов только заметили Ан Джэюна подошедшего к ним, и были не мало 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 Джэюн 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 Джэюну 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.

Он 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 получит 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, отрегулировать, с каждым разом повышая 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 на сколько хорошо пользователь использует свои физический возможности в виртуальном мире, а так же чувство балансировки.

А между этим, два программиста шокировано смотрели на Ан Джэюна.

“Откуда ты все это знаешь?”

Ан Джэюн 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 Джэюн 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 Джэюна 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 может целый день в нем копашиться, 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 Джэюну, как бы прося его согласия. Но Ан Джэюн лишь спокойно ответил.

"Сожалею, но ни чем не могу вам помочь.”

'Если оно 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, принадлежи это оборудование действительно Чой Суйлин, то он лучше умрет, нежели поможет своему заклятому врагу.

Два программиста немного нахмурились в лицах, но Ан Джэюн 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 Джэюну не доставало квалификации их жалеть.

Ан Джэюн 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 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 Суйлин 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 Суйлин 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 было невозможно из-за лицензирования и складских помещений. С тестом Восхождения все обстояло точно так же. Список рейтинга разделяли все пользователи проводившие этот тест за день.

К тому же Чой Суйлин 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 за меньше, чем 3 минут - можно пересчитать по пальцам одной руки. И все они монстры.

Результат Чой Суйлин 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 стоил своих денег.

Но она была лишь на втором месте.

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

Два программиста оба стояли наклонив головы.

А Чой Суйлин 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 под силам.

Два программиста тут же ответили.

“Должно быть это бот.”

“У нас присутствует бот, что проверяет наши продукты. Похоже мы случайно загрузили его запись.”

Если человеку такое не под силам. Тогда ответ был очевиден.

Чой Суйлин оставила лишь усталый взгляд, и вновь развернувшись, пошла прочь.

★★★

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

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 Джэюна с подавленным настроением, и продолжали его беспокоить.

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

‘Некроманты там и все остальное может подождать, для начало нужно привести себя в форму.’

С хмурым лицом Ан Джэюн закончил растяжку и схватил горстку глюкозных леденцов, что он 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 Джэюн быстро проглотил дожевывающие конфетки.

Затем он лег на матрас и одел свой V-Gear.

[Пользователь Ан Джэюн, сканирование радужной оболочки закончено. Благодарим за использование V-Gear.]

Как только сканирование глаза закончилось, Ан Джэюн вставил мундштук.

Прикусив его посильнее, Ан Джэюн внутренне приготовился.

‘Ну что ж, просмотрим, кто будет смеяться последним!’

---------------------------------------------------------------

Воу, что-то я сегодня притомился переводить эту главу. Ну, результатом я все равно очень доволен. :)

Глядишь и еще одну главу переведу, ну или в дотан зарублюсь. :D

Ну, на пока что все.

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

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)**

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 осмелится это сделать. 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 РПГ.

Виртуальные игры давали игроку сил 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 больше 200 не наберут. 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 выплескивается фонтаны крови, если существа на последнем издыхание и ты чувствуешь как прекращается биться его сердце, или просто у него вываливаются кишки из пробитого брюха, то создатель подобного контента оказывался за решеткой.

Как результате, по началу 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 уделен на убийстве 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. И игроки всегда могли отключить данную функцию, и 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 это сотрудник потом дал свои письменные извинения... и все таки, новичкам приходилось проходить 280 минутную обучение, чтобы начать в "Полководец".

Этот учебник содержал множество боевых постановок, от убийства монстров, да 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 на это.

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 Джэюн, точнее Хурокан.

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

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

'Такое чувство, словно вернулся домой.'

Чувство, словно лосось вернувшийся в родную воду.

Хурокан наконец-то почувствовал, как 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 там 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 на 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, сладких аромат дыни добавляло 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 мире виртуальном. 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 глядя 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 развитие 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 заклинания при выборе своего класса. Другими словами, можно было начинать магичить с 1 уровня.

Игра не надоедала игрокам цепочкой нудных заданий, перед тем как 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 высоко ранговыми заклинаниями, сначала требовалось прокачать низко ранговые. Очень муторно прокачивать низко ранговые заклинания, когда ты сам уже приличного уровня. Ведь лучший способ прокачать заклинаний это постоянное их применение, при чем 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.

'И так, давай посмотрим пупсик, чем ты сможешь меня порадовать.'

-------------------------------------------------------------------------------

Да, я сделал это. Добил вторую главу. ＼(＾▽＾)／

Кто красавчик? Я красавчик!

Вот она - моя первая платная глава. Покупайте. (≧◡≦)

Ладно, шучу. Вряд ли сейчас все побегут покупать мои главы.

Но сам факт их существования, меня сильно радует. ┐(︶▽︶)┌

Ну, а так как бесплатки выходят все с такой же регулярностью, то я дважды доволен собой.

Всем счастливо. (^\_<)〜☆

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

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)**

Глава 9. Танцы со скелетами (Часть 2)

Башня Классов.

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

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

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

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 общаться 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 плотно 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 это 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 в силой, потому что тот был его сошкой. Вытрясав 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 норм. 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, что сейчас только на 1 уровне это не под 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 всяческий 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?”

При этих словах 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. Магический проклятья черных магов имела лишь один атрибут, но в ней 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 столкновение с монстрами. Средним и мелким гильдиям нечем 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 игра, 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 выхватил 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 это Судури просто развернувшись сплюнул. И просто 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 игроках на левом запястье всегда были их 'умные' часы. Эти часы имели самые различные функции. Игроки могут проверить свою статистику, подтверждать задания, карты и проверять свои характеристики, общаться внутри и вне ВР мира, фотографироваться или снимать видео, и 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 получили случайны предмет из инвентаря.

Поэтому все ПК-игроки были нацелены на левое запястье. Если им удастся быстро ее 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, что оставят им жизнь, в обмен на запястье. И это было одно 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". При чем всегда.

Как результат, всякий хоть раз убитый ПК-игроком были очень чувствительны, когда дело касается 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 успокоил себя, 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, на второй почти ни кого не было.

В длинной линии 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 показывали жалость в отношение 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.

Ну, Хурокан их спокойно 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, что 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 вы можете переслушать свой диалог с НПС.]

Выслушал последнее оповещение, Хурокан лишь крепче сжал руки.

---------------------------------------------------------------------------------------------------

Кое-кто мне сказал, что сказал, что цена в 5 р. за главу маловато будет.

Но мы ведь люди не жадные. :)

Так что наслаждайтесь.

Пока можете. (¬‿¬ )

А вообще что-то мы давно с вами главы не обсуждали.

Наконец то начинаются разворачиваться события.

Создатели этой игры правы, вся изюминка в сражениях.

Но как же долго их нет...

Конечно еще много чего нет, и вот уже со следующих глав,

я полагаю, перейдем уже к действиям.

Увидим нашего палача в деле так сказать.

Может ночью еще одну платную главу залью.

Всем бобра. ✌

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

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)**

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, просто 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 всё 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 при охоте 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 выдавались 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 Тренированное Подземелье Ассоциации Завоевателей.

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

Прямо сейчас Хурокан находился в Тренировочное 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 пасти.

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 черепо-образное 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 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 не плохо имей он отличный 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, это просто невозможно...’

Прежде, чем Хурокан закончил свою мысль,

\*Краш!\*

Раздался глухой звук.

Волк и скелет столкнулись с друг 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 Хуроканом 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. Соиздатель "Полководца" - Tobot Soft, являлась ведущей компанией по разработке ИИ, так что естественно в этом игра превосходила остальных.

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. Полостью сосредоточившись на нем, он с низким рыком устремился прямо на него.

Хурокан уже слышал топот его проворных лап, и все равно продолжал нахмурено стоять. 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 вытащил с правого бедра кинжал, и легонько перекинул его в левую руку. Как только его рука схватила кинжал, Угольный Волк прыгнул на него с расстояния 5 метров.

Он широко разинул свою пасть, обнажив свои острые клыки, планирую 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 свой 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 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 третье команды, активирующей специальный навык?’

Щелкнув трижды, активировался 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 потерявший 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, что когда-то влюбил в себя весь мир, танец, что доводил фанатов до слез, этот легендарный танец снова явил себя миру в этом подземелье.

И Хурокан, единственный свидетель подобного зрелища, обходился 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.

------------------------------------------------------------------------------

Хэй, похоже я начинаю справляться с двумя главами все лучше и быстрее. :)

Вообще, я тут кое-что вспомнил и решил открыть вам по секрету.

Автор стырил древо навыков для некра из диабло 2.

Только тсс! ;D

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

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)**

Глава 11. Танцы со скелетами (Часть 4)

\*Вууу!\*

Вернувшись из ВР мира Ан Джэюна встретил звук охлаждающегося V-Gear.

[Выключение системы. Пожалуйста, подождите.]

После процесса охлаждения появилось оповещение. Ан Джэюн 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, неподобающие для 3-го января.

Ан Джэюн 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 Джэюн выдохнул. Он не планировал выходить из игры, просто у него на это была весомая причина.

‘Это не тот Некромант о которых 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 представление как это исправить.

Ан Джэюн 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 ролика все хорошо сражались. Они должным образом защищались своими щитами, и контратаковали своими мечами и копьями. 10 воинов скелетов стоявших в строгом построение выглядели очень впечатлительно.

‘Так почему же мой скелет такой мешок?’

Ан Джэюн 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 мало. Информация о том, как получать прибыль или определенные стратегии охоты стоили миллионы вон. То же 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 варьировалась 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, что выпускали видео бесплатно. Нужно просто связаться с одним из таких игроков по эл.почте.

Но т.к. у Ан Джэюна 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 прохождения 10 уровня, но видимо он был слишком наивен.

'Ну, раз я все равно решился на это...’

Ан Джэюн 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 Джэюн не особо возражал по поводу стоимости.

Из-за изменениях в цене 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 Джэюн 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 Джэюн пока с серьезным видом наблюдал за видео.

– По началу призвав скелета и приказав ему ступить 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 Джэюн 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 Джэюн понял.

'Защита проста в освоение, и пока ты можешь защищаться от атак соперника, то и прочитать его будет легко.’

Конечно, мастера подобные Ан Джэюну 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 масимально терпеть и удерживать го 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 Джэюн 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 пока тот открывался. А потом снова поднимали щиты, демонстрируя абсолютную слаженность.

- В сражениях Воины Скелеты растут путем проб и ошибок. Когда вы достигнете 20 уровня, к тому моменту они должны сражаться лучше большинство 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 Джэюн 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 не популярен?’

Ан Джэюну было очень любопытно.

Даже если он не один из Топ-игроков, некромант 60 уровня все равно должен был привлечь определенного внимания. Тогда почему Ан Джэюн не мог вспомнить этого игрока? Даже будь он не сильно популярным, Ан Джэюн 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. Высока 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 Джеюну нужен был другой подход.

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

'Значит они не глупы.'

Самым большим беспокойством Ан Джэюна 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 Джэюн 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 Джэюн приказал резким тоном.

“Встал!”

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

Глаза скелета, что горели синим пламенем, образовав '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 параллельно сравнялось с землей, 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 по Хурокану.

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.’

С начала 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 удается, 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 избегая 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 выпустил 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, что бы 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!\*

Небольшая 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.”

------------------------------------------------------------

Хэй, конечно жаль, что большинство людей увидит мои сообщения лишь спустя пару дней,

Но все равно оставляйте свои комментарии, я частенько их читаю. :)

Немного притомился я переводить. Надо бы выяснить причину. И решить ее.

А то со временем при переводе все больше утомляюсь. Вполне может быть, что следует иногда перерывчики делать. Который я сделаю завтра. :D

По поводу главы. По немного раскрываются реальные возможности Ан Джэюна.

И чем дальше, тем круче.

Кстати на улице настали холода, одевайтесь теплее и не болейте. ^^

У нас тут уже под -20. А у вас?

(Мухахах, что-то я месяца полтора назад пиздел про - 20? Уже - 45, обещают - 60. Fuck!)

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

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)**

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."

---------------------------------------------------------------------------------

Мысленный диалог переводчик:

- Чем бы заняться?

- Переводом.

- Но у нас же сегодня выходной?

- А кто тогда будет заниматься переводом?

- Но... мой... выходной...

- Быстро за перевод!

Ахах, весело так получилось. Я тут подумал, а может после заливки платных глав в бесплатки, снова обновлять свои комментарии под ними. А то я так оставляю комменты, а прочтут их еще не скоро. А платников пока не много. Как в принципе и читателей в целом. :D

Ну да ладно, вообще, я кажется понял, почему так переутомился с переводом. Просто я пытался быстрее с ним справляться, и подобные спешка меня сильно утомляла. Так что, вот она, новенькая главехонька. :)

Кстати, здесь режим редактора появился (или был, я тут новичок), с ним и пробелы между абзацами, и размер шрифта, и т.д. В общем я заметил, что между главами у меня нет определенного стандарта, поэтому надеюсь, что в скором времени со всем этим разберусь и все главы отредачу по единому шаблону. Ну, а пока довольствуйтесь этим. ^^

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

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)**

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.

--------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Да, мечтали, знаем, каждый геймер наяривает при подобных мыслях. :D

Сегодня у меня выдался бурный денек, так что, я немного устал, и платной главы сегодня тоже не будет.

Кстати я заметил, что народ стал подтягиваться к этой новелле, это придает мне мотивации.

Чувствую себя Виидом, строящим свою Мору. Все чтят короля за его старания. А король жаждет боооольше денег. ╰(\*´︶`\*)╯

Ахах, я человек вообще не жадный, но почему то сейчас я сильно в этом усомнился. Ладно, я не жадина, я просто хочу спать. Да, все дело в этом.

(¬‿¬ )

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

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' (Часть 1)**

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.

------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Всем привет. С вами ваш любимый переводчик.

Во-первых поговорим о главе. Оборотень - МНЕ ЕГО ЖАЛКО.

Во-вторых сегодняшняя глава вышла не совсем обычной, я набрался смелости вставить в перевод пару своих шутеечек. Они не меняли никакого смысла, в оригинале уже была некая ирония, просто я сделал ее более смешной, надеюсь оно пришлось вам по душе.

С сегодняшнего дня я снова постараюсь регулярно выпускать дополнительные платные главы, т.к. заметил, что появились люди заинтересованные в этом. Да и я сам не прочь подзаработать.

Может иногда буду выпускать и по 3 главы в день, но не надо радоваться раньше времени, в начале к выпуску 2 глав попривыкну, но мне бы и самому хотелось попробовать перевести 3 главы за день, преодолеть свой порог так сказать. На выпуске бесплатных глав это никак не отразиться, могу вас всех уверить.

Ну и тех, кто может быть беспокоиться по поводу перевеса платных глав относительно бесплаток по достижению анлейта (хоть до него еще не скоро), могу сказать, что все останется так же как и было. Просто буду ежедневно переносить платки в бесплатки, хотя, вполне может быть, что я оставлю порог в 10 глав на платке. А может вовсе все бесплатными сделаю. До этого дожить еще надо. Ну, может я слишком далеко ушел в объяснение своих дальнейших планов, но вам, в любом случае не помешало бы об этом знать. σ(￣、￣〃)

А вообще я ленивая жопа, так что гоните мне бабки! (◕‿◕)(\*крик души)

И все таки, как же много текста...

Блин, и вот не впадел вам было все это читать?! (」゜ロ゜)」

Ладно, всем бобра, всего хорошего. ^‿^

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

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)**

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 высокорангового 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.

-------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Ахах, что мне нравится в этой новелле, так это то, что у ГГ имеются свои недостатки и сам он их прекрасно осознает. Пусть автор холит и лелеет свою концепцию и ГГ, но произведение не лишено здравого смысла, я вообще вчера мог еще залить эту главу на платку, но возникли некоторые трудности, так что платники могут порадоваться сегодня аж трем новым главам. ;D

Ну, еще я решил, что все таки буду выполнять свою ежедневную нормы по выпуску глав, не смотря ни на что. Стабильность - наше все. Не буду больше вот так перекидывать главы со дня на день, постараюсь все делать вовремя.

Мне вообще жаль ваши кошельки, регулярные платников ведь по сути проплачивают каждую новую главу, как совет, можете подождать пару деньков, пока не наберется побольше глав, это обойдется вам и дешевле, и приятней.

Если я буду продолжать в том же духе, то это 14 новых глав за неделю, Кстати, неплохо звучит, никогда бы раньше не подумал, что смогу добиться подобных результатов.

Ну, ладно, я еще оставлю пару слов для других глав, коих сегодня еще 2, так что всем приятного времяпровождения. :)

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

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)**

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."

------------------------------------------------------------------------------------------

Лучше в комментариях расскажите, какой получилась глава. А то я сегодня не выспался, поэтому она мне кажется немного косячной. :D

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

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)**

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.'

---------------------------------------------------------------------------------------------

Мои впечатления от этой главы:

-... (⊙\_⊙)

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

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)**

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.

----------------------------------------------------------------------------------------------------------------

\*Легкий вздох облегчения.\*

Если быть честно, то мне очень не нравятся бесконечные повторения, что так часто встречаются в новеллах. Эта не исключение. С другой стороны это очень полезный для меня опыт, ведь приходиться как то выкручиваться, чтобы все это не звучало слишком монотонно. Я вообще, бывает, перестраиваю структуру разных абзацев, чтобы не потерялся их смысл.

Просто в будущем я планирую написать свое произведение. Поэтому занятие переводами нахожу довольно полезным для себя делом. Ну и некоторую денежку от этого срубаю. (\*^.^\*)

Ну это я так, немного рассказал о себе.

Что касается сюжета. Ну немного не то, после предыдущего эпика, но Хурокану удалось срубить не маленький куш. В скорых главах будет еще больше плюшек, там уже дела будут обстоять труднее. Подтянуться гильдии - его заклятые враги. Задания помасштабнее будут. В общем, будет иметь место какому-то крупному событию, а какому точно, я сам не знаю, дальше 30 главы не читал. ╮(︶︿︶)╭

Так что мне тоже будет очень интересно. :)

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

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)**

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.’

-----------------------------------------------------------------------------

Дааа детка, хоти его, желай его. А посмотрю как он тебе голову еще разок открутит. :D

Вообще, у меня в комментариях интересовался кто-то, будет ли у ГГ гаремник, ну или девушка. В корейских новеллах я редко встречал гаремы (точнее вообще не встречал), да, может была не одна девушка сохнувшая по ГГ, но гаремов никаких не было.

НО, всегда есть одна самая красивая, самая богатая, умная, короче всегда была какая-нибудь Чой Суйлин, которая западала ГГ в сердце и между кем в принципе и развивались в дальнейшем интимные отношения. Ну, я думаю вы догадываетесь к чему я виду. Нет, это не в коем случае не спойлер, это мои предположения. Короче, я в ожидание, когда у них начнет все срастаться и вообще как автор это намеревается сделать. В конце концов тут они заклятые враги.

Вчера я недоперевел эту 2 главу, привычный образ жизни разгильдяя иногда дает о себе знать. Но мы боремся, стараемся, так что постараюсь сдержать свое слово, и компенсировать вчерашний казус дополнительной третьей главой.

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

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)**

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.

---------------------------------------------------------------------------------

Я тоже Ан Джэюн....Zzz…

Всем баиньки. (－.－)...zzz

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

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)**

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.

-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

В начале подумал, что глава маленькой вышла, сейчас понимаю, что нет. А я таки быстро с ней справился.

Вчера скачал себе переводчик, что бы было легче, конечно пару часов угробил на то чтобы разобраться в нем, но результат меня очень радует! Конечно есть еще куча косяков в нем, но все равно результат неплохой.

Вообще я "Хороший Переводчик" с огромной натяжкой. Я больше прекрасный редактор. Потом что все, что тебе нужно для хорошего перевода, это прекрасное знание русского языка (грамматика, постановка предложений, хотя бы на интуитивном уровне все это иметь) и умение понимать машинный перевод. Все. Ты хороший переводчик.

У тебя настоящий талант в написание красивых предложений, и огромный словарный запас? То ты просто бого-переводчик. Ну или начинающий писатель.

Лады, погнал я другую главу рубить.

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

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)**

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.

------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Вообще и монстры и задание и титул, что ему дали, было названо один словом на англе. Но "коррумпированные монстры" звучит как-то не очень. Оно ведь имеет разные смыслы, поэтому я все это аналогичными по смыслу словами.

Сегодня я хорошенько выспался, поэтому перевод пошел довольно легко. Переводчик, что я скачал, со временем должен показывать еще лучший результат, после того как я вобью в него нужные слова и переводы. Ну, плюс я руку на нем набью.

В общем, двигаемся только вперед.

Кстати, скоро ГГ ждут интересные плюхи. Вообще и считаю не очень уместным распределением его характеристик и то каким способом автор пытается все это компенсировать. Слишком узко мыслит. Ну согласитесь, очки в силу, предметы в магию, можно ведь было как то сбалансировать все это между собой.

Конечно от этого произведение не становиться хуже, может в будущем автор подойдет к решению данной проблемы с другой стороны.

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

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)**

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.

--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Вы видите это? А? А? Третья глава за день! Ае!

Мог бы все 4 забабацать, но будем знать меру.

Кстати, при редактирование глав, все чаще замечаю, что ошибок становиться меньше.

Ай, да ладно, чего я тут чещу. Надеюсь вам пришлась по нраву эта глава.

Всего хорошего. ;)

Забыл добавить, наконец то рассчитался за позавчерашний день! ヾ( `▽´)シφ\_\_

(ахах, господи, какой смешной узкоглазик вышел из этого смалика)

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

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)**

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.

-------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Эх, Плюшки плюшки плюшки, вот он, закон этого жанра. Пока, все идет по стандартной схеме. Этот момент везде проходили, так что будем в преддверие больших событий. :)

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

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)**

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.

-------------------------------------------------------------------------------------------------------------

А автора такой интересный подход. Такая, философия 'заработать денежку'. Не перестаю ей удивляться. Где то в середине перевода:

"...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..."

Мысли переводчика:

- Да детка, да, ты обязан доказать это нашим читателям! Докажи всем, пусть вкладываются в тебя! Покажи, что ты этого достоин! И я покажу, что достоин этого! Всем покажем, что мы этого достойны!

Бугагага, немного орнул от своих мыслей на этом моменте. xD

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

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)**

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.'

--------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Всем бривед! (￣▽￣)ノ

Я тут решил, что по достижению 30 главы, я возьму небольшой перерыв в переводе и отредактирую предыдущие главы, так что, когда увидите новые термины, не удивляйтесь.

Конечно сильно переделывать ничего не собираюсь, но к изменениям будьте готовы.

Кстати заметил, что комментариев все меньше и меньше становиться.

ГДЕ ОНИ?! (҂ `з´ )

Я тоже хочу много комментариев, чем я хуже Ан Джэюна. (＃￣0￣)

Так что я жду. <(￣︶￣)>

Всем бобра! :)

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

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)**

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.'

-------------------------------------------------------------------------------------------------

Спокоооойной ночи.(￣ρ￣)..zzZZ

Ах да. Эта глава вышла крутая. Ну... По крайней мере я классно ее перевел. \_\_〆(￣ー￣ )

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

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)**

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.'

------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Ага, или просто в прошлой жизни отрубил ей в игре голову, и вообще задел ее гордость. :D

Не принимайте это за спойлер, просто учитывая, что это корейская новелла, я принимаю такой поворот событий как данность, даже не сомневаюсь в этом.

В последнее время я как то слишком много беспокоился а качество своего перевода, и заметил, что то прямо повлияло на него, качество немного ухудшилось.

Сейчас же забил на это хрен, ведь я мать его лучший переводчик. Так что не зачем мне о такой фигне париться! (◕‿◕)

Ну, как результат - перевод стал лучше.

Мысли материальны мои маленькие бэба. Будьте на позитиве.

Всем бобра! (￣▽￣)/

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

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)**

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.

----------------------------------------------------------------------------------------------------

Извините за недавнюю задержку. Прошел всего день без перевода, а такое ощущение словно неделю не переводил...

Сейчас такой период у меня, немного веселый получается.

Дело в том, что скоро уезжает в армию мой друг, завтра я иду в сауну, ну и вы понимаете, будет не до перевода, а через недели две я уезжаю в другой город, потому что приезжает из армии мой брат, а после возвращаюсь обратно домой и сразу же из армии приезжает еще один мой близкий друг. Короче, помолитесь за мою печень. Пожалуйста...

Подумать так... То многовато чет призывников и наоборот отслуживших у меня... Ну, такой уж возраст, 20 лет, кто уходит в армию, кто приходит, меня лично вообще не взяли в армию...(￣▽￣)

До этого немного пал духом я и подленился, но сейчас понимаю, что впереди у меня будет много пропусков, и перед этим я должен максимально выложиться, чтобы запастись главами.

Так что... Ну... Вы понимаете. Не получится в прежнем ритме какое-то время работать, я человек, что любит хорошо погулять и окружение у меня соответственное. Так что заранее извиняюсь, в основном перед платниками, потому что бесплатников это никак не коснется.

Так что, всем счастливо. :)

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

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)**

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.

-----------------------------------------------------------------------------------------------------

Хо, я ушел гулять!

Всем счастливо! ヽ(♡‿♡)ノ

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

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)**

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.

---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Ea bitch! Я снова тут! Я снова с вами! ╰(▔∀▔)╯

В последнее главе я написал, что ушел гулять, прошла неделя, так вот я пришел. :D

Шучу. Я наконец-то отредактировал все 30 глав, хорошо отдохнул и снова в деле.

Мне честно было очень стремно так долго не переводить, да и денюжка перестала капать из-за перевеса бесплатных глав. Но я все сделал, и снова в деле!

Так что погнали! <(￣︶￣)>

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

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)**

Глава 32. Камень Скверны (Часть 1)

На 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.

--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Где-то в середине прочтения:

...соблазнительный запах гари заполнил окружающий воздух...

...Какая жалость, что я не могу заодно с этим выпить пивка...

\*Большой глоток!\*

- Господи хватит! Хватит разыгрывать мой аппетит! Я не могу сосредоточиться на переводе!!! (҂ `з´ )

И в этот чудесный момент его счастья…

Все было разрушено, присланной ему электронным сообщением.

- Ох, так тебе и надо, какашонок! (ಠ\_ಠ )

Ахах, я рад вернуться за дело, всем бобра! ヽ(・∀・)ﾉ

И пошел я кушать...

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

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)**

Камень Скверны (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.

----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Еу, мне вообще нравится как начинает поворачиваться данный ход событий, какой-то экшн появился, неожиданные завороты, конечно понятное дело, что все там идет на руку ГГ, но получается интересно и юморно.

Кстати это произведение насчитывает 193 главы. А я так привык к растянутой китайщине по 100500+ глав. (ಠ\_ಠ )

Я думал будет длиннее, но учитывая, что здесь нет столько повторений как в китайских новеллах и главы здесь раза в полтора побольше будут, то можно смело представлять это как 500 глав в китайском варианте.

Мдэ, только 30 глав добил, а уже смотрю в невесть какой конец... (-‿- )

Ладно, приятного прочтения. Я знаю что вы уже прочитали, но будем считать наоборот

А вообще идите заново читать. Не зря же я пожелал. ┐(￣ヘ￣;)┌

Ахах, лады, всем бобра! :D

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

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)**

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.

------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Наверное первый раз мне особо нечего добавить в послесловие свое.

Я просто сижу и наслаждаюсь музончиком. ۶(\*´︶`\*)٩

Просто пожелаю вам всего хорошего. ;)

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

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)**

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.

-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Бугага, обломали хитрожопого! (￣▽￣)

Балин, и все-таки дошло до того, что все платки кончились... Может вас без бесплаток оставить?! \_\_〆(￣ー￣ )

А то я перевожу! ⊂(･ω･\*⊂)

Выкладываю в платки. А там... нихуя нет! (ﾉಥ益ಥ)ﾉ

Может ну вас в жопу, и мне побольше денег?! ⊂(￣▽￣)⊃

Да ладно, я шучу. Все мы знаем, что нужно... что?!

Правильно, пахать мне нужно больше! (￣□￣」)

Надеюсь нет обидняков на мои маты, а то я буду так довольно часто делать. (￣▽￣\*)ゞ

Лады, всем приятного прочтения, и всего хорошего. ( ￣3￣ )ノ～ ♡

P.S. Епта, а че все мои смайлики такие узкоглазые?! Не, я не такой... Нененене! ( ÒㅂÓ)

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

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)**

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.

------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Черррт, Скелеты Воины тут, Скелет Воин там... Тавтология какая-то! (□\_□)

Че то я хотел тут побрякать под конец главы, но понял, что хочу поспать малек. ヽ(￣〇￣)ノ

Короче... это... бабки мне гоните. То есть... я хотел сказать всего хорошего. (￣▽￣)ノ

Ну и бабки мне заодно тоже гоните! ┬┴┤￣o￣)ノ

Короче, всем счастливо. (^\_<)〜☆

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

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)**

Скелеты, охотящиеся на скелеты (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 не раз и не два и меч его был сломан на две части. А его череп в шлеме, с горящими в них глазами…

\*Треск, треск, треск!\*

Находилось в подмышках у человека, носящего кожаную куртку, который раз за разом продолжал ее 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 с 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 сравнение 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 Ломборгини. 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 обаятельно 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 используем свою 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 максимум усилий и быть лучшим, существует огромная разница.

Хурокан закрыл окно характеристик.

‘Я не могу перекладывать всю свою работу на своих скелетов; мне следует взять все 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 видео роликов 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 нападение 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 название 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 сверх новой. 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 сверх новых, аудитория «Полководца» была накалено до предела.

- Радиоактивный осадок - Ранг 10, Рони Джексон присоединяется к Гильдии «Гидра»!

- Машина - Ранг 3, Уго Санчес присоединяется к "Красным Буйволам"!

Недавно, именитые игроки с других ВР игры 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 сверх новой. 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 пьес. 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 видео ролик он 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 удосужилась ответить им.

Поэтому подозрения были оправданы.

Предложение о встрече пришло не от кого-нибудь, а от самих "Штормовых охотников". Чем бы он не 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".

-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Это глава сегодня получилась особенно короткой для меня, я вчера часть уже перевел, плюс, а она немного короче других. И я довольно быстро с ней управился. (˘⌣˘ )

Я уже придумал каким проектом займусь, когда дойду до анлейта!

Правда для начала его надо отжать. (‡▼益▼)

Лэдно, попиздели обо мне да хватит.

Как вам глава?

Блин, если бы я был на вашем месте, то будь здесь еще глав 20, и я бы полностью ушел в процесс прочтения! ( ◕‿◕)

А потом бы ушел плакать, потому что мало глав... (ಥ﹏ಥ)

Я когда на инглише читал, так тупо было...

Глав сорок перечитал, но смысла вообще по минимуму понял.

А тут оказывается все очень интересно разворачивается. :)

Давайте поговорим о вас. Вот лично я - домовой. <(￣︶￣)>

А вы?

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

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)**

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 вплоть 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

--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Всем привет. Ребят, я уезжаю в другой город, так что на недельку сделаю перерыв. (◕‿◕)

Жаль конечно, что так и не сделал прозапас в платных главах, теперь будет застой, но все равно, приеду, постараюсь все компенсировать. Тем более анлейт недалеко.

Спасибо, что продолжаете читать, всем счастливо! (＾▽＾)

Побежал я собираться. ε=ε=┌(;￣▽￣)┘

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

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)**

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.

--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Извините за долгое ожидание ребят. Так же извиняюсь за платнниками, ведь предыдущую главы я сразу же залил в бесплатку после перевода.

Вообще нет желания сейчас оставлять комментарии. Пока что обойдемся без них)

Кстати, в комментариях меня попросили оставлять в конце главы номер карты для пожертвований. Я только за. ;D

5469 5500 1921 1694

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

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)**

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.

---------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Без комментов пока обойдетесь. ( ⌣̀\_⌣́)

Всего хорошего. (♡-\_-♡)

(ᵔ.ᵔ)/

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

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)**

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.

-----------------------------------------------------------------------

Добби свободен! (°◡°)

С него рабские цепи спали, а я тем временем пошел кушать. Да, всем спасибо.

Всего хорошего. (-‿-)ノ

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

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)**

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.’

-----------------------------------------------------------------------------------------------------

Моя прееелесть.

Мухаха, я уверен, некоторые перевода глав так ожидают!

Всего хорошего.

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

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 - Поиски Миджи (Часть 2)**

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.

------------------------------------------------------------------------------------------------------

Эх, какой же Хурокан жадина. Нельзя так много вредничать. Ладно Виид, ему все можно, но Хурокану требуется прикладывать больше усилий. (￣□￣」)

"его можно спутать с Голумом" смешная шутка, да? :D

Ну нет так нет.

Короче получается это моя 4 глава за сегодняшний день. Я доволен.

Хотя честно признаться, я просто сегодня выспался и мне было нечем ночью заняться...

Ну ладно, уговорили. Просто я красавчик, я знаю.

Всем спасибо за прочтение, всем счастливо. (^◡^)ノ

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

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 - Поиски Миджи (Часть 3)**

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.

---------------------------------------------------------------------------------------------------

:Р

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

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)**

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!”

-----------------------------------------------------------------------------------------------------------

Холод зимы? ХОЛОД ЗИМЫ?! (╮°-°)╮┳━━┳

У меня на улице - 55, вот что такое холод зимы! ( ╯°ﾛ°)╯ ┻━━┻

На Северном Полюсе, блять, в разы теплее! (눈\_눈)

А они мерзнут там... (￣ヘ￣)

В марте... 凸(￣ヘ￣)

Одевайтесь теплее ребят, не болейте. Всем бобра!

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

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)**

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.

--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Скоро Новый Год! Скоро Новый Год! ヽ(・∀・)ﾉ

Как быстро время пролетело. Меня тут в Питер друган зовет.

Уже который раз...

Как-нибудь надо сгонять. А то так давно там не был. (￣▽￣)

Чуть не забыл, 15 глав до конца анлейта будут однозначно платными.

Ну, вроде все. Всем бобра. :)

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

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)**

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.

----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Будни переводчика:

"...у нее отсутствовала рука, а часть ее брони была уничтожена, но ни один человек не усомниться в ее красоте...."

Да, да, да... а еще левая нога, брови, волосы, вообще от нее осталась лишь одна броня!

Все равно никто не усомниться в ее красоте! (눈\_눈)

------------------------------

...“Аарггхх!”

Ан Джэюна. Он в настоящий момент катался по земле схватившись за живот.

“Ууфф!”...

О, Джэюнчик, ты что, ревнуешь?! Да лаадно тебе, между ними ничего не было! Зуб даю. (￣□￣」)

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

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)**

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.

----------------------------------------------------------------------

Внеплановая глава так сказать)

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

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)**

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».

-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Я вам ведь так и не сказал, цена за главу увеличилась до 7 рублей, если никто не заметил. Доллар вырос, зарплата моя тоже должна вырасти. :D

Давно уже хотел так сделать, да глав только мало было.

Время до НГ еще есть, так что с нынешней скоростью должен успеть.

Спасибо, что продолжаете читать, Всем всего хорошего. :)

P.S. А ты уже купил мой перевод?!

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

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)**

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.

--------------------------------------------------------------------------------------------------------

Как ваши дела? :)

--------------------------------

С наступающим! (＾▽＾)／

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

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)**

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.

----------------------------------------------------------------------------------------------

Помню в Вовке пытался жемчуг с морских обитателей так выбить. Как же у меня бомбило... :D

А я оказывается почти до анлейта все дочитал, а мне казалось, что где-то глав 40...

У нас наконец-то спала температура... Всего -12.

... и вот после -50 это кажется жарой! Хоть в футболке по улице бегай! ヾ( ￣O￣)ツ

Всем спасибо за прочтение. Счастливо. :)

------------------------------------------------------

С Новым Годом! (＾▽＾)／

Не знаю у кого как, у меня уже. <(￣︶￣)>

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

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)**

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.

-----------------------------------------------------------------------------------------------------

Пиу-пиу чпух, тарадах! Бабах, бум! В общем ужс...

Все-таки переводить активные действия действительно не просто.

Частенько в голову приходят интересные мысля для записи в комментарии.

Но походу перевода я их забываю. Так что.

Всем спасибо за чтение.

Будьте таким же счастливыми как тот скелетик, размахивающий булавой!. :)

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

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)**

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?”

-----------------------------------------------------------------------------------------------------

Не хило я так про\*бался, не правда ли?

Ладно, надеюсь все вы хорошо отдохнули, как и я.

Погнали. :)

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

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)**

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.

------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Вообще, перед новым годом я платникам тоже хотел сделать подарок, оторвать свою задницу и перевести пару глав. Но... Мне было лень. ┐( ˘ ∀ ˘ )┌

Скоро анлейтушка, скоооро анлейтушка, и можем другими проектами заняться... Я уже в предвкушении! ٩(◕‿◕｡)۶

Спасибо за чтение, счастливо! (￣▽￣)／

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

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)**

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".

-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Мысли переводчика:

...количество монстров владеющих оружием стало увеличиваться.”...

...если у монстров вдруг не объявились таланты кузнецов по созданию оружия, то им их поставляет кто-то со стороны...

- Вот мне кажется, или ситуация напоминает Сирию... Террористы-монстры, Америкосы поставляющие со стороны им оружие... (￣ヘ￣)

Да, у меня талант находить аналогии в самых неожиданных местах. ٩(◕‿◕｡)۶

Ахах, бедняги бесплатники кажется не прочитали мое сообщение о том, что последние 15 глав платные...

Кстати, мне интересно мнение платников на этот счет?

Спасибо за прочтение, счастливо. (￣▽￣)ノ

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

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) 1/2**

Глава 56 - Тест Майюнга (Часть 3) 1/2

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.

-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Перевожу такой, долго перевожу и гляжу... только до середины дошел! (」°ロ°)」

Главушка оказывается большой вышла, так что я ее поделил на две части. (`ー´)

До завтра. (￣▽￣)／

.......................................................................................

Спешу сообщить вам хорошие новости. ヾ( ￣O￣)ツ

Перевод императора возобновили.

Будет выходить не часто, 2 раза в неделю.

Но я считаю это хорошей новостью, ибо 2 раза в неделю это не один,

И мне эти две главы не будут мешать заниматься другим проектом.

Возрадуйтесь. ヽ(ˇヘˇ)ノ

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

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) 2/2**

Глава 56 - Тест Майюнга (Часть 3) 2/2

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.

-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Мухаха, как интересно! ( ` ∇ ´ )

Немного эпика здесь и впрямь не помешает.

Спасибо за прочтение. Счастливо.

Увидимся в следующей главе. (￣▽￣)ノ

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

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)**

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.’

................................................................................................

Какие-то 29 очков... Я и сам точно не понял о чем это, буду надеяться, что перевел все верно. Было еще пару предложений которые я пропустил за счет их бессмысленности и непонятности.

Просто непоняя~ятно, ничего не поняя~ятно. ヽ(￣～￣　)ノ

Всем спасибо за прочтение, пока. (￣▽￣)ノ

................................................

Ребят, я процитирую свой комментарий с другой главы:

Вот мой второй проект.

http://tl.rulate.ru/book/2982

Вообще я отжал этот проект у других, только тссс!

Там есть второй такой же, с другими переводчиками.

Я не успел его застолбить...

Конечно прошу у них прощения, но отдавать его я никому не намерен. (＞﹏＜)

Так что пожалуйста, поддержите меня во втором моем начинание!

Глав пока не много, но когда-то и с Императором так начинали.

Всем спасибо за внимание, счастливо. (・∀・)ノ

P.S. Если что, переводчики те, еще не успели начать его перевод.

Так что не надо заранее на меня бочки гнать. (￣▽￣)

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

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)**

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.

........................................................................

Скелет Воин такой:

C= C= C= C= C= --( ▼益▼)--●~\* "Аллах Акба~ар!"

Всем спасибо за прочтение, счастливо.

٩(◕‿◕｡)۶

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

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)**

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.

.......................................................................................................

Точно, вспомнил, что я хотел написать. (￣0￣)φ\_\_

Я ведь нашел классные картинки напоминающие мне Хурокана в маске в моем представление.

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

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)**

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.

...............................................................................................................

Не хочу. ( ￣ー￣)φ\_\_

Не буду. \_\_〆(￣ー￣ )

Лаадно. ....φ(︶▽︶)φ....

Ловите еще одну картинку.

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

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)**

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.”

......................................................................................................

Вы чувствуете? Вы чувствуете, да?.............┴┬┴┤ʘ)

...глотнул горячего, ароматного какао.............┬┴┤‿ʘ)

Мммм~! Как я ненавижу эту новеллу!...............┴┤ʘ‿ʘ)

Пойду себе тоже какао что ли приготовлю......┬┴┤‿ʘ)

Спасибо за прочтение, Чао какао!..............┬┴┬┴┤)シ

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

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)**

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 темнокостных 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.

........................................................................................................................

Так, грязь да? Нет, не говно. Нет не магия, значит призыв Голема......(；⌣̀\_⌣́)

Так Призыв Голема, Призыв Голема значит некромант................... (︶︹︺)

Так, некромант, некромант в Каньоне Суры, значит Хурокан!.... (￣ヘ￣)

This is genius! Suka, научите меня так! (」°ロ°)」

Типо:

- Хмм, след, да? Явно крупное млекопитающее, отпечаток большой,

из здешних обитателей лишь один вид походит. Это человеческий след. (︶︹︺)

- Эээ, братан но здесь ведь отпечаток подошвы видно, ясное дело это че... (￣\_￣)

- Заткниииись! Я сааам знаю! (＃`Д´)

..

Ладно, спасибо за прочтение, всем счастливо. (◕‿◕)

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

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)**

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 роднике, расположенном глубоко в Каньоне Суры. Никто даже не задумывался о том, что родник был расположен 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 присутствовали 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.

............................................................................................................

... не прилетит же мне в окно очередной грузовик.

- Даааа~, не прилетииит~... (¬‿¬ )

Блин, так то интересная глава получилась, чувствую я,

что в ближайшее время произойдет какой-нибудь трибздец!

Прям самому интересно стало, что там будет впереди. (￣ヘ￣)

Всем спасибо за прочтение, счастливо. ┬┴┤)シ

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

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)**

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!”

...............................................................................................................

Fuuuuck, сидеть весь день дома так утомляет. (□\_□)

Я в буквальном смысле так и редактировал - (⊙\_⊙)...

Пойти что ли забухать где-нибудь...(・・ ) ?

Спасибо за прочтение, всем счастливо.

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

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)**

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.

.......................................................................................

Ох, я прям в предвкушении этого зрелища. (^▽^人)

Сам Палач пробудился, надеюсь все не закончится слишком быстро. (￣ε￣＠)

Спасибо за прочтение, всем счастливо. (￣▽￣)ノ

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

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)**

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 отметины. 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.

................................................................................................................

Неееееееееееееет! (ﾉಥ益ಥ)ﾉ

Как же поздно! Как же время поздно!

Кажется вы остаетесь без второй главы, а я без дополнительных бабосиков! ヽ(´ー` )┌

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

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)**

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. Fuck.’

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.

...........................................................................................................

На счет его счета... Я смею предположить, что у него на счету лишь 232 доллара и 120 центов.

Знающие люди напишите, если знаете точно. (⇀‸↼‶)

И кстати, хорошие новости касаются ведь не только бесплатников.

Анлейтеры наконец взялись за перевод.

Выходить главы будут не много, по 2 в неделю.И это круто.

Мне не придется сильно напрягаться с двумя проектами. ψ( ` ∇ ´ )ψ

Но не все так хорошо как казалось бы, да?

Новые анлейтеры мне сильно нервы потрепали. (`ー´)

Перевод у них хуже, чем у прошлых...

Ну, для меня хуже, теперь заного новые слова забивать в перевод...

Снова привыкать к чужому стилю... Каракули их заново понимать.

Одним словом. БЛ\*ТЬ! (￣ ﹌ ￣)

Всем спасибо за прочтение. Счастливо. ~ヾ(・ω・)

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

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)**

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 агр 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 прапоровозил 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?”

..........................................................................................

Еееееееа bitch! Я добил ее!

И я не выспался, черт...

Поэтому обойдемся без занимательных комментов.

Всем спасибо за прочтение, счастливо! (￣▽￣)/

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

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)**

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?’

..............................................................................................................

Мухаха, мне так понравился их диалог.

Он был действительно к месту. Даже на мгновение тронул меня. (>﹏<)

Не плохая глава вышла. Мне кстати в голову мысль пришла.

Что Хурокан хоть и будет и дальше играть в одного,

Но может ли быть, что у него наконец-то появятся друзьяшки? Нет?

Всем спасибо за прочтение, увидимся в следующей главе. ~ (・⌣・~ )

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

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 - Огр со Шлемом (Часть 3) 1/2**

Глава 70 - Огр со Шлемом (Часть 3) 1/2

'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.

......................................................................................

Fuck! Как у меня бомбит! (＃`Д´)

Жопу бы порвать этим переводчикам!

Столько повторений! СТОЛЬКО ПОВТОРЕНИЙ!

Ублюдки...

Лады, побомбили и хватит.

Вообще я планировал закончить на этой 70-ой главе

и наконец-то начать новый проект.

Но во-первых, эта глава оказалось большой.

А во вторых вышла новая глава! (・`ω´・)

Ну, для вас дорогие читатели это должны быть хорошие новости.

Так что всем спасибо за прочтение, до завтра. (￣︶￣) /

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

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 - Огр со Шлемом (Часть 3) 2/2**

Глава 70 - Огр со Шлемом (Часть 3) 2/2

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.

................................................................................................

...сегодня вечером я буду есть огрятину.’ - надеюсь Шрек не обидеться. (￣～￣ )

Извините, что так поздно, я сегодня ездил в другой город,

Родные хотят меня трудоустроить и забрать от вас! (ಥ﹏ಥ)

Мы же не позволим им этого сделать?! (・`ω´・)

Вот мой второй проект:

http://tl.rulate.ru/book/2982

Вообще я отжал этот проект у других, только тссс!

Там есть второй такой же, с другими переводчиками.

Я не успел его застолбить...

Конечно прошу у них прощения, но отдавать его я никому не намерен. (＞﹏＜)

Так что пожалуйста, поддержите меня во втором моем начинание!

Глав пока не много, но когда-то и с Императором так начинали.

Всем спасибо за внимание, счастливо. (・∀・)ノ

P.S. Если что, переводчики те, еще не успели начать его перевод.

Так что не надо заранее на меня бочки гнать. (￣▽￣)

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

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)**

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?”

...........................................................................................................................

Будни переводчика:

- А-анлейт... подожди меня. C= ┌( ＞＜)┘

- Нет... C= C= C= ┌(анлейт)┘

- Ублюдок! Я сказал подожди! C= C= C= C=┌(╬`益´)┘

...............................................................................

Пффф, ахах. Так и проходят мои будни...

Глава вышла большой и интересно! Надеюсь вы ее оценили.

Кстати извините за задержку. Вчера ходил на встречу выпускников, ну и...

Проснулся я только сегодня вечером...

Спасибо за прочтение, всем счастливо. (￣▽￣)ノ

P.S. Не забывайте заходить на мой второй проект.

http://tl.rulate.ru/book/2982

Да, я знаю, что пользуюсь своим положением. (¬‿¬ )

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

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)**

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.

..............................................................................................................................

Ахах, так и представляю его фейс! XD

Скажу на будущее, что в последнее время главы стали больше,

Так что если так будет продолжать, то я опять подниму цену. (￣□￣」)

Хотя, я рано или поздно и так бы ее поднял. ( ´ ▽ `\*)ゞ

Всем спасибо а прочтение, счастливо. ヽ(￣ω￣ )

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

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)**

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.

..............................................................................................................................

Прибыла порция сладкого, приятного аппетита! ٩(◕‿◕｡)۶

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

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)**

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.

........................................................

Соскучились? (＠´ー`)ﾉﾞ

Я очень. (￣ε￣＠)

К делу, есть некоторая замашка на счет стен и области блока, он ведь сейчас через стены пройдут, когда где находится область блока? Ну это так, не критично в принципе, я думаю что в следующей главе все прояснится.

На анлейте кстати глав накопилось, так что работа есть. (°◡° )

Спасибо за прочтение, всем счастливо. (◡‿◡)

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

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 Сражения (Часть 2)**

Глава 75 - Поле Сражения (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.

......................................................................................

Добавка. (´｡• ᵕ •｡`)

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

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)**

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?”

......................................................

Я ушел на обед, спасибо за прочтение. (´• ω •`)

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

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)**

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.

............................................................................

Давно я уже не оставлял стоящих комментариев, помню как только начинал свой перевод, это было таким волнительным событием, каждая глава для меня была как самая первая. Со временем этот энтузиазм начал куда-то пропадать и перевод для меня стал чем-то обыденным. (￣︶￣)

По началу, если быть откровенным, мне не сильно нравилась эта новелла, я счел ее к разряду средненьких, но с ростом глав все повернулось очень интересно, сюжет стал сильно развиваться и я начал тоже получать некоторое удовольствие от перевода новых глав. ٩(◕‿◕｡)۶

Поговорим малек о сюжете? Как он вам? ( ˘⌣˘)

Да, я знаю, что вы по нему тащитесь. Попридержите коней. ♡ (˘▽˘>ԅ( ˘⌣˘)

Я для себя как переводчик данного проекта начал замечать разницу в стиле написания автора.

Со временем все стало более стабильным, Хурокан конечно же остается парнем ломающим стереотипы, но сами главы стили.. более приятны для глаз что ли. Хотя может это только для меня.

Ладно, вроде все. Всем спасибо за прочтение, оставляйте свои комментарии.

До следующей главы. ( ° ∀ ° )ﾉﾞ

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

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)**

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.’

Покрыв 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.’

..................................................

Спасибо за прочтение. (\*°ｰ°)ﾉ

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

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)**

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.

........................................................

Ну как прошли ваши выходные? Хорошо отдохнули? (≧◡≦)

Спасибо за прочтение, всем бобра! (￣▽￣)ノ

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

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)**

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 Топам «Полководца».

И сейчас сквозь эти земли стремительно бежал игрок-одиночка.

\*Вшух! Вшух!\*

На всем его пути не было ни одной тропинки или любых других пешых путей. Игрок был невероятно быстр, скорость его перемещения на подобной местности была необычайноо 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 диким зверем.

Можно было ясно заметить его отчаянную твердость.

И причиной данного положение было существо прямо позади него.

\*Грррааа, ваф!\*

Черная собака освободило оглушительный лай. Внешне он выглядел как грейхаунд. Она имела гладкое черное тело, от чего выглядела весьма проворной.

Однако никто бы не назвал этого монстра собакой. Его тело было 3-ех метров в длину, даже не беря во внимание хвост. Он был огромен, а глаза его пылали. Нет, серьезно... У него в глазах был огонь.

Самым удивительным была его слюна, которая при беге летела во все стороны. Слюна этой псины вылетала из ее гнавшейся 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 пробивало 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. Его отравленный укус было невозможно исцелить низкосортным Навыком Противоядие. Его яд был невероятно сильным. Именно поэтому его и прозвали убийцей священников.

И сейчас он 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, он начал вспоминать 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 умение. 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 состояние использовать Голема Виверну, Голема Гриффона или даже Голема Дракона как частный самолет. Но это произойдет только при достаточном высоком повышение навыка в ранге.

В любом случае, ему придется попридержать планы об использование 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 сражение 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 не обычных монстров было вполне ожидаемо.

К тому же, при столкновение 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 Воином, 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. В начале Хурокан даже не заметил его. Увидев Хурокана, этот коротышка быстро направился к нему, Хурокану же было очень не просто определить, что это был человек.

Когда расстояние между ними уменьшилось, Олф качнул 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 они опустились 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 приветствие за все время игры Хурокана.

Пока он это делал, перед ним встал Олф. Когда Хурокан посмотрел на Олфа, он был 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 верхушки 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 соотношение...’

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 выбешивать 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 отправлает 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 не смотря 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 было парочка игроков объединившихся вместе ради мести Олфу, но никто так и не добился в этом успеха, никогда... В добавок ко всему, Олф был одним из самых сильных НПС в «Полководце».

К тому же, в его руках находится Молот Олфа, позволяющей 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 положение?’

Хурокан привел мысли в порядок, но Олф все равно его смущал.

В его пристальном взгляде не было месту приветствию. Он испускал 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 было интересны причины создание 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 запятнаное 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 позаботится обо всех "Штормовых Охотниках". Это было бы больше похоже на работу. Эх, я действительно хочу такую экипировку’.

Покачав на это головой, Хурокан встал.

Немного потом, 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 освободил длинный вздох.

‘В любом случае, для начала самое трудное.’

Он успешно выполнил первую часть, посетив Уругал и встретил Олфа не будучи убитым. Он действительно выполнил 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.

.....................................................................................................

Знатно извиняюсь перед вами, дорогие читатели. (\*\_ \_)人

Проштрафился я хорошенько... Было у куча дел... и лени... (-\_-;)・・・

В итоге мне дали нагоняй и я наконец-то здесь. (￣∀￣)

Ну ладно, шутки шутками, но мне действительно жаль.

В следующей главе еще покомментимся и поболтаем с вами. ~(・З・ )ゝ

Спасибо за прочтение, счастливо. ~ヾ(・ω・)

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

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)**

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 неверие 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 направление 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 получавшим 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 содержание самого задание 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 отсутствие награды.

И это не значит, что задание будет легким.

‘Лес Вайхейм… кажется это в Стрекочащих Джунглях?’

Лес Вайхейм, в этом лесу обитало одно из племен Эльфов. Там находилось 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 о 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 Стрекочащих 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. Стрекочащие 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 Стрекочащим 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 переходило 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 располагалось у входа в джунгли. Деревня Стрекота была довольно большой, в ней даже находилось одно из отделений Ассоциации Завоевателей.

Однако самым поразительном 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 наличие 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. Такие как: Боец и Воин, Монах и Священник, Магический Мечник и Заклинатель, и т.д. Но конечно же, самой главной особенностью этих игроков являются 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 действие. 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 катать 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 гильдейскими эмблемами.

Их здесь было не мало. Его взгляд сразу заприметил несколько эмблен. 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 присутствие 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 Деревни Стрекота, он начал налаживать отношения с НПС. Это привело бы к получению более высокоранговых 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 поведать Шесса в Красной Бревенчатой Хижине. Он хочет приобрести кожу Древовидных Корастовых Змеи.”

Лицо Хурокана упало.

“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 распространение 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 получение 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 обошедший 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 головняков, поэтому он не стал слишком много заморачиваться над своим выбором.

Хурокан решил принять смелое решение.

[Хахве маска.]

Отослал Хурокан еще одно сообщение. Послав ее, он лишь укрепил свою решимость.

‘Если этот парнишка попытается меня надуть, он лишиться 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 состояние 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 находится 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 его место прокачки.

У него не было причины находится 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 не простым 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 готовится 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.

.........................................................

Император яойной игры

---

У него не было причины находится здесь.

Возможно, у него была другая причина прийти сюда.

‘Может ли быть?’ (；⌣̀\_⌣́)

Хурокан заволновался.

"Что он здесь ради меня?" (⁄ ⁄•⁄ω⁄•⁄ ⁄)

Щеки Хурокана покраснели.

К тому же…

‘Он идет ко мне.’

Питбуль встал прямо перед Хуроканом. Хурокан впился взглядом в Питбуля сквозь свою Хахве маску.

Но Питбуль не избегал его пристального взгляда. (◣\_◢)

\* (◣\_◢)❤\*

Свистящий питбуль.

Он был мужчиной в котором горело пламя порочной романтики.

\*А на заднем фоне радуга и бабочки\*

The END.

---

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

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)**

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 нападение.

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 так же 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 разрезающего 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 Сеченые.

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 прочем почти самую слабую на своих уровнях, ее судьба была предрешена.

\*Шиик!\*

Голова змеи была разрезана пополам. Разрезав голову, серп прошел дальше и лишь располовинев 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 ее 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 задание, 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 с начала 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, что бы показать часы на запястье. Лицо Свиста стало жестче

"Я тоже тебе не доверяю. Это предложения я выдвинул лишь из 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 расстояние 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 заботами 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 задание, просто для того чтобы мы прошли его вместе. Ты хочешь бесплатно мне ее 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. Поэтому 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 решениях 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 задание

.

"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 выдаваемыми 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 задание выданные Ронджу, вы получите возможность поговорить с Селиной. Она была знаменита тем, что была тихоней

"Селена знает об эльфах."

Даже если бы вы знали весь Маршрут Заданий, он все равно был очень сложен. Более того, если кому-то нужно было узнать весь этот маршрут, даже ничего не зная о нем… 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, он предпочел встречу с эльфами этой цели. 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, изготовленные 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 был Хахве маска, он ни за что не стал бы идти на такую убыточную сделку.

Хурокан был известен своими невероятными боевыми навыками, а так же 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 Водопадом Бейонг."

"Что?"

Хурокан сходу выдал ему ответ. Это было не сложно. 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.

.........................................................................

Извиняюсь за неотредактированную версию, дело в том, что некоторые главы действительно передали другим переводчикам, так что мне пришлось потрудиться редача все это.

Ну, и конечно же извиняюсь за долгую задержку. Если не произойдет чего-то совсем срочного, до перевод останется стабильны вплоть до анлейта.

Спасибо за прочтение, всем счастливо. (＾▽＾)／

P.S. Как вам прошлое послесловие?! Не знаю как вы, а я поржал когда дописал 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 83 - Племя Вайхейм (Часть 2)**

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 издаваемых 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, которой, в прочем, 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 создавало 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 контр-атаку.

Пять Скелетов, один Голем и девять монстров вступили в сражения, 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 об Эльфа, спавшим ее из бедственного положения. Тогда им следовало воссоздать подобный сценарий.

"Отлично."

Свист понял о чем говорил Хурокан, поэтому убрал свой меч в ножны.

Все призванные Хурокана 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 не мало времени, но никаких изменений все еще не произошло. Хурокан осмотрел окружение, он начал чувствовать беспокойство.

‘Все должно получится.’

У беспокойств Хурокана были весомые причины.

‘На кону стоят 1000 золотых. Эльфы обязаны появится!’

В прочем... 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 не 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 кивнул друг другу.

После этого Эльф, по которому они так долго тосковали, наконец появился.

...

Вместо бледной, его кожа могла быть описана как чистая. Кожа отдавала зеленным оттенком, переполненный 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 сравнение 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 их 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 вытекал 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, в начале 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 расставило 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 поделится 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 направление 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.”

............................................................

Мухахах, как ваши делишки? ٩(◕‿◕｡)۶

Прекрасно? Вот и отличненько.

О чем бы поговорить в этой главе? (￣ω￣)

Наверное начнем с того, что нашелся один хороший человечек, который решил заняться редактом глав, и они уже отредачены, скоро я их перезалью. Поэтому огромное ему спасибо за помощь. (＠＾－＾)

Хотелось бы также услышать от вас каких-нибудь предложений по поводу улучшения качества перевода.

Ну, всем спасибо за прочтение, всем бобра! (￣▽￣)ノ

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

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 - Племя Вайхейм (Часть 3)**

Глава 84 - 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 расположен на полу. Она была круглой, диаметром около 1 метра. Было 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 голосование, 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 первый раз, 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 образующей 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 задание.

"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 Хурокан загорелись.

'Это ведь Венец Очищения.'

Венец Очищения.

Она была из мистического пруда, который способен очистить что угодно. Этот аксессуар был изготовлен с использованием серебра, добытого со дна Пруда Очищения.

Однажды надевшему её, она давала иммунитет ко всем негативным эффектам. Она имел возможность бесконечно развеивать наложенные проклятья и дебаффы.

Это был невероятная вещь.

'Я бы смог купить за нее 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.

Ее стоимость превышает все доступные предметы в этой игре. Может быть, ее стоимость в золоте в несколько раз превышает его собственный вес.

'Я знаю совершенно точно, что одна такая была получена 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 превратилась в жидкость и втянулась обратно в мешок.

"Благодарю."

Это был первый раз, когда Хурокан получили слова благодарности от вождя Драха.

"Не стоит."

"Вы, наверное, прошли через много трудностей, чтобы попасть сюда."

"Я посыльный Олфа-ним. 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 завязывалось на этом.

Собственно говоря, Хурокан сейчас участвует 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 задание, 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.'

После того, как он закончил свою мысль, Хурокан встал со своего места.

"До скорой встречи."

...

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 здесь 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 Хурокану 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.

"О~о 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 Халявный 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 повышение собственных уровней, и искренне выступал в качестве помошника. 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 избавится 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 получения 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 ее игроков 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.

...................................................................

Император Тяжкой Игры.

---

"Ты принес?"

"Да."

Хурокан сразу вынул спрятанный мешочек, затем быстро отдал его вождю.

[Задание ‘Контрабанда Олфа’ завершено.]

“Мммм!”

После получения мешочка, вождь сразу же открыл его и поместил содержимое себе на ладонь.

На ладонь вождя высыпался серебряный, словно ртуть, порошок. Вождь поднес к нему нос и вдохнул.

"Аах~, это точно от Олфа."

Глаза Хурокан загорелись.

'Это ведь Кокс Очищения!'

Кокс Очищения.

Он добывался из мистического пруда, который был известен своими мистическими способностями, люди находившие его рассказывали о мистической мистике и прочей мистике. Но создать Кокс Очищения могли лишь алхимики 80-го уровня.

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?"

"Я больше ничего не хочу тебе поведать."

"Вы действительно больше ничего не хотите мне поведать или поделится?"

"Я действительно больше ничего не хочу тебе поведать и уж тем более поделится. А вообще-то... я хочу чтобы ты пошел нахер отсюда."

Как и ожидалось, Хурокан действительно не любил барыжить с Ушастыми.

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

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)**

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 пол миллиона. 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. Она была столь популярна среди игроков 100-го уровня, что ей дали прозвище Феррари. Это был очень хороший защитный комплект. Не смотря на то, что она была из паутины ее защитные свойства превосходили аналогичные комплекты из стали, вдобавок она была легкой. А прирост характеристик с ее ношения выбивались из рамок Редких классов.

К тому же, при ношение 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 бы 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 находится, 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 задание. 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 Вайхем располагалось у Водопада Бейонг в Стрекочущих Джунглях.

Следуя за цепочкой воспоминаний в своей голове, Ан Джэюн вспомнил, что местоположения 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 задание.

‘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 собраться информацию обо всех Оскверненных Монстрах, а так же времени и местах их появлениях. Проанализировав эти данные, он бы смог примерно составить маршрут следуемый Оскверненным Эльфом. В таком случае он сможет его выследить.

‘Выход все-такие есть.’

Идея заключалась в том, что ему следовало собрать информацию и проанализировать ее. Если все сделать правильно, то любой будет в состояние 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 сплотится 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 прохождение своего задания у других игроков «Полководца».

Хорошенько все обдумав, Ан Джэюн решил поступить наилучшим образом.

Ему следовало заключить соглашение с одними из Топ-30 Гильдий.

В данном положение, 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 не утешительным.

Однако одно было наверняка, сдаться прямо сейчас будет непростительно. На данный момент Ан Джэюн значительно преуспел в выполнение 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 выполнение 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 ему 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 с 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 получить ответ?"

- Он не указывал сроки, но высока вероятность того, что если затянем с ответом, то будет напросто 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 инициаторов 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 которой 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 обратится 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 гномьего оружейника.’

Аморальному Принцу нужно было вооружить свою Армию Скверны, для этого он похитил гномьего кузнеца. "Красные буйволы" идут по ветке, где им требовалось его спасти.

‘Так они хотят тайну Соленой Горы.’

Красная гора о которой запрашивают "Красные буйволы" - это Соленой Горой, 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. Соленная Гора является охотничьим угодьем для игроков 120 уровня, поэтому охотится 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 прежде, чем "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 подготовится 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 столкновение. 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?”

.............................................................................

Привет дорогие читатели...

Эй, уберите помидорки... ∑(O.O)

Не надо в меня их кидать! ε=ε=┌(;￣▽￣)┘

\*Плюх!\* Ай...

\*Шмяк!\* Да подождите вы...

\*Плюх!\* Да дайте мне все объяснить! ┬┴┤;￣▽￣)┘

Так, для начала извините за долгую задержку, в последние два месяца я совсем забил не переводы, исправлюсь. (´｡• ᵕ •｡`)

Кстати, некоторые говорят что качество перевода начало падать, хотел бы поинтересоваться так ли это?

А так, большое спасибо вам за прочтение, всего хорошего и до скорого! (￣▽￣)ノ

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

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)**

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 на их лица повнимательнее, то с трудом их можно было назвать как 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 снаряжение. Цены на них это тебе не шутки. А на снаряжение низкого уровня тем более. За все время своей карьеры в качестве кибер-спортсмена 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, использовавшие упавшее дерево в качестве скамьи.

Они не выглядели особо примечательными. Оба игрока были экипированы в стандартное снаряжение 10 уровня выдаваемой Ассоциацией Завоевателей. С точки зрения обычного игрока «Полководца», эти обноски нельзя было использовать даже в качестве тряпья. Каждый, кто носит такое снаряжение, будет лишь в пустую 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 заложивший 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 причинами того, почему он выбрал это место для встречи. Это прозвучит парадоксально, но именно на этих ранних этапах совсем не нужно было переживать о внимание 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 встретится с вами лично.’

Конечно, «Красные буйволы» раздирались в сомнениях. Однако заключительной частью, которое решило этот вопрос 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 находится 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 очевидным это говорить, 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 делится доходами от рекламы.

‘Цена моей тушки явно возросла.’

Хурокан подавил легкую улыбку, как и свое любопытство.

“Очень жаль. Узнай я о вашем предложение 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 ситуациях 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 появление 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 возвращение в прошлое, это был учебный полигон, где Хурокан обучался своей тактике обращение 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 сообщивших ему Хуроканом. 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 заручится 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 в последствие 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 не маленькие деньги. Это правда, «Полководец» только игра, но не простая. 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 сложности в мыслях Чева. Он был похож на Собаку Павлова. Чев мгновенно переменился.

“Через 6 часов начинаем рейд.”

Он должен был еще раз свершить свои подвиги как герой на поле битвы.

..........................................................................

Поздравьте меня с переездом в Питер, други мои. (─‿‿─)

Надеюсь это была моя последняя задержка и больше их не повторится...

Спасибо вам за прочтение и поддержку, всем счастливо. (￣ε￣＠)

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

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)**

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 охотились 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 смешивались с черными чернилами. Все десять игроков завороженно смотрели на свет исходившим 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, как тот широко открыл свой клюв, который был достаточно большим чтобы целиком заглотить 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 полетело 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 метнувшего в него своим молотом. Игрок, так удачно попавший молотом в голову монстра, начал готовится ко 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 охотится 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 справится 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, выдаваемые 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.

Самой большой ценностью 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. В момент когда он к нему повернулся, парень задал вопрос.

"Кто ты такой чтобы носить эту маску?"

Посмотрев на него, Хурокан сузил взгляд. У него было очень много врагов, так что в его сердце закрались сомнение на его счет.

"Так как 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 в ответ.

"Меня зовут Пелато. Я из Гильдии «Золотых братьев»."

Золотые братья…

Хуркан 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 хорошим 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 присоединится к нам в охоте на Оскверненного Серого Василиска?"

На его предложение Хурокан в замешательстве склонил голову. Это уже в третий раз, когда ему предлагают присоединится к группе.

"Оскверненного?"

Когда он вник в ситуацию, его глаза заблестели.

Серый Василиск…Он мог бы убить двух зайцев разом. 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 стоящим за всем этим.

Ну... Даже не будь у него никаких дел он бы все равно отказался от этого предложения.

'Тот факт, что он сделал мне это предложение означает, что у них - импровизированная группа. Есть всякий предел тому, на что способны 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, а точнее Хурокан и его репутация

"Что ж, очень жаль. Я хотел бы сразится 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)**

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, она напомнила ему кое о чем.

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 бы 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 поохотится 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 ни шла не 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 ряду 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 Познание 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, которые 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 длинной. На его спине было 5 подобных копьям шипов. Это 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 избавится 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 полетело 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 его спине напоминал гриву.

После первого залпа своих заклинаний, Скелеты Маги начали готовится 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 своего гнева, Шипастая Ящерица издала громкий рев.

В этот момент 4 Скелета Воина, стоявшие на его шипах, начали двигаться. Бросаясь к телу несравнимо огромного монстра, в 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 представление. Это относилось ко всем классам, ведь после Повышение 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 присутствие. 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 охотится 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 прозапас 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 не маленький, никак нет. К тому же, он имел статус Оскверненного. Он не обычный 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 навыков 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 нападение 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 любви к этому месту.

Вспомнив Пелато, Хурокан коварно улыбнулся.

‘Чтож, 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 выгодном 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 находится в Красном Озере. Его положение в "Золотых братьев" 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 не достает в сравнение 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 привели его в отчаянье.

‘Я должен стать членом 1-ой команды прежде, чем произойдет слияние гильдий.’

Сейчас Гильдия "Большая Улыбка" была в шатком положение, поэтому, несколько Подножек, включая "Золотых братьев" подумывали о слияние. Это был общеизвестный слух, что после слияние 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, прибывшие в Красное Озеро, быстро ушли, поняв, что собственные жизни важнее. Многие решили, что будет проще поохотится 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 позади. И у них к тебе есть дело.

Это была Гильдия "Аполлона".

................................................................

В прошлой главе я не оставил комментария... НОНСЕС! ヽ(°〇°)ﾉ

В общем, всем привет, с вами снова я, я и еще раз Я! ヽ(ー\_ー )ノ

В наверное заметили, что главы начали выходить чаще?

Нет? Ну конечно же чаще, вон несколько минут тому назад вышла, не чешите мне. (︶▽︶)

Ё-хо-хо! Кто ждет выхода Пиратов Карибского Моря?

Очень желаю посмотреть! Так что гоните бабосики мне на билет. [̲̅$̲̅(̲̅ ￣▽￣ )̲̅$̲̅]

А еще на проживание, еду и аренду жилья. (✧ω✧)

Ахах, бля, как же я давно так круто за переводы не садился, аж на душе полегчало.

Всем спасибо за прочтение, до скорого. (\*°ｰ°)ﾉ

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

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)**

Глава 89. Осквернённый эльф (Часть 3)

7.

- 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».

Однако цена соответствующей.

Выслушав предложение до конца, обеспокоенный выбором, Пелато на минуту задумался. Предложение было слишком обременительным, чтобы его принять и слишком заманчивым чтобы не отклонить его немедля.

Посланнику "Аполлона" пришлось перефразировать свое предложение.

- В качестве компенсации я одолжу вам уникальную экипировку. И если вам удастся довести дело до конца, то она перейдет в ваши руки в качестве подарка.

Он положил еще один аргумент на чашу весов, и весы склонились в нужную сторону.

- По рукам.

Пелато принял предложение.

...

[Вы получили уровень.]

[Навык Ядро Скелета поднялся до ранга B.]

Прошло 3 дня с момента начала охоты на Красном озере. И Хурокан наконец-то получил здесь свой первый уровень.

Сразу после получения уровня, он открыл панель сообщества Красного озера в окне голограммы. К только что пойманному огромному монстру Хурокан не проявил никакого интереса.

Все из-за увиденного в сообществе поста о Оскверненном Сером Василиске.

'А здесь собралось не мало народу.'

Содержание объявление 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, к тому же на время рейда он предоставляет уникальную экипировку.

При деньгах это не трудно.

'Однако откуда у него деньги?'

Все расходники и одалживаемая экипировка хорошо ударят по карманам.

Конечно, так как Пелато имел все права на охоту, то влить в них свои инвестиции было обыденным делом. На правах этого рейда он получает 30% ото всех собранных крафтовых вещей, золота и шмот выпавший из монстров.

С другой стороны, если его затея провалится он понесет большие убытки.

Одно стоит признать - объявление Пелато принесло свои плоды.

Ранее медленно пополняемые атакующие силы Рейда, теперь стремительно заполнялись участниками. На данный момент к группе присоединилось 25 игроков.

Все это было в пределах возможного. Однако были некоторые причина из-за которых Хурокан проявил больше внимания к данному делу. Он снова проверил сообщение полученное им во время сражения.

[Бонус за участие 5 тысяч золотых. Бонус за успех 20 тысяч золотых.]

'В общей сложности 25.000 золотых.'

За простое участие в рейде ему предлагалось 5.000 золотых. А за успех он и вовсе получал 25.000!

Пелато делал на нем огромную ставку.

'А он упорный.'

По началу бонус за участие составлял лишь 2.000 золотых, а за успех 10.000.

Сумма удвоилась. Однако она увеличилась не без причины. Вчера, Хурокан загрузил отснятый материал своего сражения с Большой Шипастой Ящерицей. Полученные отзывы были очень благоприятны. Этого стало достаточно да бы прибавить Хурокану в цене.

Однако, Хурокан не мог принять эту ситуацию за чистую монету.

'Будь на его месте я, то не стал бы поступать так опрометчиво.'

Присоединение Хурокана к рейду имело огромное влияние на окружающих.

Благодаря репутации Хурокана набрать игроков к рейду стало бы значительно проще. А вероятность успешного рейда при первой попытке значительно повысится.

Однако, даже при подобных обстоятельствах предложение Пелато было из ряда вон. Стоит учитывать, что подобное предложение он делал не для всех. Скорее всего, лишь Хурокану. И если об этому прознает кто-нибудь из посторонних, то распрей в группе не миновать.

'Там что-то произошло.'

Будь у Пелато средства для подобных предложение, то он бы поступил так еще при первой встрече. Почему же он сделал такой упор только сейчас? Наблюдение за его странными действиями вызывало подозрения.

- Хммм.

Как правило, Хурокан не за что бы не стал ввязываться в подобную авантюру, если стояли подозрения о закулисной игре.

Проблемы для Хурокана состояли в другом.

'Я должен поймать его.'

"Слава" Оскверненного Василиска потихоньку росла. Рейд-группы, которым по силам его одолеть, вскоре закончат со всеми своими запланированными делами, и вполне вероятно, что Оскверненный Василиск станет следующим у них на очереди.

Оскверненные монстры всегда были в цене. Это особенно верно для игроков с оскверненной экипировкой. Это шанс заполучить в свои руки еще один предмет из этой категории.

Хурокан уверен, что спустя какое-то время Топ-30 Гильдий станут наступать ему на пятки.

И конечно же, он должен был поймать его до того как это сделают они. Если он желает заполучить Оскверненного Василиска сам, то должен сделать

это сейчас, другой возможности может и не представится.

'Выбора нет.'

У него не хватало времени чтобы разузнать о скрытых мотивах другой стороны.

Это было причиной его волнений.

...

- Этот ублюдок в первую очередь целится в магов. Если он ударит магией, то она будет направлена именно на магов. Чтобы оттянуть от них агро, нужно нанести два последовательных результативных удара.

Всего было 6 групп из 35 человек.

Все они собрались чтобы поймать оскверненного монстра устраивающего хаос в Красных Озерах. Пелато встал перед всеми, словно произносил торжественную речь, и начал объяснять суть его плана.

- У этого монстра есть Страх. Оно снижает наши характеристики и скорость передвижения. На этот момент вы все должны иметь под руками конфеты. Если вы подверглись воздействию Страха, немедленно отступайте назад. Если же вы не были подвержены Страху, но все равно отступили назад, на вас будет налагаться штраф. Все ваши штрафы складываются, что потом скажется на распределении ингредиентов, монет и драгоценных камней.

Произнося свою речь Пелато был очень серьезен.

Однако в содержание его диалога не было чего-то особенного. Любой игрок "Полководца", переваливший за 100-ый уровень, и без его упоминаний знал об этих инструкциях. Все участники ожидали от его пламенной речи чего-то больше, от того все заскучали.

То же самое касалось Хурокана.

'Он не располагает никакой дополнительной информацией. Значит будет пользоваться стандартной ударной тактикой.'

- Поскольку мы не знаем что последует после первой фазы, будем придерживаться определенных правил.

Пелато сказал именно то, о чем предполагал Хурокан. Однако, Хурокан был не единственным ожидавшим подобного. Несколько членов группы тоже смотрели на все происходящего словно ожидали подобного поворота.

Однако...

- Перед магической атакой, мы должны снести столько защиты, сколько сможем. Мы сосредоточимся на броне. На эту роль будет назначено три игрока, они будут чередовать между друг другом и вести атаку. Сюда войдут Дионга от группы Умио, Найпла из группы "1945", и Хахве маска Хурокан. Все трое станут основным атакующим звеном.

В этот момент Хурокан резко изменился в лице.

- Что?

Хурокан пристально смотрел на Пелато через отверстия в своей хаве маске. Пелато посмотрел на Хурокана, и когда их взгляд встретился, Пелато отвернулся. Он определенно избегал Хурокана.

'Почему я назначен Атакующим?'

Хурокана в очередной раз захлестнули сомнения.

Это правда, что он хорошо может выполнять роль Атакующего. Мастерство ломать броню он продемонстрировал, когда снимал защиту с Медведя Воина и великолепным образом победил Огра в Шлеме. Обычный Атакующий даже рядом не стоял с Хуроканом.

Однако, Хурокан занимался этим самостоятельно потому что в тот момент он играл в соло. Когда дело доходит до групповых рейдов, он не занимался подобным. Ему было не в тягость, однако в группе было целых 6 Атакующих.

Так с чего он решил, что именно Хурокан должен быть среди них?

'Он что, меня за идиота держит?'

Конечно, Хурокану такое было не понравилось.

До его возвращение в прошлое подобное происходило множество раз. Позиция Атакующего подходила ему больше всего. Хурокан знал это. Однако, он также знал и об опасности.

Чтобы постоянно атаковать надо было буквально прилипнуть к телу большого монстра. Это можно сравнить с корридой против быков.

А ведь Хурокан только недавно продемонстрировал свои превосходные навыки, но в качестве Некроманта.

Глаза Хурокана сузились.

Однако, он не отреагировал.

'Ну, хорошо.'

Если это действительно часть махинаций Пелато, то было бы лучше если он не станет его провоцировать заключительного момента. Если он надавит на него сейчас, то Пелато просто станет все отрицать.

'Я попляшу под твою дудку. Пока что...'

Именно поэтому Хурокан позволил собой манипулировать.

'Потом ты поймешь, что возможность водить меня за нос очень дорого тебе обойдется. И одними часами ты не отделаешься.'

...

\*Ггииииии!\*

В этот момент Осквернённый Серый Василиск обнаружил жертву. Он выражал свое счастье.

Три Танка, экипированные огромными щитами и закованные в тяжёлые доспехи, стояли перед монстром.

С другой сторону за всем происходящим наблюдало три затаившиеся фигуры. Это был Хурокан и еще два Атакующих, которым было поручено то же задание.

Между тем, честь первого удара принадлежала не Танкам и не Атакующим.

- Готовьте заклинания!

Заорал Пелато, будучи одним из Танков. Словно пытаясь охватить весь мир руками, маги начали читать свои заклинания. В руках каждого из них кружился огонь, молния, лед и ветер.

- В атаку!

По команде Пелато, в сторону бежавшего на танков Оскверненного Василиска полетел десяток магических заклинаний.

Десять одновременно.

Восемь из десяти попали непосредственно в Осквернённого Серого Василиска.

\*Кииии!\*

В агонии от боли Серый Василиск начал кричать.

Однако, Василиск оставался в порядке, подобных заклинаний было явно недостаточно для того чтобы нанести ему сильный ущерб. Местами его тело почернело, а перья были сожжены. Из глубоких ран капала кровь. Однако учитывая размеры его тела, ни одна из таких ран не была критической. Это лишь причинило ему сильную боль, раззадорило в нем гнев.

Осквернённый Серый Василиск обводил присутствующих тяжёлым взглядом. Он посмотрел на магов, пославших магические заклинания.

В этот момент ему что-то прилетело прямо в клюв.

\*Кванг!...\*

В него врезался громовой молот.

\*Кииииии, кииииииии!\*

После получения удара от молота, Василиск стал яростно трясти головой.

Ударив по клюву, молот полетел обратно, к своему хозяину.

\*Топ-топ-топ!\*

Владелец самого молота в этот момент был уже близко.

Василиск до сих пор тряс своей головой, пытаясь избавиться от эффекта Оглушения. Он все еще пытался преследовать магов вместо Танка, который к этому времени успел замахнутся молотов вновь.

И тут же...

\*Бэнг!\*

Получив молот в свои руки вновь, он тут же совершил удар!

\*Ки-ии-ит!\*

Голова василиска быстро повернулась в сторону Танка. Тот стиснул зубы, и тут же поднял свой щит.

\*Звук крепкого удара по металлу!\*

В момент как он поднял свой щит, в него приземлился удар клювом Оскверненного Василиска. Не подними он свой щит вовремя и его ожидала та же участь что и щит.

Сила удара была колоссальна. Клюв пробил металлический щит на несколько сантиметров вглубь. Остриё клюва погрузилась так глубоко, что его можно было заметить с внутренней стороны.

'Мне не выдержать подобное вновь. Благословений не достаточно.'

- Тысячекратный Вес!

Танк понял, что противостоять этому монстру будет невероятно тяжело, поэтому мгновенно применял свой навык. Его вес увеличился, благодаря чему он буквально прирос к земле.

Никакого отступления!

Атака клювом по щиту танка для монстра было недостаточно, он впустил в ход даже ноги. Он начал топтать его.

\*...Квангх, Квангх!...\*

Огромный монстр не подавал никаких признаков усталости. Пока Танк блокировал все атаки василиска, Атакующие пришли в движение.

– Хахве Маска пришел в движение.

– 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 парой стремительных движений запрыгнул на тело огромного монстра.

Взгляд Хурокана быстро пробежался по ранам на его спине. Он выбрал одну из них, и ударил в неё свои мечём.

\*Пронзил!\*

Это было Уникальное оружие 100-го уровня. Хурокан был славен своей характеристикой силы, которая была даже выше чем у мечников, естественно удар его не был слаб.

\*Kиииииии!\*

Василиск был сосредоточен на Танке, но сила удара заставила василиска заметить нежданного гостя.

В этот момент...

\*Пух!\*

В голову Оскверненного Василиска прилетел и взорвался огненный шар, словно шарик под напором воды.

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 вздохнуть.

'Фухх!'

Танк предсказал перемещение василиска, поэтому тут же заслонил ему путь. Хурокан схватил свой воткнутый меч, и ждал следующей возможности.

'Контроль агро у них на уровне.'

Они контролировали агро гораздо лучше, чем он полагал. Танки и маги хорошо взаимодействовали. А указаниям Пелато было очень легко следовать.

Конечно....

'Не могу предсказать сколько это сможет продлиться.'

Конечно, первые один или два подхода проходят хорошо в почти в каждом Рейде. Но теперь им придется повторить этот процесс от нескольких десятков до пары сотен раз.

Любая ошибка в течение всего этого процесса дорого обойдется провинившимся.

Хурокан закусил губу. Конечно, у него и в мыслях не было, платить такую цену.

В этот момент...

\*Кваххнг!\*

Огромный огненный шар застал Хурокана врасплох.

...

Взрыв магического пламени.

Это был навык редкого ранга 80-го уровня. Он являлся основным навыком магов огня для ударных атак.

Этот навык специализировался сильной ударной атаке.

Атакующий, находившийся в этот момент на спине монстра в попытках разрушить броню, попал под удар. Это был худший поворот событий который только мог произойти.

- Какой косорукий это был?!

Пелато, будучи ближайшим к взрыву свидетелем, испустил отчаянный крик.

– Я... Я перепутал сигнал.

И получил незамедлительный ответ.

- Возьми себя в руки!

Выплюнул Пелато еще пару фраз. Однако, разрешение ситуации ограничилось лишь словами.

– Что мы должны делать?

– Дайте указания, командир!

Если произошел несчастный случай, ситуация, как правило, выходила из под контроля.

Так произошло и сейчас. Василиск получил удар от неожиданной атаки, и направился в сторону мага. Он направлялся туда, куда не смог бы попасть.

Обычно, когда человек использовал магию, Танк располагался между магом и монстром. В эти моменты танк тут же блокировал попытки монстров приблизится к магам.

Сейчас же, Танкующий не мог блокировать атаку Василиска.

В данной ситуации было лишь два варианта.

– Сбросить?

– Отступить?

Сейчас им придется либо отступить, либо совершить сброс агро.

Если они отступят, то все побегут в рассыпную. Это было равносильно отказу от битвы.

Сброс же являлся возвращением в исходную тактику. В данной ситуации маги направляют всю свою магию в монстра, как это было в начале. Появляется множество агро, и конкретная цель сбрасывается со счетов. Единственной проблемой был Хурокан, висевший на спине монстра, чью безопасность они гарантировать никак не могли.

Предметы Хурокана не рассчитаны на магическую защиту, а выносливость у него никогда не была высокой. Если на него посыпятся магические заклинания, он не выживет.

'Ну, конечно же...'

Однако, Пелато уже принял свое решение. Это решение было принято еще два дня тому назад.

- Сбро.......

Они будут сбрасывать.

Маги разом накроют цель своими заклинаниями.

Таков был план, однако...

– Я сброшу его.

Все пошло не так.

Внезапно, на теле бегущего Василиска появилось десять Скелетов Воинов. 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 почти произнесенные им слова.

– Все успокоилось.

И в общем молчании раздался голос одного игрока.

– Ублюдку, по ошибке скастовавшем свою магию, лучше держатся подальше от этой битвы. Иначе за последствия я не ручаюсь.

Произносившим эти слова 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 90 - Осквернённый Эльф (Часть 4)**

Глава 90. Осквернённый Эльф (Часть 4)

...

'Я чуть не помер.'

Хурокан разорвал дистанцию с Василиском, а Скелеты Воины выиграли для него немного времени. Он обмозговал произошедшее.

Сомнений не оставалось. Он был уверен, что магия, брошенная магом, была направлена на него. Магические навыки славились своей точностью. Если привести аналогию, то мага можно назвать профессиональным снайпером. А это значит, что заклинание попало по своей цели.

Однако Хурокан выжил, и на это были свои причины.

'Хорошо, что я сразу к этому подготовился.'

Подготовка.

Он был подготовлен к этой ситуации. У него были в наличии дорогие конфеты, дорогие жвачки, и даже дорогущая змеиная эссенция! Он закинул в рот каждой по штуке.

'Уровень жизней по прежнему чуть ниже 30%.... не вложись я в навыки Укрепления Тела, помер бы на месте.'

Опять же, Пелато недооценил выносливость Хурокана. Он не поскупился на навыки Укрепления Тела.

Среди них был Пошив Кожи, что увеличило его пассивную защиту, оно же включало сопротивление магии. К этому же добавлялся навык Фальшивого Сердца, увеличивающий его выносливость. Навык Кипящей Крови, увеличивающий регенерацию жизней, и уменьшающей урон от огня и ожогов.

Результаты его инвестиций в древо Укрепления Тела налицо. Не мало важную роль сыграли так кропотливо им собранные титулы. Титулы большей частью влияли именно на характеристику выносливости.

В общем. Он остался жив.

А раз он остался жив, то он имел право сместить действующего лидера.

- Я вроде упоминал об этом ранее? Если вы будете действовать без моего разрешения я выгружу на YouTube ролик того, как отрубаю вам запястья.

Все 30 игроков встали как вкопанные.

- Особенно маг, бросивший в меня заклинание, должен принять это ближе всего к сердцу.

Маг, атаковавший Хурокана, застыл словно статуя. Выражение Пелато тоже стало каменным.

'Возможно ли?'

С точки зрения Пелато, слова Хурокана несли более глубокий смысл, чем полагалось.

'Неужели он догадался...'

Пелато был лидером, однако он хранил молчание. Без указания другие члены группы тоже ничего не предпринимали.

Все просто оглядывались и оценивали ситуацию.

Ход битвы у них на глазах постоянно менялся.

\*Киииие, кииие!\*

Василиск просто игнорировал всех остальных, он был занят избавлением от прицепившихся к нему Скелетов Воинов.

Его устрашающие метания принесли свои плоды, он сбросил всех Скелетов Воинов. Когда на землю падал один из Скелетов Воинов, Серый Василиск начинал нещадно топать их ногами и клевать, словно кукурузу. Клюв с легкостью раскалывал их черепушки.

Скелеты Воины очень искусно уклонялись от его атак. Порой им удавалось даже контр-атаковать. Впрочем, изменить ход битвы лишь самим им было не под силам. Количество скелетов стремительно сокращалось. Если вначале их было 10, то сейчас остались лишь четверо.

Обратный отсчет начался.

Из четырех осталось три. Затем два, и один. Внимание василиска вот-вот должно было переключиться на остальных.

-- Мы так и будем бездействовать?

‘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 разрешал вам двигаться?

Однако, Хурокан не позволял им действовать.

На это были свои причины.

'Еще бы я сдал ему лидерство вновь.'

Хурокан решил, что возьмет ситуацию под свой единоличный контроль.

Он уже подтвердил, что Пелато охотился за ним. Передать лидерство в его руки вновь было безумием.

Впрочем, одних только слов для этого было недостаточно. Сохранить позицию лидера на одних лишь словах не получится.

Ему придется продемонстрировать им свои навыки.

- Я покажу тебе, что значит быть настоящим лидером.

Хурокан достал камень. Он был черным, словно смоль. Хурокан крепче сжал камень, в ответ темный и густой свет начал преобразовываться в жидкость.

\*...Кап, кап....\*

На землю стала проливаться черная вода.

\*Грохот!\*

Шокировав всех, земля с шумом начала преобразовываться.

И наконец, появился гигантский земляной змей, длинною в 7 метров. Это был Голем Змеи.

Сущностью драгоценного камня была Черная Анаконда!

В "Полководце" существует множество разновидностей змей, однако у этой была одна отличительная особенность, она скручивала своих жертв кольцом и сжимала.

Когда Змея появилась, Хурокан отдал приказ о нападении. В мгновение ока, она направилась в сторону василиска.

\*Вшух-вшух!\*

В сравнении с Черной Анакондой, движения Голема Змеи были неопрятными и грубыми. Голем был в зоне видимости Оскверненного Василиска

Однако...

\*Keeee!\*

Тот еще был занят последним Скелетом Воином. В это мгновение Голем быстро обернулся вокруг Василиска. К удивлению всех, он в этом навыке не уступал оригиналу.

- Закалка!

В этот же момент Хурокан использовал навык Закалки. Все тело Голема стало твердым как камень.

\*Бум!\*

Василиск не смог удержать равновесие и все его массивное тело упало на землю.

Наблюдая подобное зрелище, все игроки затаили дыхание.

'Это вообще законно?'

'Просто невероятно!'

Он использовал Навык Лепки, чтобы создать Змееподобного Голема. Обернувшись вокруг цели, он сразу же воспользовался навыком Закалки.

Что за невероятное сочетание.

Почти каждый сделал вдох восхищения.

\*Keeee!\*

Васалиск, лишенный возможности атаковать из-за своего положения, испустил яростный крик. Голем обернулся во всю длинны его тела, после чего затвердел. Скинуть его с себя почти не представлялось возможным

\*Бдум-дух-бам!\*

Однако, это не значит, что можно игнорировать силу самого Василиска. Каждый раз, когда Василиск делал рывок, на теле Голема появлялись трещины.

Продолжая смотреть за сие зрелищем, каждый в очередной раз сглотнул.

'Может уже пора?'

'Не самое ли время начать?'

Василиск был надёжно связан.

Однако начался обратный отсчет. Голем не мог держаться так вечно. Даже игроки не являющиеся Некромантами, могли понять, что время уходит.

Осталось меньше 1 минуты.

По правде говоря, сам этот факт был уже удивительным. Во время рейда, суметь связать босса на целую минуту! Игрокам подобное не по силам.

Это время как правило использовалось для подготовки. Маги могли приготовить свои заклинания, Атакующие вплотную занимались монстром, чтобы избавиться от брони, или группа просто меняла порядок построения.

Однако сейчас никто не предпринимал никаких действий.

'Что нам делать?'

'Нужно ли нам начинать?'

'Кто отдаёт приказы?'

Они не могли действовать. Хурокан запретил.

В это же 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.

– Что ты себе поз.......

\*Бу-дуухк, Буу-ддухк!\*

Пока продолжался разговор, непрерывные попытки василиска вырваться образовывали трещины по всему телу Голема.

У них не было и минуты. Речь, скорее, шла о секундах.

Пелато был в отчаянии. Хурокан же продолжал в спокойной манере.

- Кто это устроил?

В тот момент, Пелато принял решение. Он мог прямо сказать, основываясь только на внешней стороне, что Хурокан не был обычным игроком. Тем более он уже знал обо всем плане Пелато. В конце концов, не вмешайся в рейд Хурокан, ему бы ни за что не удалось заполучить Василиска.

К тому же, он не в том положение чтобы пытаться смести 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.

- Магам приготовиться кастовать заклинания. Священникам по полной благословить Атакующих. После залпа заклинаний в ход идут атакующие.

Хурокан выкрикивал инструкции вместо командира. Как правило, они бы игнорировали любой приказ, который исходит не от лидера.

Однако, ответ пришел незамедлительно.

– Это западная группа Магов. У нас мало времени.

– Правильно! Если начнем кастовать прямо сейчас, нам потребуется по крайней мере минута!

– Это группа Священников. Неужели вы не знаете как это долго зделать полный круг благословений?

Нужно бооольше времени!

Хурокан слушал эти слова бесчисленное количество раз. Он ухмыльнулся.

Им нужно было выиграть время.

Хурокан был хорошо знаком с этой работенкой.

- Я выиграю вам немного времени.

Хурокан немедленно вызвал новых Скелетов Воинов.

В середине группы был еще один, выделяющийся от остальных.

[Специальная способность «Рыцарство» было активировано.]

Это Скелет Рыцарь.

...

Штормовая Принцесса из "Штормовых охотников". Матадор Чев из "Красных буйволов". Первая Голова из "Гидры".

Общая черта этих трех человек была в том, что они являлись главами одних из Топ-30 Гильдий. А так же в том, что все они были игроками класса Мечник, и всегда сражались в первых рядах. Они командовали своими войсками, находясь прямо на фронте.

По этому поводу мог возникнуть вопрос.

Разве это не слишком опасно для самого важного участника в группе, сражаться на передовой?

Однако, это был глупый вопрос. Самым важным в своей работе они считали именно свое сражение в первых рядах.

Самого пристального внимания получали либо Танки, либо Атакующие. Ведь именно на передовой, в их соприкосновении, будет решаться - успешно пройдет рейд или нет.

Когда группу возглавляет опытный Танк или Атакующий, ход битвы идет совершенно по другому.

В данный момент все именно так и происходило.

- Вы заметили дрожь в теле?

– А оно было?

- Я уверен, что это признак того, что происходит переход в 3-ю фазу.

– Что нам делать? Мы не знаем, что происходит в 3-ей фазе.

- Именно потому что не знаем, будем действовать как по учебнику. Танки будут размещены на Севере, Юге, Востоке и Западе. Это в рамках подготовки к непредвиденной ситуации. Магам подготовится к единовременному касту самым сильным что имеется в запасе.

– Куда направляем каст?

- Я вам укажу. Мой милые Скелетики жертвуют своими телами, чтобы задержать его, так что если вы промахнётесь, то пеняйте на себя.

– Да, Босс!

Это было похоже на океан с яростными волнами, и Хурокан в качестве буя на поверхности. Хурокан отдавал указания со спины Василиска. Его командные навыки были настолько хороши, что каждый чувствовал благоговение.

Доказательства этого были на всем теле василиска.

Оказавшись на теле Василиска, Хурокан немедленно призвал Скелетов и начал бивать с него агро. Все тело монстра было покрыто ранами. Доспехи, что он носил, пропали, даже его серая шкура была содрана. Его внешний вид был ужасным.

Это прямо доказывало высокий уровень командных навыков Хурокана. Сейчас у Серого Василиска практически не было никакой брони.

- Мы начинаем обратный отсчет.

Скелет Воины, которые выступали в качестве приманки, отступили, как только Хурокан начал отсчет.

Хурокан досчитал до нуля! Именно в этот момент все и произошло!

\*Вшу-ух!\*

В Серого Василиска метнулись три Огненных Медведя.

Около его головы образовалось несколько десятков Ледяных Копий и полетело в него.

В это же время над ним образовались черные тучи и выстрелили молниями.

\*Грохот! Гром!\*

У всех пожелтело в глазах, когда был использован уникальное магическое заклинание 120 уровня - Удар Грома!

Земля начала раскалывать от непрерывных залпов магических заклинаний. Окружающий пейзаж не выдерживал подобного натиска.

\*Keeeeee!\*

Даже после подобных атак, Василиск испустил долгий крик, означавший что он еще жив.

– Я выдохся. Я выдохся.

– Его защита должна быть почти нулевой. Как этот ублюдок смог выжить после такого магического шквала?

– Как выжил? Конечно же выжил, это же монстр.

Переговаривал между собой члены группы. Хурокан сжал кулак еще раз.

\*Кап, кап!\*

Черная жидкость стекала по его кулаку.

\*Коо-коо-коо!\*

Земля шелохнулась, и перед всеми в очередной раз предстал Глиняный Змей.

Он быстро маневрировал по каменистой местности, приближаясь к василиску.

Василиск повернул голову, чтобы посмотреть на приближающегося Голема. У этого обезображенного монстра осталась только злоба. Василиск воспользовался своим большим клювом, чтобы клюнуть того.

\*Пух!\*

Клюв Василиска вонзился глубоко в тело Голема.

Голем же тем временем полностью обернулся вокруг его тела.

- Закалка!

Голем превратился в камень и Василиск снова упал. Василиск изрядно пыхтел, Голем снова начал трещать по швам. Хурокан продолжил выкрикивать указания.

- Тридцать секунд. Атакующим приготовится к финальному броску!

– Так точно!

Ответив, Атакующие, напичканные всевозможными благословениями, пришли в движение. Они собирались покончить с этим. Атакующие всегда находились в зоне риска, поэтому для них было важно доверие к командующему. Не доверяй они командиру, то и с места не сдвинулись бы.

Как только Хурокан закончил говорить, Атакующие сразу же побежали в сторону монстра. Это явная демонстрация их доверия к Хурокану, как к командиру, лучшее доказательство.

‘Мы просто должны прикончить его.’

У него была идеальная командная игра.

'Я потребую с Пелато возмещения за все свои убытки.'

Хурокан заканчивал свои расчеты, как в его глазах кое-что промелькнуло.

\*Свист!\*

Он увидел как в тело Василиска вонзилась стрела. Одна единственная стрела, оборвавшая жизнь Василиску.

– Что?

- Кто стрелял?

– В Полководце игроки не пользуются луками!

Все опешили.

Хурокан был единственным, кто не растерялся. Он уже бежал туда, откуда была выпущена стрела.

В ушах Хурокана раздалось.

[Появился Осквернённый Эльф. Пожалуйста, выследите его.]

Это было звуковое оповещение о прогрессе в его задании.

...

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 смог бы её вести. Они запустили ее совсем недавно, и результат превзошел все ожидания.

Кроме того, в войне с "Тройным крылом" сейчас было затишье. Отношения между двумя гильдиями до сих пор были натянуто-негативными, однако они решили прекратить на время свои боевые действия, чтобы не довести свои гильдии до полного истощения.

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! Потому, они пришли к молчаливому согласию.

- 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 Хэх-бибина.

- Ты о чём?

– Когда мы в последний раз разговаривали, ты сказал мне одолжить предметы гильдии "Аполлон", если они попросят. Ты помнишь?

Гильдия "Аполлон".

Лицо Хех-бибина немного скривилось от этих слов, а затем снова расслабилось.

- Да. Было такое.

Гильдия "Аполлон" пользовалась слабостью Хех-бибина. Он попытался ввести в отношении Аполлона гильдии послабления. Это было то, почему они одолжили предметы. Он предпринял дополнительные усилия, чтобы гильдия "Аполлон" 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 предметов. Зная о финансовом состоянии "Аполлона", ему не нужно беспокоиться об этом.

Так почему хранитель упомянул об этом сейчас?

– Недавно, гильдии "Аполлон" позаимствовал много уникальной экипировки.

- О, возможно ли, что он все их "просрал"?

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 пепел.

- Что?

Красное Озеро.

Конечно, Хех-бибин знал об этом месте.

- Что гильдия "Аполлон" забыли на Красном Озере?

Хех-бибин склонил голову в замешательстве, он подумал об уровне основных игроков в гильдии "Аполлон". Это место естественно было доступно для гильдии вроде "Аполлон", но сам Аполлон не дотягивал до этого места.

Во-первых, гильдия "Аполлон" не могла действовать там своевольно. Если они там будут разводить суматоху, но их просто напросто уничтожат на месте.

К тому же, Аполлону банально недоставало навыков для охоты в этом месте.

'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 подобными навыками. Разве что он пошел туда, чтобы осознать что он - отброс. Все , на что он был способен – перехват опыта ударом со спины.

В этот момент, Хех-бибин вдруг кое-что вспомнил.

Это были самые последние новости.

'Возможно ли...'

Осквернённый Серый Василиск появился на Красном озере, и кто-то собирает силы, чтобы завалить его.

Более того....

'...Он пытается поймать Хахве Маску?'

В новостях что-то говорилось о появлении Хахве Маски.

Как только он объединил две новости в одну, 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, черт возьми, возьмет вину за это?

'...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)**

Глава 91. Сувенир от Эльфа (Часть 1)

1.

- Хахве маска, какого чёрта ты делаешь?

Голос звенел в его ушах, но Хурокан проигнорировал его. Он был сосредоточен только на одном. 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 Хурокан ничего не объяснили. У Пелато была очень естественная реакция.

Однако, у Хурокана не было времени вдаваться в разъяснения. 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 обвеси меня вокруг пальца по указке гильдии "Апаллон". Почему бы тебе не подумать о том, что произойдет, если это случится?

Пелато, в конце концов, затих. 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 есть 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. Это была очень редкая поблажка со стороны игры. Если бы он отказался от такой помощи, такого шанса ему больше никогда не представится.

Все-таки это не простая задача - поймать эльфа. Обычному игроку тоакое точно не под силам. Скорость была не проблема. Все крылось в особенностях местности. Когда он бежал в полную силу в лесу, это было похоже на бег с препятствиями с завязанными глазами.

'Прекрасно, я все равно поймал бы тебя.'

Хурокан был опытен в том, чтобы убегать от разных людей, борясь за свое выживание, поэтому для него это не проблема.

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 ранее. 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, но 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 позволить 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, когда это увидел.

Это было неприятное зрелище. Кроме того, ему не нравилось, что он должен был сделать сейчас. Он достал мешочек из-за пазухи. Он держал его как сокровище.

Эльф взглянул на Хурокана, когда тот подошел к нему. Хурокан избегал взгляда эльфа. Эльф валялся, словно труп, и Хурокан вылил серебряную жидкость на голову эльфа.

Когда серебряная жидкость прикоснулась к голове эльфа, она начала принимать форму соответствующей голове эльфа.

Венец Очищения!

Предмет начал очищать силу Скверны, которая властвовала над природой и разумом 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 все это.

'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.

Пелато не мог ничего придумать.

'И 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 сейчас лидером группы не оставался Хурокан?

‘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 рейд. Если есть проблема, то он должен был взять на себя ответственность.

Кроме того, он был в невыгодном 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 смог 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 позаботиться об этом вопросе.

- Все получили свой опыт?

После слов Пелато, все проверили, получили они свой опыт или нет.

- Да, получили.

- Разве это не намного больше, чем ожидалось? Я получил предостаточно.

Их шкала опыта поднялась. Это означало, что все, кто здесь присутствовал, имели отношение к уничтожению монстра.

- Поскольку мы получили опыт, труп монстра принадлежит нам.

Права на труп василиска были зарезервированы за участниками рейда.

Они получили опыт 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, что 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 задание.

После недолгих раздумий, Пелато дал краткий ответ.

- Хахве Маска вступил в рейд в первую очередь, потому что это было частью его поисков. И прямо сейчас он занят его выполнением.

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 заданиям с основной сюжетной линии.’

‘Подождите минутку. Это значит, что этот монстр был связан с заданием с основной сюжетной линии? Это Осквернённый монстр, поэтому вероятность высока.’

‘Если я прямо сейчас последую за Хахве Маской, я смогу присоединиться к его заданию с 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, как бы не обернулась ситуация в дальнейшем.’

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 Аполлон. Сколько у тебя осталось?

- Довольно много.

- Так как ты решил сделать из меня дурака, 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 ещё даже 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.

- Чт... 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 Аполлон, 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 морщился.

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 ролик этого Рейда.

Хурокан сделал ему большой подарок.

‘Хахх!’

Пелато забыл про тот сумбур, в котором он находился, и на его лице застыло удивлённое выражение. Со стороны он выглядел нелепо.

Это свидетельствует о том, насколько большой подарок он получил от Хурокана.

Независимо от того, как вы смотрели на всё это, запись сражения с рейд-боссом имела большое значение. Большинство записей могли принести небольшую сумму денег, но если повезёт, можно сорвать настоящий куш. Кроме того, Оскверненный Серый Василиск, который появился на Красном Озере был весьма облюбованным рейд-боссом.

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 ему и права?

- На самом деле? Я могу выложить съёмку этого Рейда на мою страницу.

- Так и есть. Однако, это не бесплатно.

- Чего ты хочешь?

- Мудрый вопрос.

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, что бы 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.

Пелато лицо 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.

…

‘Ах ты с\*кин Аполлоний сын. Если ты не собираешься использовать нож, то катись. Почему ты причиняешь мне столько неприятностей?!’

Парень имел лишь кожу да кости. Глаза у него впали, и под ними появились темные круги.

Весь его вид так и кричал о его причастности к заядлым игроманам. 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 «Аполлон», но он не думал, что все будет так плохо.

Это правда, что Ан Джэюн поимел членов гильдии «Аполлон». Однако, это были незначительные повреждения с точки зрения Аполлона.

Конечно, если знать его мелочную личность, можно понять, почему он желает осуществить свою месть. Все-таки, Аполлон потратил много денег. Этих денег хватит на годовую зарплату нового сотрудника. Ан Джэюн не мог этого понять.

‘И ещё, откуда эта свинья взяла все те приличные уникальные предметы?

Особенно досадно для Ан Джэюна было то, что гильдия Аполлон 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 Апполону.

Только гильдии больших размеров имели возможность сделать это.

‘Он сказал, гильдия «Аполлон» одолжили эти предметы непосредственно ему. Это невозможно.’

В основном из-за того, что гильдия Аполлон была не на том уровне, на котором они могли бы это провернуть.

Гильдия «Аполлон» не маленькая. Они также оказали финансовую поддержку. И если глянуть на игроков, состоящих в гильдии, то относительно остальных игроков «Полководца», их уровни были высоки.

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 Аполлон, пока не возьмёт в плен и не запытает 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 выбью из вас все дерьмо.

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 Аполлон не связывалась с ним. Неожиданно, Пелато может превратиться в приличный щит.

Конечно, его главной целью было наращивать 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 побольше 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 желал - это сокровища.

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

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)**

Глава 92. Сувенир от Эльфа (Часть 2)

5.

Он был магом, который представлял гильдию ‘Штормовых охотников’. В этот момент Хатч почувствовал сожаление.

‘Дерьмо.’

Взгляд Хатча направился к своему лидеру, Штормовая Королева Шир. всегда прекрасная девушка, казалось, была в плохом настроении. По правде говоря, она была девушкой, 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 Хахве Маски?’

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 наше послания к нему? Почему он охотится с мелкоуровневым игроком из «Золотых братьев»? Почему Хахве Маска продолжает отклонять наши запросы?

В этот момент члены рейд группы «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 ты нас подставляешь? Что мы тебе сделали?’

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 труп.’

Он самозабвенно материл Хахве Маску.

…

Хурокан старательно работал, когда он на мгновение остановился.

‘Хм, кто-то звал меня?’

Хурокан повернулся, чтобы посмотреть, и 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 Хурокан 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 капитаном 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 Вайхейм, 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.

И Маюнг немедленно перевел все содержимое.

- То, за чем 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. Он смотрел 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.

Задание? 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 задание идти в это место, поле блокировки было снято.

Если он будет первым, кто доберется 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’.]

В тот момент, когда он услышал объявление Титула, Хурокан расплылся в самодовольной 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.

‘Именно поэтому некоторые игроки кладут свою жизнь на их приобретение. Этот незабываемый 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, слова, Лес Голубого Тумана, не нашло отклики 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 джекпот.

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 задания.

[Сувенир Эльфа]

– Ранг Квеста: Уникальный

– Требование к уровню: 100+

– Содержание: найти местоположение, указанное на оставленном сувенире Осквернённого эльфа. Узнайте секрет Ануаха.

– Награда за задание : Что-то памятное.

Давление внутри грудной клетки Хурокан нарастало.

"Да этому конца не видно".

Он должен был найти место, указанное на "сувенире", и он должен найти секрет! Это была инструкция со свободным толкованием.

Кроме того, награда была "Чем-то памятным".

Это было вообще не смешно.

- Ну, "Полководец" весь в этом.

Однако, у Хурокана был только один выбор, когда у тебя на руках задание.

И это завершить задание!

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 оставался хорошеньким Смогриоаном. На самом деле, в месте отсечения головы на шее что-то булькало. Образовались Пузырьки, и в то же время начали твердеть. Его голова отросла.

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 Смогрианов.

\*...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 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 в испуге отпрыгнул в сторону.

\*... 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.

- С\*кин ты сын! Я в тебя так много вложил, но ты посмел поднять в мою сторону дубину?!

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 своего Голема.

Хурокану были возвращены вся его магическая сила и выносливость.

"Раз уж у меня поднялся уровень, я закрою глаза на твое поведение."

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 Сражения по сравнению с этим, детская площадка."

Прошло 15 дней с тех пор он вошел в Лес Голубого Тумана.

За это время, Хурокан поднял 6 уровней, и достиг 107 уровня. Темп поднятия уровней был очень быстрым, и не без участия невероятно быстрой популяции Смогрианов.

Откровенно говоря, натолкнуться на такие группы монстров было настоящим чудом. 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. Он не мог двигаться туда, куда захотел. 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 может 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 здесь вечно.

"Если не найду ответ, до достижения 110уровня..."

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)**

Глава 93 – Сувенир от эльфа (Часть 3)

Гильдия ‘Чистильщики’.

Они были одной из Топ-30 Гильдий, но они отличаются 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, появляются новые монстры. Однако, они могли оказать услугу в ликвидации всех монстров в определенное количество времени. В основном это происходило, когда появляется поле блокировки. Исследование поля блокировки было более важным, чем охота на монстров. Если повезет, можно получить подсказки для задания из 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 игроков.

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 перерождения 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 всех 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 вышло, 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 поля блокировки, безусловно появятся и скрытые за ним секреты. Так как обычные игроки держались отсюда подальше, Гильдия «Чистильщиков» получила бы очень малое количество жалоб во время зачистки. Самым большим препятствием в ходе очистки территории для гильдии «Чистильщиков» было присутствие игроков.

Конечно, зачистка не всегда проходит легко. Гильдия «Чистильщиков» была одной из Топ-30 Гильдий, но Лес Синего Тумана был наполнен монстрами 110+ уровней. 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, пока он бежал 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 увернуться от его рук, 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.

Хурокан увидел эту сцену краем глаза, и цокнул языком.

‘Должно быть, я сошел с ума.’

Сказал про себя в очередной раз Хурокан.

Его взгляд скользнул мимо Смогриана, разрезанного пополам, и направился вдаль.

Густой туман ограничивал его поле зрения, так что он не мог подтвердить это лишь одним взглядом. Однако, тени многочисленных Смогриан замелькали перед глазами Хурокана.

‘Должно быть, я действительно 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 (С). Так что его навыки улепетывания были на Уровне.

Кроме того, он может легко справиться с теми, кто преградит ему путь. Он просто должен был уничтожить все, что появлялось перед его глазами.

Однако, у всего есть предел!

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.

‘И где мне найти такую задницу чтобы их разжевать?’

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?

‘Да в чем же 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 гнались за ни словно китайские культиваторы, чьих родителей он когда-то убил. Однако, после определенного момента времени они исчезли.

Смогрианы появлялись практически на каждом шагу, однако сейчас вокруг стало тихо.

Хурокан повернулся, чтобы посмотреть назад. В момент своей остановки он знал, что Смогрины уже должны были его поймать.

‘А?’

\*...Хвиик!...\*

Хурокан 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? С чего бы 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 место, куда так стремился. Он улыбнулся.

‘Да. Это оно.’

Он привёл дыхание в порядок, немедленно проверил расходники, и собственный статус. Он взял большое количество предметов для поддержки, так что у него еще много чего осталось.

К тому же, сейчас при нем имелись расходники полученные от Пелато. Все это было бесплатно, а значит все замечательно. Казалось, они были даже эффективнее чем обычно.

Он не знал, что произойдет, поэтому он закинул в рот конфеты с эффектом сопротивления, в качестве меры предосторожности. Затем он крикнул властным образом.

‘Давай быстро покончим с этим! Покажись!’

Ответ на крик Хурокана последовал незамедлительно.

[Вы получили титул, ‘Человек, обнаруживший Осквернённого сподвижника’.]

Выражение Хурокана слегка изменилось.

‘Ну?’

Это было объявление о получение 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-ух метров. Облик был явно гуманоидный. На его нижней части тела он носил броню, но верхняя часть была голой. Его мускулистое тело закопчёным, 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 сообщества был его врагом, и он обладает неплохими навыками.

Он имел полный иммунитет против физических атак. Это способность Осквернённого сподвижника.

\*...Пух-хахт!...\*

Хурокан взмахнул золотым мечом, прозванным ‘Серпом 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 разорвал дистанцию. Повернувшись спиной, он продолжал увеличивать расстояние от противника.

\*...Ууу-уххххххх!...\*

Повернув 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 использовал меч как дубину.

Тем не менее, это было действительно быстро.

Хурокан с трудом вовремя уклонился. Он держал свой меч горизонтально, дабы 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 хоть какое-то время. Однако, время было единственное, что они могли выиграть.

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 не полное 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 все плоды своих трудов он тоже будет 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 магу. Однако, если он направит все в магию, то все его усилия пропадут пропадом.

Даже если он станет приобретать навыки за деньги, он все равно будет в этом ограничен, конечно же, если ему не удастся довести навык до Высшего ранга.

Единственную магическую атаку, которую он мог использовать, это Костяная бомба. Потом были Скелет Маги.

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 призыв Скелетов Магов. К счастью, атака Скелета Мага была достаточно сильной . По мере увеличения ранга Скелета Мага, сила магии увеличивается. Если он получил благославение от Скелета Рыцаря и навыку Познание Скелета, урон возрастёт. Если бы он мог приобрести навык, связанный с их призывом, тогда их магическая атака вышла бы на иной уровень.

Однако проблема была в том, как их использовать.

В отличие от Скелетов Воинов, их он не мог тренировать по своему усмотрению.

В конце концов, Скелеты Маги были вынуждены для начала распознать стиль его атак. А уже после действовать по ситуации с ним.

Это он и отрабатывал на практике.

Он танцевал с монстрами, пока Скелеты Маги за ним наблюдали! И плоды его тренировок можно лицезреть прямо сейчас.

\*...Пух-ухнг!...\*

Магия, брошенная Скелетом Магом, ударила в спину Осквернённого сподвижника. Он начал гореть, а тело плавится. 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!...\*

Еще один удар.

Он не получил никаких повреждений, но снова сосредоточил свое внимание 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!...\*

Его 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 Скелетов 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 от стыда придется бросить «Полководец»."

Если бы другие игроки получили возможность увидеть, что происходит... Аудитория опытных игроков "Полководца", вместе впечатлений, они находились бы в шоке.

Хурокан выглядел как эксперт в именитом шутере, где он должен был укорачиваться от ракет, летящих в него со всех сторон. Он был на уровне экспертов, когда укорачиваясь от летящих в него ракет, он мог подставлять под них своих врагов.

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 из себя ничего хорошего. Ничтожный в обычной жизни, однако талантлив в «Полководце». Здесь его потенциал не превзойдён.

"Ладно. Я начал его чувствовать."

В этот момент Хурокан вызвал дополнительного Скелета Мага.

"Давай ускорим темп."

Именно в этот момент зародилось одно из самых зрелищных видеороликов Хурокана. И имя ему - "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)**

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 всего пару метров.

Хурокан опустил свой меч, вместо того, чтобы направить его на Осквернённого сподвижника.

Битва была закончена.

Однако, Хурокан оставался напряжён.

Объявление об окончании не прозвучало. Ничего не было сказано и о том, что задание завершено и присвоении титулов. Ведь именно это означало бы конец битвы.

Хурокан наблюдал за Осквернённым сподвижником. Время шло, но ничего не происходило.

- Фууух!

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 Скелетов Магов. 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.’

Неприятным голосом послышалось из его обгорелых уст.

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 сообществу.

‘Ах, ты...’

Его глаза были выжжены пламенем, и всё же он чувствовал присутствие Хурокана. Он мог ощущать особенную энергию, излучаемую кольцом тайного сообщества.

‘Пожалуйста, возьми мои дары и отнеси их 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.

[Задание ‘Сувенир Эльфа’ завершено.]

[Задание ‘Воля Сподвижника’ началось.]

Сразу же появилось уведомление о новом задании.

‘Прекрасно.’

Он мог обернуть это в свою сторону.

Хурокан стал менее напряжённым.

[Вы заработали титул ‘Разрушитель Скверны’].

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 вышло 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 ненормально.

- Несмотря на то, что раньше здесь было поле блокировки, 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 не слишком высок?

- Разве их здоровье и уровень не низки? Мы легко с этим разберемся. Меня больше волнуют проблемы с трансляцией в данной местности.

- 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 деле.

- 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 произошедшего, они были уверены,что справятся с ситуацией. Они были ветеранами, членами одной из Топ-30 Гильдий.

- А?

- Э-э…?

Существо, надвигающееся на них, определённо являлось игроком.

Они могли разглядеть грубые очертания фигуры, она полностью отличалась от фигуры Смогрианов. То, что они видели перед собой, определённо не Смогрианин. Они имели голубой окрас, подобно туману, поэтому их было сложно обнаружить, если только он не находился крайне близко. Решающим фактором стала скорость, с которой объект приближался к ним. Когда этот игрок обнаружил членов гильдии «Чистильщики», 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 «Чистильщикам».

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 – крафтовые 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 Топ-30 Гильдий сражались за право его завербовать. Теперь я понимаю, почему.’

Пятеро из них всё ещё были удивлены.

- В таком случае, я…

Хурокан собирался уйти, но остановился, словно вспомнив что-то.

- Ах точно.

Хурокан протянул им руку. Но не так словно для рукопожатия, а ладонью вверх.

Что бы это значило?

- Я перестал 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 не сможет он получить несколько тысяч золотых?’

Вероятно, он заработал не мало 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 так же трудно представить его самого.

- Хотите сказать, что одна из Топ-30 Гильдий не может решить данный вопрос?

Хурокан снова заговорил, его слова звучали крайне серьёзно и строго.

- Я тороплюсь, поэтому уладим 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 Разрушителя Скверны]

Основные характеристики:

- Уникальный.

- увеличивает характеристики пропорционально уровню;

- +33 ко всем показателям;

- +33 к показателям класса;

- +33 к выбранному показателю;

- требуемый уровень: 100+;

- требуемое условие: Титул ‘Разрушитель Скверны;

Дополнительные характеристики:

- при наличии предметов Преследователя Скверны, Разрушителя и Вершителя, +99 к выбранному пункту;

- при использовании предмета полученный урон уменьшается на 10%;

- привязан к владельцу.

Прочее:

- предмет помогает Разрушителю Скверны противостоять силе Скверны, обладает сильным влиянием.

[Член Сообщества, 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 1000+;

Дополнительные характеристики:

- при использовании предмета 15% урона от монстров отражается;

- при использовании предмета доступен навык ‘Ускорение (С)’ (Время заморозки 15 сек).

- нерушим;

- привязан к владельцу;

Прочее:

- меч принадлежал Айвану, члену Тайного сообщества. 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 Тайного сообщества. В качестве награды за выполненное задание он отдал ему эти два предмета.

Ан Джэюн был в недоумении, когда получил в своё распоряжение эти предметы. Он убрал Ожерелья Преследователя Скверны, и стал использовать Ожерелье Разрушителя Скверны. 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 от глаз. Сложно было поверить, но 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 все это.’

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 в угодьях 140 уровня на 110 уровне.

На сегодняшний день охотничьи угодья 140 уровня можно было рассматривать как линию фронта. Игрок Топ-1 сейчас 164 уровня. Рейтинги топ-100 начинались со 152 уровня.

В случае ведения охоты на фронте ему необходимы новейшая экипировка. 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 Ан 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 Скверны’, он больше ни о чём не думал. Поэтому он позабыл об этой трансляции.

‘В лучшем случае, надеюсь, что это 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 видеофайл, терзания, связанные с ним, оставили его разум.

‘На что конкретно я потрачу эти средства? Должен ли я приобрести посох для Скелетов Магов?’

С этого момента он погрузился в размышления о 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)**

Глава 95 - «Вальс» (Часть 2)

Скелет Воинвступил 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 в их массивном теле и плотной шкуре. 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 жельё.

Всё 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.

- Всё кофе куда-то подевалось.

Хурокан по привычке зашёл на свой профиль в YouTube. 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 поверил 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 были отнюдь не парочка влюблённых. Один из них был мощным мускулистым монстром, а другой – воином в Хахве маске. 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 последняя 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 создавалась безмятежное настроение. Кадры закончились через 3 минуты 40 секунд.

- Не шедевр ли это?

Чив, гильдмастер гильдии «Красных буйволов» совместно с остальными изучал видео. Он поинтересовался мнением своего помощника Йела об этом материале.

- Что сказать, он действительно хорош.

Она ненавидела то, что Чив 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 Чив 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» тоже следили за развитием событий в новом видео Хахве Маски. Их впечатлил вальс.

Хэтч 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 Хэтча.

Хэтч лишь ухмыльнулся.

Он знал, что Хаху говорит так от недостатка уверенности.

- Ты просто хвастаешься.

Хэтч 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.

- Хэтч.

- Да, босс.

- Со сколькими из Топ-30 Гильдий у нас дружественные отношения?

- С 12-ю, я полагаю.

- Отправь это всем 12-ти.

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, запечатлевшем 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 ника 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 джекпот, 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 Ядра скелетов 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, пронзая её тело мечами, словно пчелиный рой.

Когда с Гончей было покончено, Хурокан снова схватил свой меч, не 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 Топ-30 Гильдий, Гильдия «Третье Крыло», сразила Орлиного Медведя! Лидером рейд группы был признан Скул, он же гильдмастер. 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...

Гильдмастер одной из Топ-30 Гильдий лично предложил вступить в их ряды, такое было огромной редкостью и честью!

Однако Майкл лишь покачал головой. А Скулл проглотил то, что собирался сказать далее.

- Поскольку вы наш благодетель, далее я не побеспокою вас. Но в случае, если вам понадобиться 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)**

Глава 96 – Вальс (Часть 3)

8.

– 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 бессовестный. Он пожертвовал только 1 доллар? Я пожертвовал 2 доллара.

– Сволочь выше бессовестный. Он пожертвовал только 2 доллара? Я пожертвовал 3 доллара.

– Сволочь выше бессовестный. Он пожертвовал только 3 доллара? Я......

Это была первая неделя с момента загрузки видео ‘Вальс’.

Было более 1 миллиона комментариев под этим видео. Однако, более впечатляющим было количество просмотров.

[20,397,119.]

Число, длинною в 8 разрядов. За 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 мог себе вообразить. Это был джекпот.

Как тот, кто выиграл джекпот, Ан Джэюн сидел с улыбкой на лице. Он был похож на невменяемого человека, но это было ожидаемо.

‘Вау. Это жутко. Это пугающий уровень.’

3 миллионов 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 получал ранее.

Его заработок не заканчивается.

- Йиахуу!

Часы Ан Джэюн вибрировали, оповещая о прибытии сообщений. Ан Джэюн счастливо улыбался, проверив цифры на его часах.

[WR Entertainment, пополнение $500.] [DBC, пополнение $500.] [TW Contents , пополнение $500.]

Улыбка на устах Ан Джэюна был настолько широка, что это выглядело страшно. Его улыбка напоминала злодея из фильма Бетмен. Он был похож на клоуна, ооочень злого клоуна.

«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 находились в таком положение, что были вынуждены транслировать «Вальс».

Это было в порядке вещей, но медиа-компаниям нужно заключить договор с ним для законного вещания видеоролика «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 $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, используемых 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 $70000 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 не обязательно 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 сделали эту сделку намного привлекательнее для него было 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 отказываться от такого контракта.

‘Я подпишу контракт с VV.’

Он имел авторские выплаты, пожертвования, доходы от рекламы, а теперь и спонсорский контракт!

После окончания его расчетов, Ан Джэюн стер неприглядную улыбку с его лица, и выдохнул.

‘Ух-ух.’

Всего пару дней назад он беспокоился, что денег на еду не хватит. Кто бы 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 купать 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.

Гончая была 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 не были людьми, поэтому они не сдвинулись с места ни на дюйм. Они начали медленно смыкать круг.

Пока окружение замукалось, Гончая, начала ощущать как на нее резко упало давление. Черная Гончая прыгнула.

\*...Тах-ахт!...\*

Покрыв расстояние между ними одним прыжком, Гончая немедленно вгрызлась в плечо ближайшего Скелета Воина.

\*Крак!\*

Тело Скелета Воина издало звук ломайющихся леденцов.

Однако после этого произошло непредвиденное. Свирепая Гончая, которая никогда не отпускала из пасти своих жертв, неожиданно выбросила Скелета Воина.

[Черная Гончая была отравлена 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. Она выглядела, как снежный человек. Это был босс 110 уровня, и её особенностью был густой ядовитый мех, покрывавший ее тело. Именно поэтому она была названа Ядовитая Норка.

Защитные элементы были сделаны из ингредиентов, собранных с Ядовитой Норки, и они имели специальный эффект отравления всякого, кто к ним прикоснулся.

Яд Ядовитой Норки имел редкий аномальный эффект.

Паралич пяти чувств!

Когда кто-то был отравлен ядом Ядовитой Норки, работа пяти органов чувств временно ухудшалась.

‘Дорогое удовольствие!’

Чёрная Гончая, с ослабленными пятью чувствами бездумно направилась к Хурокану.

\*...Хууунг!...\*

Хурокан взмахнул мечом, и Черная Гончая перехватила его пастью.

\*...КВА-жииик!...\*

Гончая зажала его в зубах словно какую-то кость.

Хурокан же в это время начал прикладывать силу, дабы затолкать его в пасть. Гончая сопротивлялась и не отступала.

Противостояние чистой 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 130-го уровня.

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 его вошел глубоко 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, от удара меча Скелета Рыцаря над Чёрной Гончей повисло четыре проклятья.

Когда Проклятия активировались, Хурокан наконец, полностью остановился. В то же время, зажатый в зубах монстра, меч Хурокана, начал трястись. Шло время, его начало трясти сильнее.

В конце концов, Хурокан начал потихоньку дабить на Черную Гончую раскрывая ей пасть.

\*Скрежет!\*

Меч Хурокана заставил пасть Гончей открыться шире.

\*Шум! Скрежет!\*

Черная Гончая кривилась от боли, и её пасть была вынуждена открыться. В этот момент Скелет Рыцарь снова воткнул свой меч в тело Черной Гончей.

\*Вонзилось в плоть!\*

Он надрезал плоть, и раздался звук ломающихся костей.

\*Вшух!\*

Затем все Скелеты Воины ударили своими мечами. Черная Гончая билась в конвульсиях.

Скелет Рыцарь и Скелеты Воины отшатнулись, чтобы не попасть под бьющееся тело.

\*Скулеж!\*

После того, как судороги прекратились, Чёрная Гончая мертвым взглядом осмотрела окружающих ее врагов.

‘Ты будешь сотой из подобных тебе тварей.’

- Как я и обещал ранее, я вас всех изведу.

…

[Вы получили уровень.]

[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. Смотря на Хурокана в ответ, они выглядели внушительно.

‘Они выглядят действительно круто.’

Хурокан был более доволен зрелищем, чем поднятием уровня.

Это стоило того, чтобы потратить на них столько денег.

Скелеты не были его девушками, однако он чувствовал себя удовлетворенным, одарив их норковыми шубами. Он был, наверное, единственный человек на земле, кто чувствовал подобное.

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 агрессивными монстрами.

Именно поэтому Хурокану удалось быстро поднять уровень на входе Великой горы Уругал.

Он получил Титул. Титул ‘Охотник на Чёрных Гончих’ увеличивал его выносливость на 10, а ‘Начинающий охотник Великой горы Уругал’ увеличил его классовые статы на 10. Оба были хорошими титулами. Это была одна из причин, почему он решил охотиться на Великой горе Уругал. Он хотел получить титулы.

При охоте в Великой горе Уругал, можно получить множество полезных Титулов. Это было хранилище для заголовков.

‘Если бы я мог себе это позволить, я хотел бы остаться здесь, пока не достигну 130 уровня, но...’

Хурокан взглянула 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 появлялись 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.

‘Однако задание важнее.’

Но сейчас не время.

Хурокан еще раз проверил содержимое задания полученного от Майюнга.

[Проклятые Территории] – Ранг Задания: Редкое

– Ограничение по уровню: 120+

– Содержание: Осквернённый Соратник. Пожалуйста, выполните задание Ивана ‘Проклятое Место’ вместо него.

– Награда: Книга Навыка

Это задание он получил от Майюнга в момент вознаграждения им Ожерельем Разрушителя Скверны и Мечом.

Сейчас он должен был как можно скорее достигнуть 120 уровня, поэтому он поставил его как высший приоритет. Честно говоря, если бы не было никаких ограничений по уровню, то он бы сразу сейчас выдвинулся бы в сторону Проклятых Территорий.

Однако, вот Хурокан занимается покачиванием до 120-го уровня, что дает его конкурентам время для сокращения разрыва

‘Прогресс «Штормовых Охотников» держится за семью печатями, поэтому я понятия не имею, как далеко они продвинулись... мне следует признать, что я могу потерять свое место фаворита.’

Это было особенно верно для его ответвления основной сюжетной линии, ведь его конкурентами были «Штормовые охотники».

Он дал им достаточно времени, чтобы нагнать его. Сейчас он мог лишь предполагать на каком моменте они его опередят. Вполне возможно, что гильдия «Штормовых охотников» уже получила задание «Проклятые Территории» и сейчас находятся на пути его выполнения. Если ему не повезет, он может даже пересечься с ними на пути их выполнения.

Даже если столкновений с ними не произойдет, каждый из них все равно попытается накинуть на него свою 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.

Цель была предельно ясна.

Хурокан быстро сокращает расстояние между ним и лидирующей группой. Когда он сократит расстояние и обойдёт их, он откроет бутылку шампанского.

Другими словами, прежде чем открыть бутылку шампанского ему предстоит еще долгий путь.

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 - Проклятые Территории (Часть 1)**

Глава 97 – Проклятые Территории (Часть 1)

[Хурокан]

– Уровень: 122

– Класс: Некромант

– Титулов: 66

– Характеристики : Сила (1351)/Выносливость (598)/Интеллект (789)/Магия (883)

Он проверял свою статистику через окно голограммы, и одна сторона его губ скривилась. Он нахмурился, словно был чем-то расстроен. Казалось, что-то подпортило общую картину дел.

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? Куда он пропал?

- Ищите тщательнее! 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 группа, созданная из двух мечников и священника.

Они не носили особо дорогих предметов. Это была смесь предметов редкого и нормального ранга. Никакой систематичностью в их экипировки даже и не пахло. Это особенно актуально для доспехов. Их доспехи выглядели абсолютно неприметно.

Хурокан наблюдал за игроками с ветвей дерева, а на лице у него красовалась кровожадная 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?

От шлема раздался глухой звук, и игрок в замешательстве поднял свою голову. Посмотрев наверх, все что он увидел, это летящий на них черный силуэт. Большего он видеть не мог.

\*...Пуух!...\*

Белый меч пробил шлем, войдя между глазами пользователя. Конечно, он не видел удара мечом.

- А. Какого черта?

Игрок даже не заметил что произошло, для него все было слишком быстро. Он даже не понял что подвергся атаке.

Не успев понять и отреагировать должным образом, игрок пребывал в смятении. Однако два его спутника видели все произошедшее.

- Это Хахве маска!

- Дерьмо!

В сопровождение панических криков, один из двух оставшихся членов группы взмахнул мечом в сторону Хурокана. Хурокан только что приземлился на землю, а его меч все еще оставался в шлеме игрока.

\*...Швииик!...\*

Хурокан с легкостью избежал горизонтального удара мечом. Этой атаке не хватало как скорости, так и техники. К тому же произведена она была без всяких навыков. Для Хурокана подобные нападения сродни игре в песочнице.

Меч, не попав по своей цели, тут же нашел свое место в товарище напротив.

\*Скрежет!\*

Техника удара была смехотворна, однако нападающий игрок имел приличное количество силы. Меч мгновенно пробил защиту напарника.

- Кхах!

Ослепленный игрок наконец-то осознал ситуацию.

- Я... мне жаль!

- Жаль? Какого черта ты меня ударил? Что ты творишь?

- Хахве Маска был прямо над нашими головами!

- Что? Где он сейчас?

- Он рядом с тобой!

- Как?

Ослепленный игрок не на шутку всполошился, и начал с предостережением относится к своему окружению. Конечно, он все равно оставался под эффектом слепоты, так что ничего видеть не мог.

- Исцелите меня! Кто-нибудь, побыстрее исцелите меня!

- Да. Сейчас!

Хурокан наблюдал за всем происходящим в паре шагов от них.

Представшая перед ним сцена, с этими придурками в главной роли его не позабавила. Хурокан испытывал некую горечь.

Пока Хурокан их разглядывал, эти трое воспользовались ситуацией. Во время этой короткой заминки они перегруппировались. А потом один из них прокричал Хурокану.

- Хурокан! Мы бросаем тебе вызов!

Хурокан ничего не ответил. Он даже в боевую стойку не встал.

Вместо Хурокана, в бой вступили призванные Скелеты Воины.

- Эээ? Э-э!

Ситуация подходила к своей кульминации. Пять Скелетов Воинов были экипированы в броню из Ядовитой Норки, для парочки нубов эти монстры были слишком сильны.

Хурокану даже не пришлось участвовать в сражении. Оно того не стоило, в итоге все завершилось самым банальным образом. Хурокан отрезал наручные часы у этих трупов. После этого он с некоторым пренебрежением пробормотал про себя.

- Уже десятая группа.

Количество просмотров на его ролике «Вальс» прошло отметку в 70 миллионов. И скорость просмотров не показывала никаких признаков замедления. Эффект волны от ролика становится лишь больше.

Словно снежный ком спускающийся с гор.

Видеоролик «Вальс» стало хитом, и конечно, было упомянуто в СМИ. Внимание СМИ вновь сосредоточило интерес публики на этом видео. Что еще раз подстегнуло народ к его вниманию.

В ходе всего этого процесса стоимость тушки Хурокана росла по эквиваленту, а это означало и рост количества групп охотящихся за его головой.

Конечно, официальной стоимости за его голову просто не бывало. В «Полководце» нет подобной системы наград.

Все-таки в этом должна быть своя логика. От чего столько игроков вдруг решило начать свою охоту? Однако Хурокан не счел данную ситуацию чем-то сверх ожидаемой. Он просто считает ее неблагоприятной.

‘Ублюдков, желающих отведать мой меч на вкус, стало больше.’

В прошлом, он бы порадовался бесплатным часикам летящим к нему под ноги. Он отрезал бы им запястья, с огромной благодарностью за столь щедрое пожертвование.

Огромное спасибо!

Он бы поблагодарил их.

Однако Хурокан сейчас, не Хурокан в прошлом.

‘Они считают, что я стану играть с ними по честному? Что происходит?’

На данный момент Хурокан не мог получить большой прибыли от всяких посредственных игроков. Куда полезнее убить парочку монстров, чем тратить это время на всяких нубский сброд.

К тому же, тот факт что на него стали кидаться всякие нубы, было доказательством того, что все считают его легкой мишенью.

Конечно, все было бы не так, будь за ним известный фон. Однако официальных доказательств о принадлежности Хурокана к определенной гильдии просто не было. Он был независимым.

А это значит, что никакой ответной реакции за его покушение ожидать не стоит.

Пусть Хурокан и был удивительным, он все равно оставался соло игроком. Для игрока «Полководца» высокая награда за чужую голову была самым ярким аргументом для действий.

Ничего в этом мире не способно противостоять огромному количеству!

Этот закон сродни закону всемирного тяготения для игроков «Полководца».

По мнению большинства игроков, даже Хурокана можно было одолеть прижми его в угол количеством.

Самой большой головной болью Хурокана являлись сторонние фракции, размышляющие точно так же как и игроки.

Гильдии!

Посторонние группы смотрели на Хурокана свысока даже больше чем на обычных игроков.

‘Если я продолжу здесь оставаться то останусь в окружении собачьей своры, и конец мой будет тоже как у пристреленной собаки.’

Сейчас он был в опасности.

Здесь он качался и создавал для себя опору. С другой стороны, если он так и будет тратить свое время на всякие мелочи то никогда не сможет нагнать разрыв между топами. Он застрянет здесь не имея возможности выбраться из этой ямы.

И Хурокан был прекрасно осведомлен о данной возможности, именно поэтому его настроение было с кислинкой.

Хурокан с горечью на лице достал из кармана камень. Он расплавил камень с помощью Глинянной Лепки. В момент, когда весь расплавленный камень достиг земли, он тут же преобразовался в Голема Длинноногой Ящерицы.

Хурокан запрыгнул ему на спину. И спокойно расположившись, сказал.

- Режим поездки, пункт назначения - замок Миссандра.

После получения приказа, Голем Ящерицы быстро побежал. Хурокан открыл окно голограммы, и включил видео.

– Сейчас мы переходим во вторую фазу. Потерь пока нет. Вероятность успешности нашего плана составляет 98%.

Это было видео охоты на рейд-босса от «Штормовых охотников».

Игроки часто смотрели видео успешных рейдов, и пересматривали их, чтобы лучше подготовиться. Невозможно научиться всему через реальный опыт.

‘Я должен хорошо это изучить.’

Чтобы стать сильнее ему требовалось приложить усилия.

‘Если я продвинусь в задание по основной сюжетной линии, то у меня на руках окажется множество Уникальной Хроники.’

Чтобы стать сильным в «Полководце», ему требовались превосходная экипировка с соответствующими характеристиками.

- Я должен заложить хороший фундамент, только так я смогу дойти до уровня Топа.

Чтобы стать действительно сильным, по мере поднятия уровня требовалось заложить соответствующий по силе фундамент.

‘Осталось не так много. Став Топом, я сокрушу всех, кто осмелился покусится на меня, в том числе и гильдии. Я отрублю им руки, и снесу голову с плеч.’

И Хурокан прекрасно понимал, что ему следует сделать, чтобы выбраться из данной ситуации.

Хурокан направился в сторону Проклятых Территорий.

\*\*\*

Аполлон был огромным тучным телом, затянутым в носимые доспехи. К нему подошел игрок в мантии.

- Хахве Маска движется на юго-восток...

- Точно?

- Пока он перемещался, он покрошил огромное количество игроков.

- И так?

Ответ Аполлона был очень коротким. Услышав ответ Аполлона, игрок по именя Цзян осторожно спросил.

- Почему мы уделяем Хахве Маски столько внимания?

Цзян стал офицером гильдии «Аполлон», чтобы иметь возможность получать объедки со стола Аполлона. Его, откровенно говоря, совсем не волновало чем занимается сам Аполлон, пока он может получать эти крохи. Никто из офицеров не обсуждал решения самого Аполлона. Они следовали его приказам, а за его спиной могли делать все, что им заблагорассудится.

Однако, им зачастую было очень трудно понять смысл за его решениями. И сейчас Цзян не мог сдержать своего любопытства. Именно поэтому он и решил задать этот вопрос. К тому же, Цзян был первым и единственным игроком исполнительного комитета, который решил задать этот вопрос.

Услышав вопрос Цзяна, Аполлон приоткрыл свои узкие глаза. Если бы кто-нибудь его сейчас увидел, то заметил бы, что глаза его так и остались почти закрытыми.

Цзян продолжил, поясняя свои слова.

- Да, Хахве Маска действительно убил наших товарищей. Однако, это ведь не столь вопиющее преступление дабы вкладывать столько ресурсов в поисках мести? Это особенно верно, если взять во внимание прошлый инцидент на Красном Озере... Это были огромные вложения, однако что мы получили взамен?

- Хм.

Аполлон испустил громкое фырканье на его слова. Однако вместе с этим, Аполлон дал объяснения тому что послужило причинами для этих действий. Он впервые так делал.

- Мне плевать на ублюдков и быстро гаснущие звездочки, вроде Хахве Маски.

Глаза Цзяна сузились.

Аполлон был жадной и злопамятной свиньёй. Однако интеллектом обладал отнюдь не свиным.

Он хорошо управлялся своей головой.

Даже не так, в моменты необходимости он мог воплощать в жизнь самые хитроумные и коварные планы. В нём было много алчности и одержимости. Сродни голодной свинье перед тарелкой с едой. Какие иногда гениальные планы не вынашивает свинья, дабы заполучить свой лакомый кусочек.

И сейчас Аполлон тоже вынашивал свою идею.

- Слушай меня внимательно, Цзян. Сейчас у нас в руках находятся рычаги управления Хех-бибином.

Цзян кивнул головой.

Аполлон заключил с Хех-бибином договор на убийство Хахве Маски, и он провалился. Но самое смешное, что Хахве маска не знал, что Хех-бибин и «Большая Улыбка» были на него нацелены. Однако, об этом знал Аполлон.

К тому же, оружие, для поимки Хахве Маски тоже была предоставлена «Большой Улыбкой». Об этом Хахве Маска тоже не знал. Аполлон в этом плане был единственным связующим звеном.

И все это было слабыми точками Хех-бибина.

- Кроме того, сейчас «Большая Улыбка» не в самом лучшем положение. Так?

- Все верно.

Среди Топ-30 Гильдий «Большая Улыбка» тоже не славилась хорошей позицией. Недавно они получили небольшую передышку, однако это не предполагает полного перемирия между ними и «Тройным крылом». Причин полагать о новой войне было множество.

И у «Большой Улыбки» был один существенный недостаток.

Им не хватало красивого контента.

Каждая гильдия борющаяся за первое место в Топ-30 имело свою, присущую только им, фишку. Это был их конек.

Гильдии, вроде «Красных буйволов» и «Штормовых охотников» были известны своими превосходными навыками в рейдах. Гильдия «Гидра» продемонстрировала превосходные навыки по выполнению основной сюжетной линии и все с ней взаимосвязанным. Относительно гильдии «Чистильщиков», то у них имелась своя концепция по зачистке монстров.

Однако, у «Большой Улыбки» все было немного по-другому. Они были просто огромной гильдией не имеющей никаких отличительных сторон.

Откровенно говоря, не будь они гильдией созданной для китайских игроков, то они бы никогда не вошли в Топ-30. Именно рынок под именем Китай создал для них текущее положение.

Так и получается, что они не могут выйти из своего шаткого положения лишь своими усилиями. А если они не могут сделать этого своими силами, то здесь им на помощь придёт сила извне.

‘Возможно ли?’

Подумал Цзян, когда он услышал эту историю.

- Все верно. Я не претендую на объедки, вроде Хахве Маски. Я стремлюсь к одному из мест правления в «Большой Улыбке». Это моя конечная цель.

Аполлон засмеялся.

- Я уже закончил переговоры с Бруксом. Брукс сейчас будет присматривать за моей спиной.

Аполлон стремился к одной из руководящей должности внутри «Большой Улыбки». А он имел рычаги управления над одном из них. Если Аполлон выполнит определенные условия, то Брукс будет согласен привести его в «Большую Улыбку». С точки зрения самого Брукса, нет причин отказывать себе в дополнительном союзнике с приличной “крышей” в лице Аполлона.

Проблема заключалась в том, что Брукс стал инициатором войны между «Большой Улыбкой» и «Тройным Крылом». Это, в свою очередь, ослабило позиции Брукса, и напротив, возвысило позицию Хех-бибина.

А что получается, если у Аполлона имеются рычаги давления на Хех-бибина?

Цзян был впечатлен.

‘Когда ситуация от него требует, его голова работает как надо.’

Он полагал, что для Аполлона всегда была важна лишь нажива. И он никак не ожидал что тот сможет привести в действие подобный план.

В этот же момент, внутри Цзяна начала вскипать алчность.

‘Как хорошо, что я спросил его об этом. Эта отличная возможность сорвать куш.’

Если Аполлон сможет влиться в ряды управления «Большой Улыбки», то гильдия «Аполлон» проведет с ними слияние. И сами исполнительные члены «Аполлона» смогут занять тепленькие места и в самой «Большой Улыбке».

Если кому-то предоставлялась возможность вступить в ряды Топ-30 Гильдий, то в средние века это приравнивалось к перемещению из сословий простолюдинов в дворянства.

Цзян опустил голову.

- Что и следовало ожидать от нашего гильдмастер. Масштаб на котором вы мыслите слишком отличается от нашего. Я полагал, что Вы пытаетесь поймать такую маленькую рыбку как Хахве Маска. А Вы планировали использовать эту рыбку в качестве приманки, чтобы поймать кита.

- Да. Такой человек как я должен быть китоловом, а не рыбаком. Не думаешь?

- Полностью согласен.

Тут же выдавил из себя лесть Цзян.

Услышав лесть Цзяна, Аполлон выдавил из себя Большую 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 98 – Проклятые Территории (Часть 2)**

Глава 98 – Проклятые Территории (Часть 2)

Хурокан пристально смотрел на большую каменную глыбу. На первый взгляд, она не представляла из себя 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 крафтовая монета.

- Ц!

Хурокан, прищёлкивая языком, разглядывал находку. В тот же момент выражение его лица стало кислым.

‘В конце концов, я вернулся в то же место.’

Он убрал крафтовую монетку в карман, закрыл глаза и сжал губы.

‘Такого расклада я точно не ожидал.’

Хурокан знал, где находится Проклятые Территории. Это было очень важным моментом в выполнение основной сюжетной линии, поэтому он не мог этого не знать.

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 бы границ Проклятых Территорий.

Обладающий навыками ориентирования в местности и определять местоположение вещей в ‘Полководце’, считается таким же опытным, как штурман.

Тем не менее, сейчас он шёл по кругу. Он даже не прошёл мимо горы Рикки.

‘Я и понятия не имел, что барьер всё ещё действует.’

Это было действительно неожиданно.

Поле Блокировки.

Никто из пользователей не мог преодолеть эту зону, и сейчас она встала на пути у Хурокана.

Поле Блокировки располагалась за горой Рикки, и Хурокан уже знал, что Барьер не рассеян. Это можно было легко узнать, сделав парочку интернет запросов.

Он никак не ожидал, что на пути у него встанет именно такая проблема.

‘Я получил задание, а барьер всё ещё действует… беда.’

Хурокан получил задание с основной сюжетной линии. В большинстве случаев, это действовало как ключ к отворению 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.

‘То всякие придурки мешали мне всю дорогу, теперь еще и это…’

Разумеется, ситуация несла с собой не только негатив.

С другой стороны, это было хорошей новостью для Хурокана.

‘Тот факт, что поле блокировки всё ещё действует, означает, что Проклятые Территории по-прежнему нетронуты, а это значит, что «Штормовые охотники» еще не достигли этого места или пошли другим путём. Мне это нравится.’

Теперь гильдия «Штормовых охотников» потеряла возможность заполучить то же задания на Проклятые Территории что и он. А значит они не смогу сейчас опередить Хурокана, это благие новости.

‘Замечательно!’

Хурокана отпустили дурные мысли, и взял ситуацию в руки.

Он определил свою следующую задачу. Рассеять Барьер. Силой он сделать этого не мог.

‘На данный момент в замке Мизандры почти никого нет. Я уверен, что многие побросали свои задания незаконченными…’

Хурокан обернулся. Для начала ему стоило вернуться в замок Мизандры.

‘Мм?’

Возникло ощущение, словно кто-то его поджидал.

\*Гррррр-граа!\*

Перед ним стоял оборотень. Он отличался от своих сородичей. В его руках была пара ржавых ножей.

Монстр 100 уровня, Боевой Оборотень.

Среди монстров 100 уровня он был среднячком. Его было несложно убить, стоило лишь немного напрячься.

Однако их было четверо. Для одного игрока этого было слишком много.

Хурокан же даже не стал обнажать свой меч. Он даже бровью не повёл, когда они появились.

Вместо этого он дважды щёлкнул пальцами.

Это заставило его Скелетов Воинов выйти из режима обороны и перейти в боевую готовность. Они вышли из-за спин Боевых Оборотней. Скелеты держали в руках Позолоченные мечи.

\*Гррраар!\*

Не ожидая нападения Скелетов, Оборотни резко обернулись.

Началось сражение.

\*Ауууууу!\*

Оборотни взревели, вступая в бой. Глаза Скелетов Воинов полыхали огнём, но сами они были безмолвны. Уклоняясь от каждого удара Оборотней, они без всяких промашек контратаковали в ответ. Враги были повержены.

Открыв окно голограммы, лицо Хурокана не выражало никаких эмоций. Он искал дополнительную информацию.

‘В замке Мизандры ни одной из Топ-30 Гильдий сейчас нет. Даже мелких. Это раздражает куда больше, чем я ожидал! Чем же мне полакомиться?’

Ну пути Некроманта, Хурокан всегда участвовал в битвах.

Замок Мизандры открылся для игроков около 2 месяцев назад.

В игровом мире 2 месяца равнялись почти 2-ум годам. 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 задания.

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 игроки отступали.

‘Ну что ж, я просто пойду в другое место.’

Сдаться.

Это был самый очевидный выход из ситуации.

Немногие игроки 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 задания 80 и 100 уровней. Игроки 80-го уровня усердно выполняли задания, отчего их уровень поднимался.

А что дальше, когда они достигнут 90 уровня?

В «Полководце» была лишь одна цель, к которой стремились почти все игроки 90-ых уровней. Как можно скорее достигнуть 100-го уровня! 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, игроки оставляли это место, оставляя свои задания незавершёнными.

Новые игроки тоже повторяли действия своих предшественников.

Разумеется, ушли не все.

‘Кто-нибудь хочет выполнить со мной задание?’

Зейт.

Он отличался от других Игроков. Он был одним из немногих, кто остался в замке Мизандры для прохождения своего задания.

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 выполнение.

- Что у тебя за задание?

-- Исследовательский. Я ищу останки…

- Много опыта даёт? Или награды?

-- Он для исследования, поэтому опыта и наград не особо много.

- Тогда к чему все это?

-- Что?

В конце концов, на этом этапе привлечение товарищей все и заканчивалось.

То же самое произошло и сейчас.

«Тогда к чему все это?»

Произнеся эту фразу, игрок 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 свои задания когда захочу.’

Зейт посмотрел на свои часы чтобы проверить состояние задание.

[Очерченные останки]

- Ранг: Редкий

- Необходимый уровень: 90+

- Задание: Соберите очерченные останки, доставьте их дезертиру Чадосу.

- Награда: Служители Чадоса.

Это было редкое задание. Это означало, что выполнить его не так-то просто. Тем не менее, он не особо интересовал остальных, Зейт был единственным.

Любой, кто стремительно поднимался с 80 до 90 уровня, с легкостью получил бы это задание. Его маршрут был уже обнародован.

Пройденные задания получали ярлык Освидетельствованных. Когда они становятся общедоступны, все игроки начинали стремительно покидать местные земли. Словно это место становилось пройденным этапом.

У Зейта были свои причины не бросать это место.

‘Я уверен, что именно это задание является ключом к рассеиванию барьера.’

В замке Мизандры было множество игроков проходивших самые разнообразные задания, и именно это было самым общедоступным.

Однако его до сих пор никто до конца так и не прошел. Зона Барьера по-прежнему оставалась закрытой. Было достаточно оснований для подозрений, что именно это задание – ключевое.

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 союзники для прохождения.

Это и было проблемой…

- Эй, посмотрите, кто это у нас тут? Ты ли это, Зейт?

У Зейта был недостаток, которого не имел больше никто из присутствующих.

- Ты чего, все еще в замке?

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 гильди, но и самым дном не являлись. Они – гильдия, созданная для взаимного сотрудничества. Члены гильдии все в основном низкоуровневые игроки.

А с Зейтом у них были очень натянутые отношения.

-- Что я тебе говорил? Разве ты забыл, что я разорву тебя на куски, если найду около Зоны Барьера?

- А не пойти ли тебе куда подальше.

-- Вот сраный ублюдок, мы ведь просто спросили из любопытства!

‘Дерьмо. Вот ведь ублюдки!’

Подобные разногласия – довольно частое явление.

В своё время они решили совместно поохотиться. Постоянно препирались, и не сходились во мнениях.

-- Почему ты такой дигрод?

- Прямо как твоя мамаша что ли?

Ситуация накалялась, разгорались конфликты.

Один из таких конфликтов произошел во время охоты.

Зейт должен был помочь, но не успел, и игрок, выполняющий роль танка, был выведен из игры.

Это был несчастный случай, который возник из-за банальной ошибки, но проигравший был уверен в обратном.

В последствии, 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 союзники. Из-за этого он всегда предлагал только новым Игрокам присоединиться к нему.

‘Да, дело не в этом. Я избегаю этих говнюков вовсе не из-за страха… Просто они смердят.’

Перед глазами Зейта вдруг возник паренек.

Чтобы избежать внимания гильдии Суинг, он собирался уйти, но тут же столкнулся нос к носу с Зейтом.

У него были простенькие доспехи, лёгкий меч на талии. Создалось впечатление, что….

‘Какое же у него наивное доверчивое лицо.’

Игрок выглядел так, словно обмануть его – это отобрать конфетку у ребенка.

В мгновение ока Зейт определил класс Игрока.

‘Да это же класс фехтовальщиков!’

На первый взгляд, игрок – типичный фехтовальщик. Зейт рефлекторно спросил:

- Возможно, вы здесь, чтобы получить задание?

Игрок молча кивнул.

- А хочешь присоединиться ко мне?

Следующие слова он сказал почти шёпотом.

- Это секрет, но если пройти это задание, зона барьера рассеится…

Зейт обычно не добавлял комментарий про Барьер. Но этот 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 после выполнения задания барьер не рассеится, сколько ты мне заплатишь?

- Эм… Что?

Слова игрока шли вразрез с его внешней заинтересованностью. Однако он продолжил говорить:

- Если я помогу тебе выполнить задание, а зона барьера все равно не рассеется, то какую компенсацию ты готов заплатить?

Внешне он был похож на простака. Однако 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 – Проклятые Территории (Часть 3)**

Глава 99 – Проклятые Территории (Часть 3)

Боевой Оборотень распался на 3 куска и упал на землю. Игрок, увидевший всё это, обернулся. Его взгляд пал на мага.

- 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 вряд ли бы он услышал в свой адрес:

- Смотри по сторонам во время следующей охоты, мудак!

Тем не менее, сейчас Зейт подавил свой буйный нрав и положился на своего нового союзника.

Причина была проста.

‘… его навыки слишком хороши.’

Нынешний партнёр Зейта был невероятно опытным. Честно говоря, маг сомневался в достоверности всей этой ситуации.

Он не извинился бы ни перед одним другим игроком. Но сейчас его слишком заботил его напарник.

Сначала Зейт принял его за неопытного юнца. Потому что опытных игроков его предложение не заинтересовало бы. А этот паренек был сам по себе. Одиночкой. Зейт думал, что они с ним похожи. Откуда ему было знать, что его новый напарник настолько опытен?

- Ещё одно наступление. Я блокирую атаку, а ты будь готов использовать свою магию.

- Понял.

Благодаря опытному соратнику, Зейт продвигался в задание значительно быстрее.

- Меньше сомнений, когда будешь использовать свою магию в следующий раз. У тебя хватит времени на подготовку.

- Я понял. Прости за прошлую оплошность.

Опытный игрок всегда требует идеальной отдачи. Зейт смирился и с этим.

- Если задание завершится, а Барьер не рассеется, твоя жизнь…

- Чего?? О чем это ты?

- А, не обращай внимания, это я для себя.

- Очевидно же, что ты не про себя.

- Что? Ты хочешь меня запугать?

- Нет, нет, что вы… Оборотни! Я должен подготовиться.

Иногда партнёр Зейта подшучивал над ним. Его слова звучали угрожающе, однако Зейт не воспринимал их всерьёз. По крайней мере, ему очень хотелось думать, что его новый товарищ просто шутит.

‘Скорее всего, он подкалывает меня. Просто будь это не так…’

Зейт вздрогнул, глядя на то, как его напарник 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 игроками из разных гильдий. И здесь было видно, что навыки его напарника весьма не посредственны.

‘Он – мой последний шанс.’

С таким союзником было сложно работать.

Спустя 3 дня на задание, Зейт решил раскрыть что скрывал.

- Должен ли я рассказать об «Очерченных останках»?

- Ты всё это время держал рот на замке. Почему же сейчас решил выговориться?

- Эта информация того стоит. Это не те сведения, которые рассказывают при первой встрече.

- Замечательно. Колись.

Этот шаг означал, что Зейт полностью доверяет своему партнёру и показывает свою готовность закончить задание.

- По завершении задания «Исследование очерченных останков» вы узнаете много разных фактов. Это, в основном, конечный задание, которое можно получить в замке Мизандры. Но почему его никто не хотел брать? В чем же причина? Всё просто. На это задание необходимо было потратить много времени. А игроки хотят быстро повысить свой уровень и двинуться дальше. Куда более разумно сосредоточиться на своём уровне, нежели на каком-то задании.

Зейт.

Он прибыл в замок Мизандры почти сразу, как его открыли для игроков. Он не преследовал определенную цель, попав сюда. У него не было друзей, товарищей, и в гильдии он не состоял. Всё свободное время он бесцельно бродил по окрестностям. Закончив свои приключения, он решил осесть в замке Мизандры.

К тому же, его уровень прекрасно подходил, чтобы осесть в этом месте. Это было единственной причиной остаться там.

Самым интересным для Зейта было то, что он смог получить разнообразную информацию от тех игроках и гильдиях, 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 задании 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 это взял?

- 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 задания, связанные с Ассоциацией Завоевателей, я сблизился с некоторыми из них. Тогда же я начал слышать, 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 страхов.

- Это НПС Ассоциации Завоевателей, их основная цель – уничтожение 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 здесь??

- Тут многие вещи несправедливы. По правде говоря, моя ситуация ещё более-менее нормальная. «Полководец» переполнен разными дополнительными заданиями, если не хочешь выполнять задания основного с основной сюжетной линии. 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 задании, 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.

После этих слов, на лице Зейта появилась таинственная улыбка.

- 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 Задании?

Зейт говорил, а его глаза сияли всё ярче и ярче.

Теперь одержимость Зейта этим заданием была понятна. Также была понятна его уверенность в том, что он должен завершить задание «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 задание 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 бы ему помочь. Вот почему он держал всё в себе и не открывался никому. Зейт хотел быть главным звеном в этой истории. Как он и сказал своему товарищу, 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 напарник, 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.

- Не плохо!

За это Зейт был благодарен. Хорошо, что ему посчастливилось встретить такого товарища. Хоть и хорошим человеком его было трудно назвать.

- Счастливчик ты. Это первый раз, когда я раскрываю кому-то эту информацию.

Зейту даже показалось, что его напарник 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 Зараженный 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 Зараженных Оборотней.

- Эй, Зейт, что ты тут делаешь?

До появления Зейта и его напарника проблем не возникало.

- Я просто мимо прохожу. Тут не задержусь.

В поле зрения Зейта появились шесть членов гильдии. Это была группа из двух девушек и четырёх парней. При виде их, по спине Зейта пробежал холодок.

Его первые мысли: ‘Почему первыми на кого мы наткнулись, стали они?’

Он точно не ожидал встретить Гильдию Суинг.

Для Суинг это была отличная возможность. Игроки, которые провели много времени в замке Мизандры, знали, как много усилий приложил Зейт для продвижения в своём Задании.

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 тут мимоходом? Кто дал вам разрешение проходить 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 Топ-30 Гильдий такого себе не позволяют!

- Меня не волнует, что здесь проходят обычные игроки. 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 заплатить по счетам!

Было две причины, по которым Гильдия Свинг 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 этот вопрос на потом.

- Вы хотите 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. Вот и 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 ему за несчастный случай.

Зейт говорил всё громче, члены гильдии Суинг постепенно ожесточались.

- Да что происходит?

- Кто он? И 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 девушек! 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 девушкам, поэтому им пришлось ответить на их вопросы.

- Вы станете сражаться с ними?

«Зейт – игрок слабый. К тому же, его напарник... 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 Задание. 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 обнаружили Замок Мизандры, это звучало бы не так глупо, как то, что вы утверждаете сейчас. Говорите, что владеете охотничьими угодьями? Совсем больные. Я собирался пропустить ваш бред мимо ушей, сделав вид, что ничего не услышал. Но кажется до вас ничего не доходит. По вам больница плачет.

- 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 нарываешься на поединок?

-- Сразиться с тобой? Тебе повторить что было сказано минутой назад? Напомнить тебе кто стал зачинщиком всего этого? 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 было быть. Он тут для того, чтобы отпраздновать достижение нового уровня. Он помогал игрокам низкого уровня, по ходу дела впечатляя их своими навыками и достижениями. Виол пришёл сюда банально похвастаться. Если быть ещё более честным, он приехал сюда, поскольку игрок по имени Элли вызывала у него большой интерес.

-- Если ты согласен биться, давай обсудим правила. Готовь свой меч. Битва 1 на 1.

- Отлично. Что нужно делать?

-- Клади своё запястье на линию.

Выражение лица Зейта омрачилось тревогой.

- Не делай этого. Этот ублюдок уже перешагнул сотый уровень!

На лице напарника 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 размеренно:

- Мы не низшая гильдия, к которой любой ублюдок вроде тебя может так просто присоединиться.

Виол отличался от напарника Зейта, чей инвентарь был сплошь обычного ранга. Как и любой игрок, прошедший через сотый уровень, Виол обладал довольно богатым 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 услышал бы какой-нибудь монстр, ты был бы уже трупом.

- Что?

- А, секундочку…

После этих слов напарник Зейта нагнулся к земле, словно поднимая что-то. После чего резко встал и бросился к Виолу.

\*Скрежет стали!\*

Встреча клинков. Виол никак не ожидал такой напористой атаки.

\*Пшух!\*

Напарник Зейта швырнул горсть песка в лицо Виолу. Поскольку тот не надел защитный шлем, песок ударил по его глазам.

- Ка…какого черта?!

Виол был в сильном недоумении.

Напарник 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 этого боя, поскольку они были заполнены песком.

Напарник Зейта поставил ногу на грудь проигравшего. Виол не до конца осознал происходящее, однако понимал что проиграл. Полностью осознав произошедшее, Виол посмурнел.

- Наша дуэль закончена. Мне пока не хочется вас убивать, поэтому вы можете быть свободными, а пока не ушли, слушайте. Что на счет остальных? Ах, может, вы хотите пройти мимо этого места? Однако вам придется заплатить пошлину в размере 100 золотых. В отличие от остальных, я даю вам, парни, очень даже приемлемую цену.

Конечно, этот вопрос еще не был до конца решен.

Остальные три члена гильдии подняли свое оружие.

Напарник 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/

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

**Часть 100 – Проклятые Территории (Часть 4)**

Часть 100 – Проклятые Территории (Часть 4)

- Ты хочешь, чтобы я оторвал тебе руку и забрал твои часы? Или ты сохранишь свою руку и отдашь часы по собственной воле? Ну что, какой из вариантов предпочтёшь?

- Я… Я отдам их тебе.

- И так, теперь, когда я наконец заполучил часы, что там по поводу платы за проход?

- Что? Плата за проход, о чём это ты говоришь?

- Разве ты не хочешь пройти мимо меня Живым? Если так, то, разумеется, я приму с тебя плату за проход.

- У меня сейчас нет золота…

- Я могу взять с тебя крафтовые монеты или драгоценные камни. Если у тебя нет и их, ты можешь взять их взаймы. Неужели у тебя так мало товарищей у которых ты смогла бы их одолжить? К тому же, вас тут целых две.

- А?

- Мы обе должны это сделать?

- Ну, поскольку вы обе даже и не думали на меня нападать, я возьму с вас только одни часы. Но за это с вас полагается выкуп.

- Так… Тебе от нас нужны деньги?

- 100 золотых монет – цена вполне приемлемая.

- Может быть, вы сделаете для нас исключение? Мы ведь девушки…

- Девушки? И что мне с того? Вы хотите, чтобы дал вам пройти только потому что вы девушки? Предлагаете так просто взять и спустить вас с крючка?

- Ну, мы можем пойти вместе с тобой…

- Вот уж извините. Но я, пожалуй, откажусь от вашего предложения. Вы обе – не моего поля ягоды. Быть может, найдёте себе принца на белом коне? Что я подразумеваю под принцем? Меня интересует, кто из окружающих будет платить за вас, леди.

Зейт не верил своим глазам. Он смотрел на всё это и удивлялся.

‘Бог ты мой…’

Это произошло в одно мгновение. Он победил Виола в мгновение ока. Более того, события, происходящие после, сменялись одно за другим одинаково быстро.

У их соперников не было такого хорошего сочетания в команде. Был маг, священник и фехтовальщик. Их команда не была подготовлена для сражения против одного игрока. По правде говоря, среди них всех угрозу представлял в основном фехтовальщик.

А вообще, если уж быть совсем откровенным, то и фехтовальщик у них был так себе.

\*Лязг!\*

Когда Игроки скрестили мечи, меч фехтовальщика с силой отлетел в сторону. Помимо этого, он потерял равновесие. Всё это – результат прокаченной характеристики силы врага. Конечно, когда их мечник был ослеплён в ходе поединка, он попал под действие эффекта «слепоты».

В последствии, мечник выступал в роли груши для битья.

Маг лишь произнёс:

- Эээ??? Уххх!

Прежде чем сам оказался на стороне проигравших. Руки и ноги мага были срезаны.

Когда маг и мечник проиграли в поединке, у священника действительно не было другого выбора.

Так начался ранее описанный разговор.

‘Никогда бы не подумал, что стану свидетелем подобного.’

Сражение одиночки против целой группы – было обычным в «Полководце» зрелищем. Это ведь игра. Если уровень хотя бы одного из навыков был чрезвычайно высоким, один человек мог запросто сражаться против нескольких десятков человек.

Однако нынешняя ситуация не была обычным различием в уровне навыков. Противники были сокрушены чистой силой, но что-то было все равно не так. Казалось, тут имело место быть нечто более, нежели просто разница в силе.

А что же это, разница в характеристиках? Проигравшие испытали такое чувство, какое испытывают при виде того, как тигр разрывает кролика. В этом контексте их эмоции понять гораздо проще.

Конечно, Зейт видел трансляцию, в которой происходило что-то подобное.

‘Словно наблюдаю за самим Хахве Маской…’

Хахве Маска.

Его боевой стиль и впрямь напоминал стиль Хахве Маски. Кроме того, песок в глаза – одна из визитных карточек Хахве Маски, хоть и в последнее время этот приём им почти не использовался. Хотя ранним фанатам этот приём нравился и казался им увлекательным. Именно благодаря ему многие стали поклонниками Хахве Маски.

Тем временем, пока Зейт смотрел на это всё разинув рот, ситуация решилась. Члены гильдии Суинг заплатили по счетам и ушли. Наконец, Зейт подошёл к своему напарнику.

- Может слеовало побольше с них содрать? Хммм…

Услышав бубнеж своего напарника, по спине Зейта пробежал холодок.

‘Что же произойдёт, если барьер не рассеется после завершения задания? Неужели мне тоже придётся откупаться золотом?’

Его действительно беспокоило то, о чём он сейчас размышлял.

- Действительно ли всё в порядке и обошлось? Я уверен, они захотят вернуться и отомстить.

Зейт связался с гильдией Суинг и всё ещё расплачивался за это. Эта гильдия не принадлежала к числу великих гильдий, но была достаточно сильной для того, чтобы подавить одного игрока. Они первыми пошли на конфликт, но не были достаточно достойными людьми для того, чтобы признать свою неправоту.

- Не волнуйся на их счёт. На том уровне, на котором они сейчас находятся, они даже не смогут получить билет на еще один шанс сразиться со мной.

У напарника Зейта было пренебрежительное выражение лица, когда он услышал о его беспокойствах.

- Что?

Зейт повторил свой вопрос, но его напарник не стал повторять.

- В любом случае, мы должны ускориться. Я не хочу слишком уж увязнуть в этих раздражающих распрях. Кажется, наши конкуренты задумали нас опередить.

- Точно!

Зейт наконец пришёл в себя.

- Да, так и есть. Мы должны двигаться быстрее.

Слова его партнёра были верны. Члены гильдии Суинг, пренебрегающие своей безопасностью, не были такими уж беспомощными глупцами. Они обратятся за помощью к другим игрокам своей гильдии. В этом регионе было множество членов гильдии Суинг, Зейт лично знал более десятка человек.

Это было бесспорно, потому как весь их поединок был снят на видео. Они наверняка будут мстить. Виол был человеком довольно высоко ценим в гильдии Суинг. Так происходило во всех гильдиях, так относились к тому, кто мог внести больший вклад в общее дело, нежели чем все остальные. Да, это была веская причина поторапливаться.

- Вы, наверное, Его фанат?

Зейт наконец решил спросить то, что больше всего его интересовало на данный момент.

- Ты о ком?

- Хахве Маски.

- С чего ты решил?

- Я просто хочу сказать, что у вас такой же стиль ведения боя, как у Хахве Маски. Ах, ну конечно, Хахве Маска – Некромант, а ты – Мечник.

Напарник Зейта просто ухмыльнулся ему в ответ. Конечно же, и на вопрос Зейта он не ответил.

- Ты должен поторопиться.

Вот что услышал Зейт вместо ответа на свой вопрос.

Игра в «Полководец» напоминает игру в пазлы, постоянное складывание головоломки из разных кусочков.

Именно так себя и чувствовал Зейт сейчас. Они усердно обыскивали охотничьи угодья, где обитали Заражённые Оборотни. И впроцессе поисков они раздобыли ключ.

На деревьях, скалах и почве виднелись чернильные следы, как будто прошёл обильный черный дождь. Всё, чего коснулась эта чёрная жижа, казалось, увядало на глазах. Только те деревья, что вступили в контакт с чернильной грязью, были сморщенные и поникшие. Горы и земли были разъятыми в местах, где она их коснулась. Так и есть, именно жидкость стала причиной всего этого.

- Так вот как появились Заражённые Оборотни.

Была огромная вероятность того, что причиной появления Заражённых Оборотней вместо обычных стала именно чернильная жижа. Другими словами, именно это место они и искали.

- Давайте просто следовать дальше. Зачистить тут всё можно и позже.

- Вот и замечательно.

Это напоминало историю Гензаль и Греталь, следовавших к цели по хлебным крошкам. Зейт с напарником следовали за черными метками. Следуя по пути их распространения некоторое время, они обнаружили небольшую неприметную пещеру, скрытую листвой.

В этой пещере они обнаружили чёрный скелет. Он сидел на земле, сложив руки, напоминая священника в процессе молитвы.

Это и были Очерченные останки.

- Вот почему никто так и не смог его найти спустя столько времени. Кто бы мог подумать, что он будет именно здесь? - произнёс уныло Зейт и тотчас опустил голову.

‘Вот чёрт побери!’

Он не мог помочь, но проклинал всё внутри.

‘Я работал как собака более двух месяцев, чтобы в итоге увидеть этот потрепанный скелет…’

Он выглядел абсолютно бесполезным. По правде говоря, кому вообще нужны эти скелеты?

Скелет – символ довольно зловещий. Тем не менее, он потратил на его поиски больше двух месяцев своего времени. Он был склонен описывать это фразой «пахать как собака.»

Он просто тратил время впустую. С точки зрения Зейта, эти два месяца он просто рыл яму в земле. Это было совсем не смешно.

Однако в этот момент он почувствовал то же самое, что чувствовал в самом начале игры в «Полководца.»

- Ну, я хотя бы первый.

Никто ранее не мог добиться даже этого.

Бесчисленное количество людей отказалось от этого задания, и Зейт оказался первым, кто сумел довести дело до конца. Он не охарактеризовал бы себя как победителя в этом задании, но для него это был момент торжества, его триумф.

- Благодарю.

Напарник Зейта пожал плечами, когда услышал его слова.

- Мы можем обменяться любезностями позже. А сейчас я хочу, чтобы ты кое-что принял во внимание.

- Что ты хочешь мне сказать?

- Итак, если мы разломаем Очерченные останки, и между тем Зона Барьера не рассеется, тогда тебе придётся сделать тот же выбор, который был предоставлен членам гильдии Суинг.

Зейт отреагировал на его слова с ухмылкой. Он рассмеялся и ответил своему напарнику:

- А ты действительно странный ублюдок.

Его партнёр пожал плечами. Зейт не воспринимал его слова как угрозу. Зейт думал, что его партнёр любит играть словами.

Конечно, его напарник может и не шутит, но в конце концов Зейту было всё равно.

- Отлично. Если барьер не спадёт, я тебе заплачу. Я дам тебе тысячу золотых.

\*Пшшшшшш!\*

- Ээ-э? Это ещё что за чертовщина?

- Скелет, должно быть, рассыпался.

- Э…это значит, что мы так и не выполнили задание?

- Ну, поскольку череп все-таки остался, значит ты должен забрать его отсюда. И потом ты сопроводишь его туда, куда он направлялся.

Когда Зейт услышал слово «сопроводишь», он всё понял.

- Ах…

Пришло время попрощаться. Зейт чувствовал то, что чувствуют, теряя что-то важное. До сих пор у Зейта не было товарищей. Это правда, главной причиной того, что с Зейтом никто не хотел сотрудничать, была его неопытность. Однако самым большим препятствием был тот факт, что Зейта дико раздражали остальные Игроки.

Какая же это игра, если сосредотачиваться только на поднятии своего уровня и бесконечной охоте на монстров? Он ещё не встречал человека, кто бы так же наслаждался самим процессом игры, как он. Он не зацикливался на охоте, как безумный, не стремился стать лучшим из лучших. Для него это было лишь небольшой частью игры. И по большей части не имело особого смысла.

Такие взгляды и мешали ему найти товарищей.

Однако сейчас он встретил такого игрока, с которым ему действительно хотелось двигаться дальше, дальше проходить эту игру. Но, к его большому сожалению, это было невозможно.

- С первого взгляда на него видно, что он – эксперт в своём деле, который не разглашает свой уровень. Он точно не захочет со мной продолжать.

Он давно понял, что его партнёр не был таким же сопливым юнцом, как сам Зейт.

‘Да, мне следует довести все до конца.’

Зейт улыбнулся.

‘Я хочу догнать его, и продолжить уже на его уровне.’

В будущем Зейт станет известен под прозвищем «Первооткрыватель». Это был момент, положивший начало всему.

В момент, когда Хурокан взбирался на гору Рикии в его ушах загромыхало оповещение.

[Вы получили титул «Человек, покоривший вершину горы Рикки».]

Наконец он был на самой вершине. Это означало, что Барьер был снят. Зона Барьера наконец рассеялась. Хурокан поднял голову, чтобы взглянуть на озеро, располагавшейся на другой стороне горы.

‘В итоге, я потратил на это три дня.’

Ему пришлось рассеять Зону Барьера. Не строя никаких планов, он потратил три дня, чтобы открыть эту дверь.

Однако Хурокан вздыхал с облегчением, а не с разочарованием о потраченном временем.

‘Мне и впрямь повезло встретить этого парнишку.’

Зейт.

Если бы его здесь не было, Хурокан вряд ли бы смог завершить свой задание всего за 3 дня. Вот почему он ни разу не заикнулся о том, что время было потрачено впустую. Он действительно был благодарен Зейту.

‘Эх, как же я благодарен этому парню.’

Если бы таких игроков, как Зейт, не существовало, сколько времени пришлось бы потратить Хурокану на то, чтобы рассеять Зону Барьера самостоятельно? Неделю? Возможно, Хурокану и вовсе бы пришлось уйти отсюда.

‘Такие ребята, как он, вносят в «Полководца» особый смысл.’

Зейт и Игроки, подобные ему, были неотъемлемыми компонентами, разбросанными по разным территориям пространства игры. Они были готовы выполнять немасштабные детальные задания, благодаря которым другие Игроки «Полководца» могли продвинуться дальше.

Мир был похож на часы. В их основном составе – масса больших и дорогих деталей. Но никто не сможет заставить работать часы, имея в наличии лишь эти детали. Роль маленьких механизмов так же неотъемлема в этом вопросе.

Накрученные игроки Топ-30 Гильдий задавали темп «Полководцу», однако, в большинстве своем игра состоит из обычных пользователей.

Конечно, эта история не имела такого уж большого значения для Хурокана. Просто он слишком глубоко залез в свои размышления. Обычно он не погружался в такое состояние настолько сильно, не было ситуаций, когда он впадал в задумчивость. У Хурокана возникли некоторые подозрения.

‘Это не сильно объясняет всё то, что я знаю.’

Проклятые Территории.

Хурокан знал, что это дополнительное задание не играет большой роли в прохождение основной сюжетной линии по «Аморальному Принцу».

[Проклятые Территории. Здесь Аморальный Принц придумывал и проводил свои эксперименты. Именно здесь, благодаря его экспериментам, были созданы Оскверненные монстры. И именно в этом месте можно было найти зацепку к разгадке о личности Аморального Принца.]

Это были те факты, которые выяснил Хурокан в процессе прохождения Проклятых Территорий.

Если поразмышлять над этой ситуацией, становилось ясно, что это не тот этап заданий, где победа будет даваться легко. Для этого потребуется значительное количество времени.

‘Барьер.’

Если Зейт был прав, это был он, беженец из Проклятых Территорий. К тому же, «Очерченные останки», найденные Зейтом, были останками Мага, который своей магией поддерживал этот Барьер.

Вся эта система не была обычной Зоной Барьера. В игре было много ситуаций, когда Барьер был задан с помощью сценария. Ярким примером такой ситуации была битва, в которой сражение происходило на стене Замка Теруба.

Более того, пересечение Зоны Барьера, предусмотренной сценарием – довольно важный этап задания.

Например, Ледяное королевство находилось через стену от Замка Теруба. Корень всех зол – тот факт, что у Хурокана не было абсолютно никакой информации об этом важном этапе.

‘В этом я полностью уверен. Кто-то прибрал к рукам Проклятые Территории, и информацию о них никогда не разглашал.’

Это означало, что игроки, играющие тут ещё до появления в игре Хурокана, обчистили Проклятое Территории, но этот факт не был раскрыт для широкой публики.

‘Здесь обитают монстры 140-го уровня…’

Для охоты на подобном охотничьем угодье нужно было достичь как минимум 140 уровня. Такая миссия требовала, вероятно, уровня выше, чем 140, но он никогда об этом не слышал. В игре существовало не так много гильдий, способных проглотить, не жуя, эту миссию. Такое под силу, разве что, одной из Топ-30 Гильдий и им подобных. Это означало, что Проклятые Территории тот еще лакомый кусочек. Что-то действительно стоящее. И сейчас в игру вступил Хурокан.

‘У меня нет никакой информации.’

Хурокан понятия не имел, что за фрукт эти Проклятые Территории.

‘К тому же, я сейчас лишь на 120-ых уровнях.’

Добраться до охотничьих угодий 140-го уровня для Хурокана просто, однако в самих локациях ему придется тяжко.

‘Неважно, собака или корова попадутся мне там. Суть в том, что кто бы мне там не попался, он будет совсем необычным.’

Когда откроется этот этап, корова или собака обязательно появится. Однако велика вероятность того, что собака будет обученной. Вместо обычной коровы появится буйвол, и он, Хурокан, был бы подобен матадору, ни разу в жизни не столкнувшимся с настоящим быком.

Именно эти вершины предстояло покорить Хурокану в недалеком будущем. Он надел свою Хахве маску и хитро улыбнулся.

‘Это будет забавно.’

Слухи в «Полководце» разносились быстрее, чем ветер.

- Ты слышал об этом? Зона Барьера близ Замка Мизандры рассеялась.’

- Что, как это?’

- Очерченные останки найдены!

- Кто их нашёл? А я думал, что то задание было системной ошибкой. Думал, никто не сможет его завершить.

- Его зовут Зейт. В любом случае, он их действительно нашёл.

Слухи в «Полководце» - вещество огнеопасное.

- Так что там с этой Зоной Барьера?

- Игроки распространяют разные слухи, все хотят найти гору. Однако, кажется, это место прямо таки кишит монстрами. Самые слабые монстры имеют уровень 140. А средний уровень монстров – 150-ый.

- Уровень 150? Это невероятно! Держу пари, что крутые парни очень заинтересованы в том, чтобы попасть в это место. Когда сердце чересчур жаркое, пламя может охватить человека полностью.

- Ходят разные слухи. Эта локация может быть частью основной сюжетной линии, а наградой в нем – уникальный предмет.

- Что?

- Подумай об этом. Это место для 150-ых уровней, в награду можно получить уникальный предмет. Не думаешь, что уникальный предмет тоже будет “Уникальным”?

- Как уникальный предмет 150-го уровня, который выпал из рейда на Синего Дракона.

- Это была волшебная палочка. Этот предмет был продан за 250 000 золотых, но продажа была липовой. В конце концов, его продали всего за 140 уникальных оборонительных комплектов.

- Эта цена смехотворна. Двести пятьдесят тысяч золотых…

- Игрок отказался от сделки. Он сказал, что предпочел бы использовать его, нежели чем продать за 250.000 золотых.

Они были опьянены последними событиями, поэтому и говорили глупости. Вот так быстро и распространялись лживые слухи.

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

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/

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

**Часть 101 - Партизаны (Часть 1)**

Глава 101 – Партизаны (Часть 1)

Все было таким большим и странным… Деревья похожие на приведения с широко распахнутыми объятьями, выглядели так, словно что-то кричат. Густой лес порождал недобрые предчувствия.

Деревья утопали в плотном голубом тумане. Вместо того, чтобы вызывать отвращение, он вселял ощущение надвигающей опасности.

Не очень-то хотелось вступать в битву в таком мрачном месте. Более того, монстры делали это место еще более непривлекательным. Здесь обитал монстр с головой козла, туловищем орка до пояса и нижней частью туловища льва. Орудовал монстр ржавой алебардой. Комбинация копья и боевого топора немедленно снесла бы голову даже слабым движением.

Однако, этот факт никак не повлиял на группу, которая лицом к лицу столкнулась с монстром.

\*...Хуу-уунг!...\*

Это был Осквернённый монстр. Его звали Вуду Химера, и атака его была беспощадной. Из его тела вырывалась неслыханная сила, которую он использовал, чтобы размахивать своей алебардой. Алебарда не просто рассекала воздух, она разрывала его.

\*...Кванг, кванг!...\*

Каждый раз как ужасающие атаки обрушивались на щит, звук удара заставлял голубоватый туман в страхе отступать. Атаки его действительно были страшны.

\*...Ку-ах! Ку-ах!...\*

Более того, Вуду Химера с каждым ударом издавала необычный крик. Его крики звучали словно гневные проклятья в сторону своих врагов. Если бы кто-то шел на звук этой битвы, то мог предположить, что эта Химера в шаге от сокрушения своих врагов.

Однако взгляду открывалась немного иная картина.

- А он силен.

Танк был одет в черные литые доспехи, выглядел он жестко. Он противостоял атакам Вуду Химеры, используя большой черный щит, и не отступал ни на дюйм. Он спокойно блокировал отчаянные атаки своим щитом.

И это не все.

Заблокировав одну атаку, он пришел в движение. Он медленно заманивал Вуду Химеру в необходимую ему позицию. Его навыки были поразительны. Сцена напоминала урок танцев, когда учитель показывает ученику танцевальные «Па».

Он был очень хорош.

Еще больше поражал Маг.

- Продержись еще немного.

Пока Танк был занят монстром, Маг завершил чтение своего заклинания, и в воздухе появился огненные шар. Огненный шар был размером с человеческое тело, и парил в воздухе словно воздушный шарик. Маг руками указывал направление, и шар повиновался его воле. Шар подлетел к голове Химеры и начал вздуваться.

В этот же момент, Маг другой рукой запустил еще одно заклинание. В отличие от предыдущего раза, здесь все было на автомате.

Огненное копье!

Оно было 5 метров в длину, а выглядело как самое обычное копье. Выглядело не броско.

Маг метнул это копье словно дротик. Поразить цель было нетрудно. Отточенный навык Танка дал Магу прекрасную возможность ударить врага в спину, все проходило словно игра в дартс. Единственная вещь, о которой задумывался маг, это сколько еще раз ему предстоит это сделать. Не больше, ни меньше.

\*...Вшух! ..\*

Огненное копье летело прямо в позвоночник Химеры.

За мгновение до того, как Огненное копье должно было приземлиться, Маг стиснул руку, которая контролировала огненный шар. Он очень точно подгадал время.

Дергающийся огненный шар наконец-то показал свою истинную мощь.

\*Шшшшш!\*

Из огненного шара стали выползать огненные змеи и нацеливались на голову монстра.

\*Кус!\*

Огненная змея укусила Химеру.

\*Пух!\*

В этот же момент приземлилось копье. Но на этом маг не остановился. Двумя руками он стал призывать огненные стрелы, призвав максимальное их количество, он направил их в монстра.

Он был достаточно опытен, чтобы управиться сразу с тремя заклинаниями в одной атаке. А это было не ой как не легко. Однако, для становления Великим Магом подобный уровень контроля просто необходим.

Когда огромного монстра настигла ударная волна магических атак, его агр переключился на Мага. Сражение подходило все ближе к Магу. Стало опасно. Словно ожидая этого, Магу пришлось направить на монстра столько магических заклинаний, сколько это было возможно.

Вуду Химера сильно пострадала от магических атак, но все еще была жива. Она горела словно факел, однако все равно продолжал спешить к Магу.

- Фух.

Как только Маг увидел, что монстр направился к нему, на лице у него появилась странная улыбка. Его лицо не выдавало ни капли страха.

Когда дистанция сократилась до 10 метров, вперед вышел Атакующий. Она ждала, пока монстр подберется ближе.

\*...Пу-ухк!...\*

Затаившимся Дамагером была девушка игрок. Чтобы быть более женственной, она была одета в стильные, но обычные доспехи, в красивом сочетании черного и серебристого. На ней не было шлема. Казалось, что она специально его сняла, чтобы подчеркнуть ее длинные слегка рыжие волосы.

В «Полководце», считалось, что такие игроки как она пекутся только о своем внешнем виде. Голова была наиважнейшей частью игрока, но они отказывались ее защищать. Этих дураков волновал лишь внешний вид.

Однако, эта девушка была слишком опытной, чтобы ставить ее в один ряд с другими простаками. Вуду Химера приближалась со скоростью машины, несущейся по хай-вею. Она подстерегала монстра в засаде, и была очень аккуратна в своих действиях. Это был не простой трюк. Это может прозвучать как преувеличение, но трудность здесь была сродни сбиванию стрелы на лету.

Чтобы соответствовать по скорости девушка активировала навык Стремление. Здравый смысл подсказывал, что машиной, двигающейся на огромной скорости, сложно управлять.

Использовав навык Стремления в комбинации с навыком Грома, она с легкостью пробила толстую шкуру Химеры. К тому же, рана вокруг вонзившегося меча была просто огромной. Словно эту рану нанесли дрелью.

\*Ку-ух-ух!\*

Вуду Химера издала пронзительный крик.

Глядя на то, как эта махина разбилась о землю прямо у него перед носом, Маг покачал головой.

Если бы его товарищу не хватило навыков, то Маг остался бы один на один с Химерой.

Однако не смотря на всю опасность, он оставался спокойным. Он заговорил с девушкой.

- Ты опять не надела шлем, Лили?

- Не важно.

- Однажды ты умрешь от того, что тебе размозжат голову. И я, из сострадания к тебе, обязательно сделаю видеозапись.

- Хочешь сдохнуть?

- Эй, Вуду Химера поднимается.

Это был монстр 140-го уровня, однако вновь очутившись лицом к лицу с Вуду Химерой игроки вели себя расслабленно.

Это была Семья Нупи.

Их средний уровень составлял 155. Этого было недостаточно чтобы прорваться в Топ-100. Однако они находились на верхушки среди среднего ранга. Они поддерживали разницу в 10 уровней с игроками в первой сотне. Это были четыре человека - ветерана, которые оставались активны с самого создания «Полководца».

Семья Нупи фокусировалась на регулярных охотах, а не на рейдах. Им не хватало способностей проводить рейды, с другой стороны, они могли конкурировать с членами Топ-30 Гильдий в навыках убийства обычных монстров средних размеров. Вообще-то, их репутация шла впереди даже Топ-30 Гильдий. Одно лишь это демонстрировало уникальность данных игроков. Если Топ-30 Гильдий повышали свои навыки за счет рейдом, то они повышали свои навыки на обычных монстрах.

В этот момент заговорил Священник.

- К нам направляется Злой глаз. Поторопитесь и заканчивайте с этим.

Услышав его слова, выражения лиц у всех тут же изменились. Танк снова занялся Вуду Химерой, а Маг начал читать заклинания. Атакующая тем временем начала менять свою позицию на более выгодную.

Пока все это происходило, все члены группы переговаривали между собой:

- Злой глаз. Мы не можем терять очки из-за этих ублюдков. Каждый раз, когда нам улыбается удача, им обязательно нужно все испортить….

- Когда мы уже получим задание которое позволит нам ловить этих ублюдков? Мы уже провели здесь целую неделю.

- Я от кого-то слышал, что сначала нужно достичь определенного количества очков, чтобы получить это задание.

- Правда? И сколько у нас сейчас очков?

- Мы на четвертом месте.

- Тогда нам не светит.

- Да, этого не достаточно.

В то время как шел разговор, все четыре игрока одновременно подумали об одном и том же игроке.

- За то есть Хахве Маска.

- Давайте просто помолимся, чтобы Хахве Маска достиг необходимого количества Очков. Все-таки нам его уже не догнать, он на первом месте.

- Ну, тогда давайте возьмем хотя бы второе. Я почти уверен, что награда определяется по количеству очков.

После того как он сказал эти слова, они опять сфокусировались на битве.

\*\*\*

Когда открылись Проклятые Территории, стали распространяться некоторые слухи.

Источником сегодняшних сплетен был НПС.

- Вы славно потрудились сегодня. Если я сложу результаты вашей охоты сегодня, то это будет 150 очков.

Игрок сделал кислое выражение лица, услышав слова Сарабо.

- Я поймал большого, но он один стоит лишь 150 очков?

- Это мелкая рыбешка. Он только так выглядит.

Это был Рыжебородый Сарабо.

Как и говорило его имя, это был мужчина с рыжей бородой. Он был ростом 190 см, крепкого телосложения, а к каждой ноге у него был привязан меч. Этот НПС был достаточно умел, чтобы легко уложить обычного игрока.

Он конечно не входил в Топ-10 самых известных НПС «Полководца», однако входил в Топ-20.

Сарабо появился вскоре после того как была снята Зона Барьера, в Проклятых Территориях он создал временный город. А здесь взял на себя роль ответственного за выдачу игрокам заданий.

В общем говоря, он был Событийным НПС!

Конечно же, игроки очень быстро ухватились за этот факт. Появление Сарабо означало, что Проклятые Территории были ступеньками к Событию! Становилось ясно из-а чего начали распространятся слухи.

Содержание заданий, выдаваемых Сарабо, было достаточно простым.

- Это место – Проклятые Территории. Барьер скрывал это место вплоть до нынешних времен, но сила барьера наконец-то иссякла. Сейчас это место открыто для посторонних. Вот почему Ассоциация Завоевателей планирует очистить эти земли. На данный момент ближайшие территории заняты Вуду Химерами. Эти ублюдки не то чтобы сильны, но являются мутированной формой монстров, которые обладают особым навыком, называемым Злой Глаз. Ассоциация Завоевателей понятия не имеет как с ними справиться. Это может быть очевидным, но человек, который убьет больше всех Вуду Химер, получит награду, если конечно же сможет перейти порог по количеству очков.

Не надо иметь семь пядей во лбу, чтобы самое главное. Для каждого любителя «Полководца», эта информация говорила следующее:

Необходимо избегать любого взаимодействия со Злым Глазом, это раз. И два, это начало соревнования по количеству убитых Вуду Химер.

Более того, здесь собралось множество известных команд «Полководца». Тут было полным-полно игроков 140-ых и более уровней, которые вместо рейдов сосредоточились на обычной охоте для поднятия уровня. Сюда прибыли как игроки из Подножек, так и из Топ-30 Гильдий. Однако, эти игроки не являлись представителями передовых групп. Просто они нашли в своем графике свободное окно. Также сюда стекались игроки с верхних строчек рейтинга.

Это была война звезд.

И в этой войне, был еще один, главный герой, чье имя блистало ярче всех.

\*...Кванннг!...\*

Огромный каменный топор разрубил тело Вуду Химеры напополам. Топором управлял Голем Минотавра.

\*...Пуу-ууххк!...\*

Рыцарь Скелет беспощадно пронзал Химеру своим мечом. Он был экипирован в экипировка Уникального ранга, а в руках его находился Меч Золотого Богомола.

\*...Пухк, пухк!..\*

Два Скелета Воина, экипированные в предметы Редкого и Уникального ранга, тоже не отставали. В дополнение к этому, на них находилась Костяная Броня и Шлем Безумия.

\*...Пу-хвахт!...\*

Внешний вид игрока был очень прост. В руках его находилось несравненное оружие ранга Уникальной Хроники, Меч Айвана. Взмахом своего меча он шинковал Химеру.

Это был Хахве Маска.

Он был самой яркой звездой Проклятых Территорий.

[Вы получили уровень.]

[Навык Познание Скелета повысился до Ранга A.]

[Навык Призыв Голема повысился до Ранга A.]

[Навык Рыцарь Скелет повысился до ранга D.]

[Вы получили титул ‘Палач Вуду Химер’]

‘Это как лакомиться медом. Как мне это нравится!’

Он повысил свой уровень! Он получил титул, а его навыки поднялись в ранге!

Три последующих объявления заставили бы любого игрока «Полководца» танцевать от радости. У Хурокана на лице сверкала яркая улыбка.

‘Просто бомбезное местечко.’

Прошло 10 дней с тех пор как он начал охотиться на Проклятых Территориях.

Хурокан имел в этом месте самое большое преимущество.

Самым важным навыком, необходимым для охоты на Проклятых Территориях - это мобильность. Нужно было уничтожить как можно больше Вуду Химер и при этом не допустить, чтобы они мутировали до Злого глаза! Мобильность была крайне важна для выполнения этой задачи.

А мобильность как раз и являлась сильной стороной Хурокана. Он мог даже не призывать все свои силы.

С другой стороны, для нормальных групп это не представлялось возможным. Ближний класс был очень мобильным. Однако Маги, Танки и Священники в этом плане очень проседали. Их Характеристика Силы была слишком низкой. В случае возникновения проблем, группа должна была решать их незамедлительно.

Хурокан же мог делать ноги в любой ситуации. В этом и состояла пропасть между ними.

Да и проблемы, могли как возникать, так и проходить стороной.

Вуду Химеры были самыми подходящими для Хурокана противниками. Они были очень сильны в атаке, но защита их была крайне мала. Если в группе присутствуют приличный Дамаггер, то разобраться с ними не составит труда.

И наконец, с них падало много опыта. Они являлись монстрами 140-го уровня, однако опыта с них падало как со 150-ых. Хурокан все еще находился на 120-ти уровнях, так что для него такое количество опыта было просто колоссальным.

‘Наверное именно поэтому это место и держалось в секрете.’

Теперь он мог понять почему об этом месте так никто и не узнал.

Это задание было соревнованием на количество очков. Чем меньше об этом знает людей, тем меньше конкурентов, верно? К тому же, это задание было невыгодным для игроков участвующих в постоянных Рейдах. Но было выгодно для игроков занимающихся регулярной охотой.

‘Я должен подобраться поближе.’

Охота за очками скоро должна была подойти к концу. Сарабо, вероятнее всего, сообщит ему о том как нужно было охотится на Злые Глаза. После чего будут розданы вознаграждения.

‘Интересно, что же там будет?’

Конечно, самую большую награду получит первый в списке рейтинга. Это был Хурокан!

‘Я хочу что-нибудь вроде Книги Навыков. Книгу Навыков!’

\*\*\*

Наконец-то наступил день.

- Я прибыл в Проклятые Территории.

– Уже?

По броне игрока растекался мягкий зеленый свет. Он на момент остановился, чтобы ответить на вопрос. И оглянулся вдаль.

Его взгляду открывался Зловещий лес.

После недолгих разглядываний леса, Игрок наконец-то заговорил.

- Для начала я займусь выполнением задания. Это моя основная задача. Если ситуация позволит это, я устраню Хахве Маску.

Ответ был коротким.

– Хорошо. Продолжаем в том же духе.

- Спасибо.

После краткого диалога игрок, облаченный в зеленую броню, исчез в синем 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)**

Глава 102 – Партизаны (Часть 2)

Временный город возвели рядом с Проклятыми Территориями, а в самом его центре находился Сарабо. Большинство игроков, собравшихся в городе, были 140-го уровня. И конечно, каждый из них играет в «Полководец» с самого его открытия. Их можно назвать его постоянными жителями, с момента старта «Полководца» они проводили в нем как минимум по 4 часа в день…

Огромное количество времени проводимой за игрой стало причиной тревог и беспокойств со стороны их родных и близких. От них часто можно было услышать что-то вроде: «Тьфу ты! Скажи мне, кормит ли тебя твоя игра? Или будет кормить в будущем?». Но эти игроки провели здесь слишком много времени чтобы отступать назад.

Вот почему здесь было так много игроков так хорошо разбирающихся в устройстве «Полководца». Вот почему с прибытием сюда Хурокана, он сразу же попал под их пристальное внимание. Его не стоило упускать из виду.

- В конце концов, Хахве Маска получит первое место.

- Это не имеет никакого смысла. Насколько мне известно, уровень Хахве Маски всего 130, между мной и им разрыв аж в 10 уровней. И это не говоря уже о том, что он одиночка. Каким боком он смог переиграть все остальные группы состоящих из 4-ех человек?

- Ходят слухи, что он является золотым ребенком. Говорят, что он вложил в эту игру миллионы зеленых. Он сам оснащен экипировкой Уникального ранга, даже его Скелеты ими ушиты… Неплохой повод, чтобы быть правдой? Он чертовский богатый с\*кин сын. Однако если он так хочет выставлять на показ свои деньги, то делал бы это в другом месте!

Хурокан прекрасно знал, о чем думали другие.

‘Я на месте’

Внимание, которое он получал от остальных игроков, слегка беспокоило его, но в то же время это было его долгожданным триумфом.

‘Я наконец-то их догнал.’

Он ловил на себе пристальные взгляды окружающих, как погрузился в мысли о прошлом. В то время ему понадобилось целых два года, чтобы его заметили. Да и сам в те времена он был не в духе. Ему приходилось сражаться с толпами игроков, чтобы заставить остальных остерегаться его и его товарищей, и не связываться с ними по пустякам.

Он сделал правильный выбор. Его нынешний прогресс был этому доказательством. Все, чем владел Хурокан было вложено в «Полководец.». Однако ему требовалось еще одно доказательство. Доказательство того, что он не ошибся. В этом он должен был убедить уже себя самого. Это было единственным, что могло успокоить Хурокана в моменты неблагополучия.

‘А мне повезло.’

По правде говоря, его провоцировали все эти взгляды. Помимо этого, Хурокан испытал на себе что-то вроде панической атаки. Он ощущал, как что-то надвигается на него. Он поднял настороженность и ужесточил свои чувства.

Однако, ни одна группа так и не решилась его спровоцировать. Пусть они и смотрели на него с настороженностью и недовольством, но никаких действий не предпринимали. Хурокан не знал причин, из-за которых возникали его дурные предчувствия. По поводу того, что никто не стал на него нападать, у Хурокана были свои домыслы.

‘Никогда бы не подумал, что смог бы извлечь пользу от знакомства с «Красными буйволами».’

Не так давно гильдмастер «Красных буйволов» Чев сослался в своём интервью на Хахве маску. Чев упомянул, что «Вальс» навыков Хахве Маски – самые впечатляющие кадры, которые он видел за последнее время игры в «Полководец.» Репортёр сразу же поинтересовался, знаком ли Чев с Хахве Маской лично. А Чев, как-будто предвидя этот вопрос, немедленно дал свой ответ:

- Я не знаком с ним официально. Пожалуй, на этом и остановлюсь.

После его ответа в Интернете разгорелась дискуссия.

- Хахве маска знаком с «Красными буйволами?»

- Может ли быть, что Хахве маска – «Туз» в рукаве Буйволов?

- Ваау. Если Хахве Маска действительно в рядах «Красных буйволов», разве они не превзойдут всех и вся? Если Хахве Маска войдёт в число группы рейдовиков, они станут сильнейшей гильдией в «Полководце!»

- Это всё только догадки. Но ходит слух, что они любовники!

- Они ведь оба мужчины?

- Да, именно поэтому это такая большая новость.

- Да уж, сумасшедших людей хоть отбавляй.

Конечно, были места и всяким совсем уж дурным сплетням. Тем не менее, интервью стало причиной того, что никто не хотел связываться с Хахве Маской. Никто не хотел переходить дорогу «Красным буйволам».

- Хах, видимо он и вправду мне понравился. Не может ведь быть, что его прогресс так хорош только благодаря моей подсказке.

Конечно, Чев не стал бы говорить о нём без видимых причин. Чев знал, какое влияние окажут его слова.

Это был сигнал. Сигнал к тому, что он хочет сблизиться с Хуроканом.

По мнению Хурокана, это было очень неожиданно, но у него не было причин отклонять этот жест.

- Я не ошибся, надевая эту маску.

Хахве Маска.

В конечном итоге, она подарила его личности свой шарм. Это дало ему возможность создать вокруг себя загадку.

Если ничего не произойдет, в соревновании по охоте он с легкостью финиширует первым, после чего он сможет с гордостью встать перед Сарабо, как первое место.

…

- Отличная работа.

Здесь собрались игроки из временного города. Это были участники с 1-го по 5-ое место в списке лидеров по очкам. Сарабо собрал четыре группы и дал каждому из них драгоценный камень. Красные драгоценные камни излучали красноватый свет.

- С вашей помощью я наконец-то смог придумать метод блокировки проклятья Злого глаза. Драгоценные камни, которые я вам дал, блокируют ее распространение.

В этот момент все поняли, что происходит.

- У этой истории будет свое продолжение.

- Это дало пропуск даже 5-ому месту? Интересно.

- В общем, те, у кого есть эти пропуска, смогут получить еще одно задание.

Было много разговоров о награде, которую можно получить в зависимости от места в рейтинге очков. Говорили о том, что Сарабо даст уникальный предмет или Книгу Навыков, что будет награждение более чем в 100.000 золотых… Однако все эти слухи были ложными. Этот камень блокировал проклятье Злого глаза. Это и была награда. В конечном итоге, одна из этих групп получит возможность участвовать в рейде против Злого Глаза.

‘Всё, что мы делали здесь ранее, было только отсевом.’

‘Мы - единственные, кто сможет принять участие в заключительном раунде.’

Награда была очень ценна. В настоящее время проклятье «Злого глаза» бродило по Проклятым Территориям, и с ним нельзя было ничего сделать. Если злой глаз кого-нибудь замечал, то характеристики цели падали на целых 50%. Более того, скорость передвижения уменьшалась на 80%. Это чертово проклятье было слишком устрашающим. Возможно игрок 200-го уровня и смог бы его преодолеть. Однако для игроков 150-ых уровней это было не под силам.

Ну, первое место конечно же получает дополнительную награду.

- Ваш вклад в общее дело был самым значимым. Эту награду получаете только вы.

‘Что же это?’

- Используйте его с умом

‘Ну, что это?'

Это была единственная монета. На монете был штамп «1000».

- Э…это всё?

Хурокан был ошеломлён, задавая этот вопрос. Сарабо похлопал его по плечу.

- Вы хорошо постарались.

Услышав эти слова, Хурокана аж затрясло.

‘Нет! Дайте мне вместо этого показатели! Характеристики мне!’

Он никак не ожидал, что наградой за первое место будет всего тысяча золотых. Конечно, эта сумма денег не копейки. Тысячу золотых редко можно было получить в качестве награды. Для награды, это была очень большая сумма.

Хурокану пришлось использовать свои Костяные бомбы и другие ресурсы для достижения первого места в этом задании. Он был в шоке.

‘Ты это серьезно? Дерьмо!’

Он был очень близок к тому, чтобы знатно выругаться.

Сарабо слегка отмахнулся от Хурокана и обратился к остальной группе.

- Единственное, что позволит вам поймать Злой глаз, это поиски в Проклятых Территориях. Поэтому первому, кто поймает Злой глаз и вернётся из замок, будет подарен этот меч.

\*Тук тук!\*

Говоря это, Сарабо слегка похлопал ножны меча, которые носил на левом бедре.

- В качестве награды получите меч.

[Задание «Охота на Злой глаз» началось.]

[Это задание ограниченно.]

Реальное задание только что началось.

Об этом мгновенно поползли слухи. Участникам с 1-го по 5-ое место в списке рейтинга была дана возможность поймать Злой глаз. Ходили слухи, что чтобы выследить Злой глаз, нужно было сформировать команду. Кроме того, наградой за задание был один из мечей Сарабо!

Игроки, проигравшие в соревновании очков, не ушли. Они планировали остаться в Проклятых Территория ради охоты. Конечно, этот рейд их интересовал не меньше, но в то же время они просчитывали свои действия.

‘Это Хахве маска.’

‘Объединиться с Хахве маской – очень хорошая возможность.’

Здесь собрались знатоки своего дела. Все были очень опытными игроками. Однако у всех была очевидная слабость. Преуспевая в регулярных охотах, никто из них не имел опыта в рейдах. С этой точки зрения Хахве маска был самой лучшей фигурой из присутствующих.

Так же думал и Хурокан.

‘Я не смогу сделать это самостоятельно.’

Злой глаз.

Если бы он хотел убить монстра, он смог бы это сделать. На настоящий момент тут не было монстров, которых он смог бы поймать сам. К тому же, он не сможет поймать их быстрее, чем его конкуренты.

‘Вот чёрт! Я никогда бы не подумал, что это будет отборочный турнир. Знал бы раньше – просто нацепился бы за 5-ое место!’

Однако бессмысленные жалобы мало чем могли помочь.

Сейчас слабость Хурокана была очевидна. Ему не удастся нанести большой урон за короткий промежуток времени.

‘Я должен получить эту награду. Я потратил слишком много денег, поэтому сейчас мне нужен меч Сарабо.’

Разрушение брони. Когда кто-то пытается уничтожить защитную экипировку цели, умения игрока становятся более важными, чем Классовые навыки. Приходилось одному атаковать монстра, используя различные навыки. Это было непросто. Существование навыка «Охлаждение» было ещё одним препятствием. На данный момент это означало, что между Хуроканом и игрокаи класса фехтовальщиков не было особой разницы, когда дело дошло до разрушения брони.

Однако, совсем другая ситуация возникала, когда Хурокан должен был выступать в роли основного распространителя урона. Например, скажем, есть фехтовальщик 140-го уровня, который продвинулся в классе Воина. Если Воин получил полный набор благословений от Священника, Хурокан не смог бы выдать мгновенный урон, который выдаст фехтовальщик, используя комбинацию своих трёх навыков. И тут неважно что будет использовать сам Хурокан. У него в распоряжении были Скелеты Воины, Скелет Рыцарь, Скелеты Маги и Голем. Он мог наносить постоянный урон. Если брать совокупный урон, Хурокан был почти на равне с обычным фехтовальщиком.

‘Я должен поймать Злой глаз и я должен быть первым, кто достиг замка.’

В любом случае, важно было уметь наносить критический урон на большой скорости. При скоростном движении речь шла не об уменьшении уровня жизней. Вообще, выгоднее было просто убить монстра. Например, если бы кто-то сражался с игроком, было бы лучше просто перерезать ему глотку и за это мгновение вывести его из игры, а не наносить постоянный урон до тех пор, пока его жизни не опустится до отметки 0.

‘В общей сложности, включая меня, здесь 5 команд.’

Чтобы поймать Злой глаз потребуется как минимум 20 человек. Если все 5 команд объединятся, то в сумме так и получится.

Конечно, если они действительно поступят именно так, то выйдет грызня по поводу того что же на самом деле должен будет получить меч Сабаро. Если Хурокан желал заполучить его для себя, то ему бы пришлось предоставить остальным что-то равное в качестве компенсации. И это не учитывая того, что другие тоже могут пожелать заключить подобную сделку.

‘Еще не поздно поразмыслить об этом.’

Конечно, самая главная цель сейчас – это поймать Злой глаз и добраться до Замка Проклятых Территорий первым!

‘Нужно поймать его раньше всех остальных!’

Сейчас Хурокан был взволнован как никогда

....

- Он лишен брони!

- Он преуспел в разрушении брони прежде, чем тот перешел в следующую фазу! Вот ведь невероятный с\*кин сын!

Злой глаз.

Он был 5 метров в высоту, с доспехами, покрывающими каждый участок тела. У него была змеиная голова, но всего один огромный глаз. Его истинная внешность, наконец, открылась миру.

Нижняя часть его тела была козлиной, а туловище Огра. Его кожа была подобна тряпью, причём, изрядно изношенной. Вдобавок ко всему, его единственный глаз испускал красный свет. Его имя ему очень хорошо подходило.

Хурокан опустился на землю после того, как разрушил броню монстра. Змееголовый уставился на него своим глазом. Однако Злой глаз не преследовал Хурокана. Воины впереди окружили его с трёх сторон. Его передвижения были ограничены. Это выглядело забавно. Несколько двухметровых игроков блокировали проход 5-ти метровому монстру. Тем не менее, у них было достаточно сил, чтобы противостоять Злому глазу.

- Маги готовы?

- Игнорируйте фазы! Давайте просто сосредоточимся на нанесении урона.

- Сосредоточьтесь на атаке, а не на количестве жизней. Просто атакуйте его массивное тело!

Хурокан отстранился от боя чтобы перевести дыхание. К нему подошёл жрец.

- Тебя исцелить?

Хурокан пожал ему руку. Жрец осмотрел его тело. Одежда Хурокана была грязной, но без видимых повреждений. Это было доказательством того, что Хурокана ни разу ударили, за то он смог снести тому броню. Говорят, что раны на поле боя – почётный знак, но не признак вождя.

Здесь все было наоборот. Для Хурокана оказаться невредимым – знак чести.

- Ты потрясающий. Я никогда не видел кого-то, кто разрушал бы броню монстра так хорошо.

Вместо того, чтобы отреагировать на заявление, Хурокан щёлкнул пальцами.

\*Ддуль-го-рук ддуль-го-рук!\*

После его действий Скелеты Маги в режиме ожидания подняли руки к небу. Всего стояло 5 Скелетов Магов, одетых в позолоченную экипировку. Они выглядели скорее дорого, нежели круто и опасно.

Жрец рассмеялся, наблюдая за Хуроканом. Сейчас он начал понимать, что происходит.

‘Да он просто лишает меня дара речи.’

Их владелец выполнил непростую задачу, разрушив броню. Голем и Скелеты использовались для нанесения урона. В зависимости от ситуации, также могли выступать в роли передовых воинов, отвлекая внимание монстра на себя.

‘В любом случае, он не всемогущ.’

Хурокан был неподражаем.

Однако, жрец смог разглядеть в нём очевидную слабость.

‘Он слишком сильно любит впадать в крайности.’

Отдых имел немаловажное значение во время рейда на Босса. Набеги монстров – марафон, а не короткий спринт. Его также можно охарактеризовать как эстафету. Человек должен бежать со всех своих сил, но, передовая эстафету другому, вдоволь отдыхать. Это позволяло ему вновь бежать со всех сил, когда в очередной раз приходила его очередь.

Однако Хурокан не из таких людей. Если бы он совершал все свои действия по достижению цели в таком темпе, он установил бы невообразимый рекорд.

Однако «Полководец» не был марафоном. Не было рубежа, красной ленточки. Это был мир борьбы за свой Рейтинг.

‘Ну, это в любом случае меня не касается.’

Конечно, жреца не заботили обстоятельства Хурокана.

- Приготовится к следующей атаке.

Жрец хотел быть полностью уверен в том, что Хурокан не падет от изнеможения.

Но, услышав слова жреца, Хурокан лишь махнул рукой, ничего ему не ответив. Жрец удалился, а Хурокан остался приводить дыхание в норму.

После того, как команда Хахве Маски поймала Злой глаз, они помчались по направлению к Замку.

- Как вы думаете, мы получим первое место?

- Никто не мог поймать его раньше, чем мы. И если я не ошибаюсь, то здесь нет Топ-30 Гильдий чтобы нас обогнать.

- Вау! Задание «Охота на Злой глаз» повысило классовые показатели на 20 очков! Это джекпот!

- Не врешь?

Игроки, бежавшие во весь опор, чувствовали, как их переполняло чувство счастья. Когда они достигнут замка в качестве победителей, они заполучат меч Сарабо. Каждый из них может заработать много денег. Всё шло как по маслу, отсюда и радостное настроение.

Они приблизились к стенам замка в Проклятых Территориях. В мгновение ока они перепрыгнули через ров и перелезли через стену. Забираться без особых усилий им помогали трещины. Для Игроков «Полководца» это было легче лёгкого, все равно что бежать по земле. Разумеется, если у игрока был достаточный уровень Силы. Это случилось в тот момент, когда они пересекли стену замка.

[Вы приобрели титул «Гость Проклятого замка.»]

Каждый из Игроков сразу же получил по титулу.

[Вы завершили задание «Проклятые Территории.»]

- Ок.

Хурокан только что завершил очередное задание.

[Вы не выполнили задание «Охота на Злой глаз.»]

В заключение, все получили уведомление о том, что не смогли завершить следующее задание.

- Что?

- Какого чёрта?

Все они в настоящих момент напоминали актеров в мыльной опере. Выражение их лиц стало потухшим. Они нахмурились, обнаружив в замке других игроков.

- Неужели кто-то сделал это раньше нас?

Они бы не были так удивлены, если бы допустили хотя бы одну ошибку в охоте на Злой глаз. Суть в том, что команда Хахве маски не смогла бы даже представить более совершенное исполнение. Это было особенно очевидно в момент, когда Хурокан и его команда отрезали голову Злого глаза, когда он собирался войти во вторую фазу. Это существенно сократило время рейда. Неужели есть команда, которая сделала это быстрее них?

Хурокан ничего не мог сделать. Он был крайне ошеломлён. Он уже был зол из-за той тысячи золотых в качестве приза, но теперь ещё и проиграл меч Сарабо. Теперь это будет терзать его изнутри минимум неделю.

- Кто, черт возьми, эти ублюдки?!

Хурокан посмотрел на них с ядовитым выражением лица. На группу, поймавшую Злой глаз раньше него.

- Семья Нупи?

Это была группа, которая получила проклятье Злого глаза рядом с Хуроканом.

‘Эти ребята, конечно, молодцы, но не настолько, чтобы сделать всё это быстрее меня.’

Даже Хурокан признал, что их навыки были впечатляющими. Однако этой группе не хватало огневой мощи, чтобы поймать Злой глаз быстрее, чем он.

Хурокан продолжил смотреть на остальных членов группы. В конце концов, его взгляд остановился на игроке, одетым в серебряную броню, вокруг которой струился зелёный свет и в цилиндрический Великий Шлем. Сейчас он разговаривал с игроками вокруг себя. Они общались с ним, как с большим боссом.

- Вау! Это что, набор Нефритового Имуджи?

Нефритовый Имуджи.

Это был довольно сильный монстр-босс 150 уровня. На настоящий момент, это был один из самых сложных рейдов на монстров 150-го уровня, которые были успешно завершены. Более того, единственной гильдией, которая была в силах закончить этот рейд, была гильдия V&V. Они были одной из Топ-30 Гильдий.

Этот монстр имел большую ценность. Ингредиенты из Нефритового Имуджи можно было использовать для создания набора из 5 предметов с Уникальными характеристиками. Когда эта опция становилось активной, эффекты были невероятными.

‘Бог ты мой. Ну почему здесь именно он?’

Когда кто-то направляет критический удар на врага, кастуется «Бросок Имуджи». «Проклятие Имуджи» уменьшает защиту противника на 25%. Более того, Проклятье Имуджи может использоваться совместно с другими проклятиями. Когда уровень монстра увеличивался, эффект проклятия Имуджи уменьшался. Однако, не было преувеличением сказать, что это был лучший защитный набор, который можно было получить, выступая против монстра ниже уровня 150.

Помимо всего этого, гильдия V & V в настоящее время монополизировала право на Песочные часы Оксаны, где появился Имуджи. Любые предметы, связанные с Нефритовым Имуджи, могли использовать только V&V. В гильдии была строгая политика не продавать их никому за пределами гильдии. Исключением были большие поставщики их гильдий и их близкие союзники из других Топ-30. Только они также имели право на пользование этими предметами. Это были одни из тех вещей, которые нельзя было купить за деньги.

Фактически, комплект Нефритового Имуджи никогда не был доступен взору публики. Он знал это только потому, что был Хуроканом. Откуда выскочил этот дурень?

Хурокан нервничал, но в то же время у него была догадка.

‘Он явно не должен здесь находится. Является ли он членом гильдии V&V? Кит обитает в океане, но не в озере. Вот в чём дело. Этот ублюдок должен играть в водах поглубже, чем Проклятые Территории, однако он тут.

Другими словами, явно была причина, почему он был здесь. Он не пришёл бы сюда по ошибке.

- Какого чёрта?

- Эм?

Неизвестный, одетый в Нефритовый Имуджи, встретился лицом к лицу с Хуроканом. Они не видели глаз друг друга. Пользователь в Нефритовом Имуджи был в шлеме, закрывающем его лицо. На Хурокане была Хахве маска и капюшон, покрывавший голову. Невозможно было увидеть лица друг друга.

‘Что за чувство холода.’

Эта мысль посетила Хурокана прежде, чем он погрузился в размышления о прошлом…

‘Очень сильного холода...’

Слава была прямо у него перед носом, однако он пал из-за какой-то глупости. Эти воспоминания начали мелькать у него в голове.

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

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 - Партизаны (Часть 3)**

Глава 103 - Партизаны (Часть 3)

“Как вы, ребят, это сделали?”

Не было никаких конфликтов. Ведь это не был ни заговор, ни обман. В конце концов они проиграли в честной борьбе.

Вместо возмущений их одолевало любопытство. Команда Хурокана, с Хуроканом в качестве основной движущей силы, провели рейд просто превосходно. Все были изумлены. Однако другай команда справилась с этим быстрее? Они не могли в это поверить.

Однако никто из них так и не дал им полного ответа.

“Ну, нам просто повезло.”

Всё. Никто большего не добавлял. Словно все обговорили этот момент заранеее. Вместо лишних слов, они лишь иногда поглядывали в сторону определенного игрока, пока говорили это.

Участники команды Хахве Маски следили за действиями Семьи Нупи. У них уже сложилось определенное понимание того, что же произошло на самом деле, они тоже начали поглядывать на этого Игрока.

‘Кто он?’

‘Те экипировка из ряда вон выходящая. Что это?’

Однако Хурокан не стал косо на него поглядывать. Он просто напрямую вылупил на него глазки.

‘Если это действительно - комплекта Нефритового Имуджи, то Злой Глаз 150-го уровня для него просто игрушка.’

Хурокан прекрасно знал о характеристиках вещей этого Игрока. Ему не составило труда все понять.

При всех эффектах Нефритового Имуджи, Злой Глаз не представлял из себя ничего особенного. Максимум, среднячковый рейд-босс 130-ых уровней.

К тому же, здесь собрались очень опытные игроки. Получив такое благо, Хурокан уже мог видеть, как другая команда смогла обогнать их.

Это было и смешно и горечно, если бы они только были чуть медленее чем его команда.

‘Если я смогу экипировать одного из своих Скелетов тем же…’

Хурокан жаждал Комплекта Нефритового Имуджи.

Специальная особенность комплекта Нефритового Имуджи была в проклятьях, которые активировались, в моменты нанесения критического урона. Это идеально подошло бы для Скелета Воина. Он мог бы создать Скелета, используя в качестве основы низкоуровневых монстров. Потом оборудовать его этим комплектом, чтобы проклятья сыпались пачками. Это было бы очень эффективно. Неудивительно от чего Хурокан его так жаждал.

Однако на это его мысли об этом комплекте закончились.

Ему было любопытно относительно того, кем был его противник. Из-за него он потерял ценнейший меч Сарабо. Такая потеря заставило его живот скрутится, тем более от таких обстоятельств. Однажды убивая Нефритового Имуджу он погиб, но в данной ситуации он ничего сделать не мог.

Это было невозможно, вот и все.

К тому же, это была его первая встреча с этим Игроком, однако он, кажется, не испытывал к Хурокану особых симпатий.

Если бы он действительно был заинтересован в Хурокане, тогда бы он подошел бы к нему в роли посланника. Но вместо этого он решил стать Хурокану соперником.

‘Этот мудозвон приперся чтобы опрокинуть меня.’

Хурокан перешел к основной проблеме.

Если бы этот Игрок, облаченный в комплект Нефритового Имуджи, хотел поговорить, обменятся или заключить с Хуроканом союз, тогда он первым делом нашел бы его.

Однако он сделал полностью противоположное. Всем было очевидно, что он открыто объявлял Хурокану соперничество. Он конкретно уделал Хурокана, а значит, никаких дружеских бесед он вести не планировал.

‘Так как задание выполнено, мне нет смысла здесь оставаться.’

Верным решением будет оставить это место, чтобы не начинать ненужный конфликт.

Словно прочитав мысли Хурокана объявился Сарабо.

“Прекрасно. Вы хорошо поработали.”

Началось распределений наград за задание. Меч Сарабо был дан Семье Нупи.

“Пожалуйста, покажите нам его характеристики!”

“Ничего себе. Оно редкое? Или все-тки Уникум?”

“Каково ограничение по уровню?”

Игроки стали вести себя непринужденно. Члены Семьи Нупи улыбались пока показывали всем характеристики. В Проклятом Замке царила дружественная атмосфера.

Однако Хурокан не остался на это праздновство.

Мечник с Нефритовым Имуджи, Синклер, тоже ушел.

Покинув Проклятый Замок, Хурокан стартанул на полныхмощностях. Однако его хвост быстро сокращал расстояние. К нему сели на хвост сразе же после ухода из замка. Не важно что делал Хурокан, но он не мог скинуть хвост. Расстояние между ними постепенно сокращалось.

Они находились в центре леса. Синий туман немного раступился, и человек, которого ждал Хурокан, объявился.

Это был игрок, облаченный в Нефритового Имуджи.

‘Что за черт?’

… или нет.

‘Комплект Летучего Мародера?’

Это была броня, сделанная из красновато-черной кожи. На Игроке был шлем, чем то напоминающий шлем Бэтмена.

‘Среди всех комплектов сотых уровней у него самый большой прирост к скорости…’

Комплект Летучего Мародера.

Официальное название - комплект Гигантской Кровавой Летучей Мыши. Гигантская Кровавая Летучая Мышь была монстром 140-го уровня. Чтобы создать этот комплект нужно было поймать этого монстра, варианты созданий было множество и все они имели различные прибавки к скорости передвижения. Ее можно было назвать модернизированной версией комплекта Ночного Охотника, который Хурокан носил ранее.

Конечно, цена и характеристики Ночного Охотника даже рядом с ней не стояли. Если Ночного Охотника можно было назвать Феррари, то комплект Летучего Мародера был Формулой 1.

К тому же он очень напоминал костюм Бэтмена, от того и и скоращение вроде Летучего Мародера. Проще говоря, комплект Бэтмена.

‘У него в наличии комплект Нефритового Имуджи и Беткостюм. Что-то думается мне, что в оставшемся слоте у него комплект не хуже…’

Игрок «Полководца» мог заполнить только три слота. Если два из них были использованы двумя подобными комплектами, то что-то подсказывает, что в последнем слоте вещички будут не хуже. Там как минимум комплект 140-го уровня, Уникального ранга.

'Тск.'

В тот момент Хурокан пришел к решению. Он заговорил.

- У тебя есть ко мне дело?

- Ты действительно Хахве Маска

- Если я скажу "Нет", ты мне поверишь?

В этот момент его противник воспользовался наручными часами. Он изменил используемый слот. Сикнлер надел свой третий комплект. В глаза сразу же бросилась литая черная сталь. Выглядела она идеально гладкой, а шлем был выкован в форме Волка.

‘У него в наличии даже комплект Стального Черного Волка.’

Комплект Стального Черного Волка.

Среди бесчисленного количества существующих комплектов, на данный момент это был один из 10 самых лучших.

Он был особенно известен своей высокой защитой. Среди всех предметов топового уровня он был самым крепким. Не будет преувеличением сказать, что ни одно из оружий не будет иметь перед данной броней преимуществ.

- Я не имею с тобой личной вражды.

Хурокан не стал выбирать выражений при разговоре с противником.

- Превосходно. Я, Хахве Маска, не убегаю от поединков встающих у меня на пути.

Синклер пришел одолеть Хурокана, поэтому он улыбнулся на его слова.

‘А он неожиданно горд. Возможно он не станет убегать.’

Цель - Хурокан.

Это был заказ организации, частью который Сикнлер и являлся. К тому же за его голову назначена награда.

‘Награда за поимку Хурокана составляет 50.000 долларов.’

За голову Хурокана назначили 50.000 долларов.

Это была не реальность. Это игра, а на его стороне огромное преимущество. Он может заработать не малую сумму просто убив играко, который между прочем на целых 30 уровне ниже его.

‘Предметы выпадающие из его часов тоже мои.’

К тому же, шел ко всему этому еще и маленький бонус. Было обговорено, что все вещи, выпавшие из часов Хурокана, тоже буду принадлежать ему. Если его информация верна, то Хурокан был чертовский богат, а то что он не экономил на экипировки было достоянием общественности.

‘Я потратил кучу времени, однако награда очень ценна.’

Синклер начал предвкушать.

Словно пытаясь выбить Синклера из его мыслей, Хурокан начал говорить очень торжественным способом.

“Что на счет записи боя? Давай обойдемся без этого. Как на счет того, чтобы оставить это сражение в наших сердцах?”

На этих словах Сикнлер перестал размышлять о его побеге. Кажется, Хурокан хотел поговорить с ним немного.

-- Я с благодарностью так и поступлю

Синклер решил поучаствовать в этой миниатюре.

- Раз мы будем сражаться, давай поставим наши жизни на кон.

‘Поставим жизни на кон?’

Синклер с подозрением отнесся к словам Хурокана, но Хурокан снял перчатку и достав свой меч поднес его к запястью.

\*Чавк!\*

Меч Ивана оставил на его запястье глубокий надрез. Опусти он свой меч еще на половину, и будет лишен запястья.

Увидев это, выражение Синклера стало жестче.

- Что ты, черт возьми, делаешь?

- Что я делаю? Разве ты не слышал о Стиле Караульного?

- Караульного?

\*Чавк!\*

Он еще раз опустил свой меч. В этот момент, под его хахве маской можно было заметить улыбку, он продолжил говорить.

- Мы отдадим друг другу наши часы. Это поединок не на жизнь, а на смерть, которого нельзя избежать. Никогда не слышал об этом?

Синклер ненадолго задумался об этом. В его воспоминаниях он ни разу не слышал о поединках Караульного. Однако это было нормально. «Полководец» была игрой, распространенной по всему миру. В зависимости от конкретного местоположения игрока, менялись и стили игры.

Синклер не мог всего знать.

- Ты отрезаешь свое запястье чтобы отдать его своему врагу. Это даже не забавно.

У возможности отрезать собственное запястье были свои причины. В «Полководце» владелец не мог передать свои часы другому, даже если он является хозяином этих самых часов. Чтобы передать их нужно было выполнить только одно условие. Отрезат запястье.

Выглядело ужасающе, но в этом был некоторый извращенный смысл.

Он собирался отдать своему врагу часы чтобы сразиться. Желание, продемонстрированная этим жестом, было предельно простым. Он говорил о своем намерение сразиться со своим врагом до победного, пока сам не сможет вернуть свои часы.

Он отрезал себе запястье!

‘Кажется, он действительно полон решимости довести дело до конца.’

Синклер стоял молча, поскольку в этот момент Хурокан отрезал себе запястье. Было общеисвестно, что Хурокан никогда до этого не подвергался отрезанию запястья.

Хурокан наконец разделил свое запястье и снял свои часы. После чего, использовав телесный клей, он снова его приростил. Его вновь приклееная рука бросила часы.

- Раз уж ты ничего не знаешь о стиле Сторожа, то ничем не могу помочь. Можешь пока подержать его у себя. Я верну его себе через пару минут. Это неизбежно.

Получив часы, выражение лица Синклера стало гораздо жестче. Что-то в его сердце заклокотало.

'Бл\*ть.'

Со времени начала «Полководца» и до нынешнего времени, Синклер всегда был одним из лучших. Однако, из-за определенных причин он не мог себя светить.

Если бы он показал себя прямо сейчас, то мог бы стать известнее гильдмастеров Топ-30 Гильдий.

На самом деле Синклер рассматривался как VIP даже среди Топ-30 Гильдий. Гильдмастера Топ-30 часто с ним сотрудничали. Время от времени они нанимали его для разной работенки.

Он был птицей очень высокого полета, и все же Хахве Маска стоя перед ним демонстрировал колосальную уверенность в своей победе.

- Это игра, поэтому здесь данный метод как нельзя хорош.

Хурокан еще раз заговорил с Синклером.

- Ах! Только не говори, что после стольких усилий потраченных на мое преследование, ты просто убежишь с моими часами?

Это была провокация.

- Все предметы там обошлись для меня в копеечку. Если ты убежишь с ними, это будет печально… ну, да ладно. Я ведь обещал, что на стану вести запись боя, поэтому я как джентельмен, не стану распространять о тебе плохую молву. Однако память о том, как ты, сверкая патками, убегаешь с моими часами навсегда останется в моей памяти.

После столь откровенной провокации, на лице Хурокана под его Хахве Маской расцвела ухмылка.

Услышав провокацию, Синклер снял свою перчатку, после чего немного подумал. Затем он достал меч.

Ему очень хотелось стереть эту ухмылочку с его наглого лица.

Он решил повторить его жест.

- Стиль Сторожа, как интересно.

Увидев действия Синклера, ухмылка исчезла с лица Хурокана. Настала очередь Синклера ухмыляться.

Наконец, Синклер отрезал себе запястье, и бросил Хурокану свои часы.

Хурокан молча уставился на часы брошенным к его ногам. Пока время шло, Синклер начал использовать телесный клей чтобы обратно прирастить себе руку.

Выражение на их лиц изменилось. Выражение Хурокана стало жестче, а на лице Синклера цвела улыбка.

- Я запомню стиль Сторожа.

После слов Синклера, Хурокан выпнул часы у себя из под ног.

Это было доказательством того, что Хурокан был зол.

Немного посмеявшись, Синклер улыбнулся.

‘Мой анализ был неверен. Он - действительно гордый тип. Его очень легко вывести на провокацию. Скорее всего он не встречался с трудностями в этой игре. Игрался в песочнице, полагая, что он лучше всех.’

Со стороны Хурокан выглядел переполненым гневом. Он вынул многочисленные Ядра Скелетов и разбросал их по земле.

После этого он вызвал Голема.

\*Раскол земли!\*

Из земли образовался Голем, а из Ядер образовались Скелеты Воины. После всего этого, Хурокан обратился к Синклера на повышенных тонах.

- Я не знаю кто ты, но ты дорого заплатишь мне за это!

Он говорил это голосом переполненным гневом. Синклер поднял свой меч, и начал использовать на себе благословения.

В то же время он начал подготавливать тактику.

‘Есть всякий предел того, сколько Скелетов он сможет вызвать. У меня будет преимущество если буду сражаться с ним один на один.’

Синклер продумал тактику сражение с Хахве Маской, план был прост.

В начале он устранит призвынных фамильяров, а уже потом Хурокана!

Обычно, он проигнорировал бы фамильяров, и попытался убить призывателя как можно быстрее. Однако этот план был полон опасности. Личные навыки Хурокана были выше чем у среднего бойца. Его так просто не убить. В сражение с Хуроканом можно попасть в огромную опастность будучи в окружение его фамильяров.

К тому же, на поддержание Скелетов и Голема уходило множество маны. И у этих навыков определенно был свой предел.

Конечно, тактика, выбранная Синклером, требует от него, уничтожения, внушающих страх, Скелетов Воинов, Магов, Рыцаря и конечно же Голема. Они являлись очень грозными противниками, некоторые игроки даже рассматривали их как баг в системе. Однако Синклер не испытывал чувства угрозы от них.

‘Я сотру их в порошок.’

Закончив накладывать на себя благословения, Синклер немедленно использовал навык Стремление. После его использования, он, размахнув мечом, устремился вперед с помощью Рывка.

\*Вшух!\*

Он объеденил два навыка, Рывок и Стремление. Обы были из разряда ускорения. Меч в его руках, под силой этих двух объединенных навыков, был так быстр, что у Скелета Воина не было и шанса от него уклониться.

Кроме того, Синклер смог использовать энерцию от навыка Стремление.

Все еще находясь в ускоренние, он дуговым взмахом смог достать сразу трех Скелетов, и это одним единственным ударом.

Он был похож на мчащийся автомобиль, который не мог использовать тормоза, чтобы сбросить скорость. Однако он мог сменить свое направление, что он и сделал.

Сила удара от этого становилась колоссальной. Выпад выглядел так, словно лишь мимоходом прошел мимо Скелетов, однако вся экипировка на них была разрушена.

Пока все это продолжалось, рядом появился Голем, который начал проводить свою атаку по Синклеру.

К его голове приближалась огромная порода скалы.

Однако для Синклера, подобная атака была смехотворно медленной. К тому же, здесь не был использован навык Глинянной Лепки, поэтому Голем был обычным. Шанс попасть по Синклеру, был равен возможности попасть под молнию.

\*Бах!\*

Доказательством этого послужил момент, когда он слегкостью избежал удара, после чего мгновенно вскочил на кулак Голема, ударившего землю.

В этот же момент он замахнулся мечом.

\*Вшух!\*

От взмахнувшего меча пошла энергия, стремительно надвигающаяся к плечевому суставу Голема.

\*Удар!\*

Первый удар.

Одним ударом он отделил Голему руки, после чего та упала на землю.

\*Грохот!\*

Упав на землю, его рука создала много шума.

В этот момент в движение пришел Скелет Рыцарь. Синклер занес над ним меч.

\*Столкновение стали!\*

Скелет Рыцарь против Синклера. Они сражались на оставшейся руке Голема.

\*Бесконечная тирада стальных столкновений!\*

Началось столкновение сил.

Конечно же победителем вышел Синклер. Меч Синклера с легкостью подавлял меч Скелета Рыцаря.

Синклер наступал вперед. Скелет Рыцарь уступал в плане силы, поэтому потихоньку отступал.

И в этот момент он упал.

Поверхность на кулаке Голема была неровной. Поддержание равновесия в таком положение было вне опыта Скелета Рыцаря.

Синклер высоко замахнулся мечоми над головой Рыцаря.

“Гром!”

В сопровождение громкого выкрика его меч опустился.

Меч опустился словно удар молнии.

\*Раскат грома!\*

После этого прозвучал реальный удар грома. Прямо перед падением меча, в него ударила тонкая молния.

\*Грохот!\*

Это был Редкий навык Бойца 160-го уровня. Среди всех обнаруженных, на данный момент, навыков бойца он является сильнейшим!

Сейчас же этот навык был использован против врага ниже его уровня. У него была функция игнорирования брони. Хурокан был как минимум на 30 уровней ниже Синклера. А у Скелета Рыцаря, вызванного им, и вовсе не было возможности против него защититься.

Результат был ужасающим.

Одним единственным навыком Скелет Рыцарь был прожарен до хрустящей корочки. Именно такой критический удар ощутил на себе Скелет Рыцарь.

‘Это было просто.’

На лице Синклера царило триумфальное выражение. В этот момент он начал искать Хурокана.

Хурокан был так в себе уверен, вел себя так высокомерно. Синклеру было очень любопытно увидеть его выражение лица. Он хотел запомнить для себя его сокрушенный и опустошенный взгляд.

‘Мммм?’

Однако его нигде не было…

- Мм?

Его действительно нигде не было...

- Чт... этого не может быть?

Хахве Маски ни где не было видно.

…

‘Ох, вау… Глядя на скорость потребление моей маны. Его атаки действительно очень сокрушительны.’

Пока Хурокан бежал, он тщательно следил за стремительным уменьшение его маны.

‘Значит, его уровень примерно на 160-ти? Он определенно точно должен светиться в топе.’

В этот момент на лице Хурокана красовалась хитрая ухмылка, ведь он смотрел на часы в своих руках.

‘Нефритовый Имуджи, Крылатый Мародер и Черный Стальной Волк… и любой из этих комплектов я могу дать Скелету Рыцарю.’

В момент, когда Хурокан упоминул о стиле Сторожа, он уже тогда не планировал вести с ним сражение.

Сражение прошло бы слишком односторонним.

Его противник иследовал о Хурокане все. Синклер явно был очень способным игроком, и к сражению с Хуроканом пришел подготовленным.

С другой стороны, Хурокан ничего не знал о своем противнике.

У него не было никакого плана.

А Хурокан никогда не ведет безнадежных боев.

‘Однако, я никак не ожидал, что он купится на всю эту ерунду…’

Он действовал довольно убедительно, когда он упоминул о вымышленном стиле Сторожа. Он даже отрезал себе запястье и отдал Синклеру часы. Он планировал использовать свои часы в качестве жертвы чтобы сбежать.

Он вовсе не пытался заполучить в свои руки часы противника. Его замысел состоял в том, чтобы убедить своего противника в желание вести бой до конца. А если он отдаст свои часы, то это обман станет правдоподобнее. По крайней мере, заполучив себе в руки часы Хурокана, он ослабил бы бдительность, меньше размышляя о побеге Хурокана.

Конечно, если его обман сработает, он теряет много денег на этом. Однако, это в разы лучше нежели 48-ми часовой штраф. Важно отметить, что самая важная экипировканосимая Хуроканом, вроде Кольца Тайного Сообщества, Меч Ивана и Оскверненные Аксесуары, не могут быть утеряны. Эти предметы всегда будут принадлежать лишь ему.

Его схема была просто джекпот.

Однако на этом он перестал радоваться.

Он поместил часы в карман и взглянул на шкалу маны. Увидев лишь 20% от своего полного запаса, он стиснул свои зубы.

‘Сражайся я с ним честно, для меня все закончилось бы плачевно.’

Синклер убивал его призванных фамильяров с ужасающей скоростью. Сражайся он с Синклером один на один, он бы не смог гарантировать себе победу.

А это были плохие новости.

‘Какого черта этому ублюдку от меня надо?’

По крайней мере, сейчас Хурокан знал, что на него нацелилась большая персона.

Хурокан стиснул зубы еще раз.

-----------------------------------------------

ВАЖНО ДЛЯ ПРОЧТЕНИЯ!

Еу! Ну как вы? (￣▽￣)ノ

Меня не было всего пару месяцев, а перевод успел загнуться...

Не, я конечно все понимаю, моя промашка.

Попал в просак, переезд в новый город, отсутсвие ноутбука...

Все было не просто. (￣ヘ￣)

Вообще за эти пару месяцев много чего произошло!

Как-нибудь обязательно обо всем вам поведаю. <(￣︶￣)>

Поработал я в одном местечке, что-то много времени уходило.

Решил я попробовать организовать себе работу с переводами на регулярной основе.

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

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 - Бесплатный сыр лишь в мышеловке (Часть 1)**

Глава 104 - Бесплатный сыр лишь в мышеловке (Часть 1)

В «Полководце» получить предметы с часов можно было у НПС скупщиков.

Поэтому около таких НПС всегда была напряженная атмосфера. Лицезреть, как около скупщиков бродили игроки, потерявшие свои часы после пк, было обычным явлением. Здесь часто можно было натолкнуться на старых противников.

Конечно, сражение около НПС было под строгим запретом. Это было негласное соглашение, запрещающее проводить около скупщиков пк. Если кто-нибудь нарушит это негласное правило, то понесет потери намного превышающие потерю одних только часов.

Поэтому все придерживались определенных манер. Единственное, что могли делать в подобных случаях убитые игроки, это прожигать своих врагов убийственным взглядом. Это и создавало около скупщиков напряженную атмосферу. В «Полководце» ходило высказывание, в котором гласило, ‘Если желаешь побывать в стрессовой ситуации, то вместо рейда пройдись около скупщиков!’

- Моя комиссия - 1 золотой.

Те, кто не мог выдержать этого напряжения становятся добычей.

Хурокан знал об этом лучше чем кто-либо другой. Однако выражение Хурокана было немного другим.

- Комиссия 1 золотой. Или желаешь нарваться на неприятности?

Повторил еще раз НПС-скупщик угрожающим тоном. Наконец-то придя в себя, Хурокан засунул руку в карман. Вынув из кармана монетку, выражение Хурокана изменилось. Он выглядел словно у него не хватало пары болтиков в голове. На его лице красовалась глупая улыбка.

Хурокан передал скупщику монету.

- А?

На этой монете не была выгравирована единица. Однако была цифра 10.

Это была монета эквивалентная в стоимости 10-ти золотым.

Это не маленькие деньги. В реальности они равнялись 100 долларам. Никто в здравом уме не станет переплачивать вместо 10 долларов 100. А НПС так и не подал признаков изменений.

Хурокан ведь за 1 золотой душу готов был отдать прежде?

Что же происходит?

- Моя комиссия 1 золотой.

Однако эту ситуацию можно было быстро поправить.

- Это чаевые.

Хурокан так и оставил 10 золотых на столе. Забрав полученный предмет, он немедленно удалился вдаль.

Скупщик наблюдал за Хуроканом, немного наклонив свою голову. НПС скупщики не пытались возвращать игрокам деньги, если те переплачивали. В их скрипте не было данной функции.

Выражение скупщика после этого вернулось в норму, он вновь был готов принимать новых клиентов.

…

[Шлем с душой Нефритового Имуджи]

\*Основные Свойства

- Ранг: Уникальный

- Сила +144

- Выносливость +144

- Необходимый уровень: 150+

\*Подсвойства

- Скорость восстановления выносливости Владельца увеличена на 5%

- Если Вы оборудуете комплект предметов с Душой Нефритового Имуджи, классовые характеристики получал прибавление.

- Если Вы будете оборудованы в комплект из трех предметов с Душой Нефритового Имуджи, все ваши характеристики получат прибавку в 50 очков.

- Если Вы будете оборудованы в комплект из четырех предметов с Душой Нефритового Имуджи, все ваши характеристики получат прибавку в 100 очков.

- Если Вы будете оборудованы в комплект из пяти предметов с Душой Нефритового Имуджи, станут активны Проклятья Нефритового Имуджи.

\*Разное

- В этом предмете обитает мстительный дух Нефритового Имуджи.

Ан Джэюн посмотрел на характеристики предмета сохраненного в его инвентаре. Перепроверив его характеристики еще раз, он освободил длинный, переполненный различными эмоциями, вздох.

'Вот это да.'

Он вчитывался в его описания так, что оно навсегда отпечатается в его голове. Однако повторяя его прочтение снова, его пульс каждый раз учащался. Если сердце Ан Джэюна остановится, его могли бы реанимировать просто показав ему это описание вновь.

Настолько ценным был полученный им предмет.

Ан Джеюн еще раз освободил вздох восхищения.

‘Чувство, словно стал главным призерем выигрышной лотереи. Это ощущение действительно прекрасно.’

Это был Уинкальный предмет 150-го уровня.

К тому же, данный предмет создавался и распространялся лишь в кругах гильдии «V&V». Предметы из этого комплекта еще никогда не попадали в руки общественности. Эти предметы были частными владениями их гильдии, они были монополистами.

Одно это уже добавляет неопределенность в цене на данный предмет, ведь он еще никогда не попадал в свободный рынок.

Ан Джеюн хорошо знал об этом факте. И этот же факт охладил пыл Ан Джеюна.

Пульс пришел в норму. Ан Джеюн испил чашечку кофе.

‘Это - джекпот, но проблема в том, что я не могу его продать.’

Как Ан Джеюн и предположил, он действительно не мог продать этот предмет.

‘Гильдия "V&V" определенно точно встанут на дыбы, если узнают, что я пытаюсь его продать.’

В момент, когда этот шлем попадет на аукцион, гильдия «V&V» немедленно предпримет ответные меры.

‘Если вы приобретете данный Шлем Имуджи, то не ждите поблажек с нашей стороны!’

Он был уверен, что примерно так они и отреагируют. Любой потенциальный клиент будет пребывать в страхе перед таким противником, как «V&V».

Кто-нибудь еще мог рискнуть пойти против «V&V», если бы на кону стоял бы полный комплект. Однако, за один лишь шлем из него никто не станет этого делать, Комплект Имуджи раскрывает свой потенциал только в полной комплектации.

Лишь часть этого комплекта не возымеет должного спроса.

Поэтому его будущий клиент уже был предопределен.

‘Похоже выбора нет, придется продать этот шлем его прошлому владельцу.’

Продать его прошлому владельцу.

Эта мысль заставила Ан Джеюна улыбнуться. Он находил эту ситуацию довольно забавной.

Вор продает украденный товар обратно владельцу. В этом была своя доля иронии.

В начале все будет гладко, однако в момент получения своего товара обратно, его владелец попытается убить воришку. Правда об этой стороне вопроса Ан Джеюн не сильно волновался.

Ублюдок попытается убить Ан Джеюна в любом случае.

Он собирался пройтись по этому мудаку снова, это заставило улыбку Ан Джеюна расцвести еще раз.

С точки зрения Ан Джеюна, возможно на него напал и не сам владелец этого предмета. Есть вероятность, что самому Синклеру этот комплект был либо подарен, либо одолжен самими «V&V».

Именно поэтому Ан Джеюн верил, что здесь можно добиться определенного соглашения. Был ли это подарок или одолжение, гильдия «V&V» все равно попытается вернуть этот предмет себе. Видеть его в чужих руках было бы слишком обременительно.

Единственная загвоздка была в личности нападающего, Ан Джен не знал кто это был. Да и каких-то связей с гильдией «V&V» у него тоже не имелось. Он не может просто прийти в «V&V», и потребовать у них соглашения.

Было лишь одно решение.

‘Свяжусь с «V&V» через «Красных буйволов». Они могут выступить в качестве моста между нами.’

Впустить в ход личные связи.

‘Никогда бы не подумал, что «Красные буйволы» могут мне так пригодится.’

Ан Джеюн чувствовал, что не зря вступил с ними в контакт.

…

- Синклер, я слышала что вас уделал Хахве Маска? Как вы могли проиграть игроку, который на 30 уровней ниже вас? Это ведь нелепо.

Говорила об этом девушка, одетая в комплект из кожи змеи. Она говорило это преисполненной сарказмом, что незамедлительно вызвало ответную реакцию у ее собеседника.

- Закройся. Ублюдок сбежал, и я не проиграл.

Это был разумный ответ…

- Я слышала, что он украл твои часы? А это значит, что он тебя уделал.

- Он не украл его у меня, я был обманут ублюдком.

- Не суть. Так что ты потерял? Разве три твои слота не заполнены?

Ответ появился из другого источника.

- Он сейчас в той же броне, однако у него на голове отсутствует чертов шлем. Какой из этого напрашивается ответ?

Когда украденные часы возвращаются к владельцу, все его вещи тоже возвращаются к нему, все кроме одного. И так как Синклер не надел свой шлем, значит его он и потерял.

- Возможно ли... что это Шлем Нефритового Имуджи? Боже мой.

В голосе девушки до сих пор слышались нотки игривости, но выражение ее стало действительно взволнованным.

- Разве…. Разве гильдия «V&V» не одолжила его тебе?

Реакция девушки столкнула чувства Синклера прямо с утеса. В ответ на ее слова, он покрепче стиснул свои зубы. Он не желал об этом больше говорить. Он полагал, что нахождение в игре было удачным моментом. Если бы это было реальностью, то его лицо сейчас было бы красным как помидор.

‘Дерьмо. Еб\*ись оно все конем, чертов Хахве Маска.’

Естественно, Синклер был озлоблен на Хахве Маску.

‘Стиль сторожа? Ах ты с\*кин сын.’

Откровенно говоря, сейчас он был в недоумении. Его обвели вокруг пальца, выдуманным Стилем Сторожа. Начав искать об этом в онлайн, он ни нашел не единого результата об этом.

Это была уникальная методика чтобы развести глупового Игрока. И Синклер, вероятно, стал первой его жертвой.

Не имело значения, как он на это смотрел. Выглядело все действительно паршиво.

‘Я убью его, и не важно как.’

И на этом его унижения не закончились. Синклер был в намного более паршивом настроение, потому что с так ожидаемых часов Хахве Маски выпал предмет Обычного ранга.

Даже если бы обмен не был равноценным, он ожидал хотя бы предмет Уникального ранга 120-130 уровней. Было общеизвестно, что Хурокан был увешан дорогими Униками.

Он обокрал роскошно одетого человека. Однако, открыв его кошелек, он обнаружил в нем лишь 20 долларов и пару монет.

‘Хахве Маска. Я буду убивать тебя при каждой нашей встрече в этой игре.’

Синклеру требовалось выплатить «V&V» шраф за утерю имущества, однако его организация позаботится об этом.

Для начала, ему предстоят переговоры с «V&V». У Синклера было четкое представление о том, что его там будет ждать. Лучше всего пронести все эти унижения за один присест. Если же все это выльется в длительный поток, терпеть это продеться гораздо дольше.

'Дерьмо.'

Ко всему этому, Синклер никогда не испытывал поражений вроде этого, поэтому была ущемлена его гордость.

В этот момент с ним связалась организация.

- Шлем Нефритового Имуджи, украденный Хахве Маской, был возвращен гильдие «V&V». На некоторое время Синклер будет выполнять все поручения «V&V». В течение этого времени ты будешь выступать в качестве члена «V&V». Старайся думать об этом, как о волонтерской работе.

- Понял.

Синклер начал вынашивать в своем сердце месть.

...

После рейда на Графа Скверны «Красные буйволы» и «Штормовые охотники» поддерживали близкие и дружеские отношения.

Конечно, эти отношения были неофициальны. Они были двумя борющимися за первое место, частью Топ-30 Гильдий. Если их дружественные отношения станут официальными, это заставило бы другие гильдии встревожиться, а затем и принять против них меры.

А раз между ними поддерживались дружественные отношения, то для них было естественно в случае чего иметь экстренную связь.

Вот и сейчас Королева Шторма и Матадор установили двустороннюю экстренную связь.

Все это конечно звучит очень красиво и таинственно, однако на деле они просто добавили друг друга в контактную книжку в своих телефонах.

Сейчас Чой Суйлин позвонила Чеву. Набирая его номер, лицо Чой Суйлин было в косметической маске.

- Чев.

- Сейчас я на Рейде. Если желаешь со мной поговорить, то делай это быстро.

Чев был получателем звонка, и сейчас он находился в напряженной ситуации. Он поднял трубку во время сражения. Конечно, Чев был не в самом добром расположение духа.

И конечно, Чой Суйлин не особо волновало его настроение.

- Я слышала, что между Хахве Маской и гильдией «V&V» была проведена сделка. И по моим данным, именно «Красные буйволы» выступили в качестве посредника.

Голос Чой Суйлин был спокоен, а ее выражение оставалось неизменным. Она все-таки была в маске. Если она рассердится или нахмурится, косметическая маска станет бесполезной.

Конечно, Чев об этом не знал, поэтому он был немного удивлен ее спокойной реакции. После чего ответил ей.

- Возможности вашей разведки впечатляют. Никогда бы не подумал что она у вас на таком высоком уровне.

По правде говоря, Чев уже ожидал звонка от Чой Суйлин. Одним из главных спонсоров гильдии «V&V» управляла как раз семья Чой Суйлин. А между «V&V» и Хахве Маской было проведено соглашение. Конечно же она бы об этом узнала. Было бы подозрительно, будь все иначе.

Однако получив звонок от Чой Суйлин, Чев ожидал, что она будет гневно на него вопить. В отличии от своей прекрасной внешности, внутри она была ужасающей личностью.

- Мне кажется, что я ясно высказалась в прошлый раз.

Конечно, Чой Суйлин звонила чтобы выдать предупреждение.

- Хахве Маска наш. Не смей трогать его.

В ответ на ее предупреждение Чев ухмыльнулся.

- Я и не трогал его. Он - стал инициатором соглашения. Так как у нас с ним уже имелись некоторые дела, он хотел чтобы я выступил в качестве связующего моста.

- Тебе очень повезло, что на мне сейчас косметическая маска. Будь мы в игре, я бы тебя уже прирезала.

Косметическая маска.

Чев наконец-то осознал причину ее такого спокойного поведения.

- Я полагаю, что мне действительно очень повезло, раз на вашем лице сейчас косметическая маска. Однако на какую часть твоего предложения я должен дать тебе ответ?

- Дайте мне всю информацию, которую вы имеете на Хахве Маску.

Ее голос все еще был очень спокоен.

Однако Чев чувствовал, что ее терпение было на пределе.

Но он все равно не собирался подбирать выражения.

- Сейчас буду говорить откровенно прямо. Я не буду лгать. У меня очень большой интерес к Хахве Маске, и я хотел бы заполучить его в свою команду.

- Хм!

- И если это приведет к вражде со "Штормовыми охотниками" меня бы это не остановило. Не ты одна хочешь заполучить его в команду.

- Это так?

- Однако, даже при моем напоре мне не удалось переманить Хахве Маску на свою сторону. Это вы можете прекрасно понять из нынешней ситуации.

- Передайте мне всю информацию о нем.

- Я не владею никакой информацией о Хахве маске. У меня просто имеется связь через которую мы проводим наши соглашения. Контакт о котором я сейчас говорю, является информатором, уведомивший нас о личности Графа Скверны.

На этих словах брови Чой Суйлин задергались. На ее маске сформировалась маленькая морщинка.

- Это вся информация которую я могу вам передать. Вы можете считать это подарком. Потому что все, что я сейчас сказал уже можно считать большим одолжением, и делаю я это только из наших тесных отношений со «Штормовыми охотниками». «Красные буйволы» и «Штормовыми охотниками» находятся во взаимовыгодном сотрудничестве. Однако никак не в отношении владельца и слуги.

Чой Суйлин молчала. Чев ожидал ее реакции, однако в ответ слышал лишь тишину.

В конце концов он снова продолжил.

- Сейчас я говорю не как гильдмастер. Я дам Вам личный совет. Хахве Маска проводит лишь сделки. Он дает ровно столько, сколько получает взамен. Если Вы действительно пытаетесь наладить с ним хоть какие-то взаимоотношения, попытайтесь заполучить его в качестве должника.

Чой Суйлин все еще молчала.

- В случае необходимости я могу выступить в качестве посредника. Скоро я снова планирую выйти с Хахве Маской в контакт. Вы все еще на линии? Нет никакого ответа. Ау? Я могу считать это отказом от предложения?

Чой Суйлин наконец заговорила. На ее лице был большой хмрурый взгляд.

- Ты хочешь сказать, что я должна стать его Длинноногим Папочкой\*.

Кажется, ей нужна будет новая маска.

------------------------------------

Стать его Длинноногим Папочкой\* - это значит стать тайным покровителем.

--

Ахах, тут такой казус произошел. (￣ ￣|||)

Я то все думал, от чего так тихо стало, а у нас оказывается кто-то отключил комменты... (￣▽￣)

У меня то все норм было, я то их мог оставлять... ┐(︶▽︶)┌

Так что отпишитесь ребят, как вы там? (￣▽￣)ノ

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

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 - Бесплатный сыр лишь в мышеловке (Часть 2)**

Глава 105 - Бесплатный сыр лишь в мышеловке (Часть 2)

[Вы получили уровень.]

Сопровождая Объявление, тело Темнокожей Ламии начало падать на землю. Это был крупный монстр приблизительно 10-ти метров в длинну.

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 опрокинуло 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 окружение монстров готовых сожрать его в любую секунду. Если бы посторонние наткнулись на него прямо сейчас, то могли бы ошибочно принять сие 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 него свой распорядок дня.

‘Я чуть не упустил его.’

Темнокожая Ламия стоила затраченных на это усилия.

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 знало о ее существовании. 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 потраченных на его 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 краилась в лодыжке.

Сегодня было тоже самое.

Он, возможно, смог бы поймать этого монстра и быстрее и красивее, но сейчас он был не в самом своем лучшем расположение духа.

Это не будет проблемой при встрече с монстрами, однако все станет гораздо серьезнее, если на него натолкнуться 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 это комплекте, на его лице образовалась улыбка.

...

‘Мм?’

Когда он увидел его впервые, он засомневался в своих глазах.

‘Какого черта?’

Он заключил сделку с гильдией «V&V». «Красные буйволы» были в этом посредниками. Взамен за передачу Шлема Нефритового Имуджи, «V&V» 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 обмен 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!

‘Почему они дали мне Комплект Красного Скелета?’

Он проверил список инвентаря, данный «Красными буйволами». В нем содержалось оружие, данное «V&V», 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 ни 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 ни 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 взаимоотношении 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 «Полководцем», 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 оборудование 2 предметов из комплекта

- Классовые характеристики +55

\*При оборудование 3 предметов из комплекта

- Классовые характеристики +77

- Время перезарядки всех навыков уменьшится на 10%

\*При оборудование 4 предметов из комплекта

- Вся характеристики +50

- Потребление маны на все навыки уменьшится на 10%

\*При оборудование 5 предметов из комплекта

- Все характеристики +100

- В сражение активируется Аура Красного Скелета Рыцаря.

На лице Хурокана была удовлетворенная улыбка.

Больше всего ему понравилась Аура Красного Скелета Рыцаря. Когда он активируется в сражение, 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 начинает 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 его 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 не велик. 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 черный 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 приходило на встречу с Майюнгой. Это не заняло много времени чтобы понять, что этот НПС в данном этапе игры будет иметь особо важную роль.

С Майюнгой стали налаживать контакт множество игроков. Любая информация о заданиях, маршрутах заданий и рейдах, связанные 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 его основная причина появится в нем. Приобретая новую экипировку лучше покрасоваться им 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.]

Мойюнга 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 - Катакомбы (Часть 1)**

Глава 106 - 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 периодический 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-еще была в разработке.

Для игроков, стремящихся в своей охоте к эффективности, это место действительно являлось проклятым. У них не должно было находится 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 отличии 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 пребывать 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 экипированный 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 возникновение 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, убившие 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 не смотря 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. Позязя.’

Он искренне молился об этом.

Мысли Хурокана были заняты самыми разными вещами.

...

Грохот!

Потолок, черного как смоль туннеля, начал рушится. Когда кирпичи, формирующие потолок, начали падать на землю, раздался сильный грохот. Игрок пытался определить местоположения 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.

Тоннель был довольно большим. От пола до потолка расстояние приблизительно 3 метров. Ширина чуть меньше пяти. Через этот туннель спокойно мог проехать семейные минивен.

‘Более чем уверен, что я на верном пути.’

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 этого его вознаградить. Поэтому активировал Маску Безумия и Костяную Броню. Он так же поместил на его меч Проклятья.

Сколько времени он шел?

'Хорошо.'

Материал, из которых состоял тоннель, 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, ‘Пробудивший 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, создавало 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 собирается 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, соответствующая его уровню, для этого потребуется потратить огромные горы денег.

Даже в таком случае многие могут пойти ему на перерез, 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 по раскрывали свои челюсти.

Хурокан дважды щелкнул пальцами.

И словно пытаясь утешить своего мастера, они стремительно пустились в бой.

-----------------------------------------------------

Две недели тому назад я бывал На Старконе.

Для тех, кто в танке, эт такой ламповый фестиваль,

Посвященный масс медиа. Были там и стенды с любимыми героями,

И косплееры, и куча куча еще всякого крутого.

Так вот на второй день там на входе собралась вот такая вот очередь.

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

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 - Катакомбы (Часть 2)**

Глава 107 - 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 соблазнял 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 с лицевой стороны 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 выгодное 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 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 покуда 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 да бы выместить свою злость.

...

[Нашедший Тупик]

- Выносливость +2

Недавно он получил новый Титул. Увидев его, Ан Джеюн плотно закрыл глаза.

‘Дерьмо. Я сделал это снова.’

Нашедший Тупик.

В подземельях лабиринтного типа, при попадание в тупик определенное количество раз вам давался этот титул.

Характеристики титула были не большими. 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 лишь гнев, а не радость.

‘Задание не прогрессирует вообще.’

Поэтому Ан Джеюн находился на грани срыва.

Мы уже говорили о том, что Подземелье Катакомбы была крайне удобным для Ан Джеюна. 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 отличии от скорости охоты прогресс в задание 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 Джеюна 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 имело большое значение. Сопутствуй ему в этом удача, и он бы прошел это подземелье на одном дыхании.

Глядя на пройденную карту Ан Джеюна, данный факт был очевиден. Если игроку сопутствует удача, то карта так и останется почти полностью закрытой и неизведанной.

Но карта Ан Джеюна 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 Джеюна гореть.

‘Эта игра издевается надо мной.’

Чтобы утолить боли в своем животе Ан Джеюн 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 Джеюна расцвела счастливая улыбка.

‘Просто смотря 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 смог бы немедленно оставить свою скромную лачугу. Вероятно, он смог бы снимать себе особняк на границе столице. Или купить маленькую или средних размеров квартиру. Он так же мог бы купить себе автомобиль выплатив его стоимость за один раз.

Однако стандарты Ан Джеюна 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 Джеюна 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 Джеюн 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 Джеюн еще раз сосредоточился на карте через планшетный ПК. Глядя на нее 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 Джеюн.’

Восстановив свое спокойствие, взгляд Ан Джеюна вновь похолодел.

...

Хурокан заметил некоторые изменения. Он заметил Скелетов Химер облаченных в различную броню. Все они были похоже на остальных, однако Хурокан кое-что заприметил.

‘Я наконец-то увижу его.’

Хурокан стал приглядываться 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 ней существует одна фракция, которая имела самые обширные территории и самую сильную армию. В эту эру монстров, Королевство Хебин находилось с монстрами в войне. При рождение 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 Искуством, 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 доказательство 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 Химер, облаченных в броню с Гербом Третьего Принца. Он шел по следам хлебных крошек оставленных Гензель 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.

Чой Суйлин 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 Чой Суйлин ему доставалось больше всех.

- Мастер.

-- Что?

- Мм…

Это был эффект от ее постоянной ругани. Услышав тон Чой Суйлин, 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 Чой Суйлин 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 структуры не было иерархии вроде начальников, офицеров и подчиненных. Именно поэтому их ранги называли не однозначными.

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 человек соответствующей его позиции.

Главы гильдии "Гидры" все были равны позиции гильдмастеру "Штормовых охотников". Чой Суйлин была единственной, кто соответствовал данной позиции.

Именно поэтому Люк позвонил ей.

Проблема была в том, что Чой Суйлин была в плохом настроении.

Чой Суйлин дала немедленный ответ.

- Я держу пари, что он пытается выяснить отношение 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 Чой Суйлин изменился, когда она включила новой видеоролик.

В видео появился игрок облаченный в комплект Красного Скелета. Увидев это, на лице Чой Суйлин 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.

----------------------------------------------------

Еб\*шки воробушки, как я хочу спать! ヽ(`⌒´メ)ノ

Приятного прочтения! (\*°ｰ°)ﾉ

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

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 - Катакомбы (Часть 3)**

Глава 108 - 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 ними, сегодняшние кадры могут зайти хуже.

‘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 отличии 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 нарушивший 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 представляла из себя 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 Маске. 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 понравилось сказанные собой 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 двумя пальцев, дал сигнал к началу сражения.

Это видео станет следующим хитом продолжением после "Вальса". Это стало началом ‘Сражения Костей’.

...

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 ушитые 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 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 численной 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 столкновение.

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 Защитником 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 приближение 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 противники 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 достигла Ранга С, поэтому эффект и продолжительность проклятий увеличивалось 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 дубина в обеих своих руках. Они приземлялись по телу Защитника Катакомб словно барабанная дробь. Это вызывали большие всполохи для Хурокана.

Лязг!

Находясь в эпицентра этой тряски, Хурокан продолжал увеличивать размер бреши. Его виденье 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. Чой Суйлин увлеченно смотрела в эпицентр этого взрыва. У нее было странное выражение лица, словно 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 это. Чой Суйлин не могла оторвать свой взгляд от этой сцены.

Конечно, одним ударом, даже таким, Защитника Катакомб не одолеть. Броня Защитника Катакомб от взрыва полностью раскарежило, 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 «V&V». Когда офицер гильдии «V&V» задал ему вопрос, он не дал определенного ответа. Офицер гильдии «V&V» не хотел действовать на нервы Синклера, поэтому не стал повторятся. 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 «V&V».

- Ахах. Просто я отношусь к Вам как к будущему офицеру «V&V».

- Благодарю.

После обмена небольшими поклонами, офицер гильдии «V&V» ушел. Увидев спину офицера «V&V», 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 чертовский 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 командовать 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. Единственной 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 жарил на блестящем масле морские водоросли. Сидел он перед 50-дюймовым монитором, который не особо соответствовал данной комнате. Во время наслаждения банкета он пересматривал видеоролик. Главный герой данной сцены был Ан Джеюн.

-----------------------------------------------------------------

♬♪♫ ...〜(︶︹︺〜) ♬♪♫

♬♪♫ (〜︶︹︺)〜... ♬♪♫

♬♪♫ .ヽ(︶︹︺)ゝ . ♬♪♫

Спасибо за внимание!

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

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 - Сколько? (Часть 1)**

Глава 109 - Сколько? (Часть 1)

- Количество подписчиков «Полководца» перевалилось 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 объединяется 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 она уже удостоилась титула Самой лучшей игры виртуальной реальности. Tobot Soft стала самой прибыльной компанией среди разработчиков игр. Сумма прибыли Tobot Soft поражала воображения. Ежемесячная оплата за игру составляла почти тысячу долларов, а количество ее игроков исчислялась миллионами. Одна лишь сумма денег, приносимая абонентскими платами, могла заставить людей перехватить дыхание.

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 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 большей 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 Джеюн.

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 Джеюн 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 Джеюном 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 произошло только на верхушках. На рынок игроков не входящих в этот круг, пузырь повлиял по минимуму.

В «Полководце» ходило высказывание, в котором 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 не важно как.’

Ан Джеюн 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 обеспечен. 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 которые 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 пытается 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 возможность, 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 золоте 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", гильдия «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 участником, то чтобы там не произошло мы будет в выигрыше. Нас уже не удастся будет застать врасплох.

- Аа!

Сохэнк 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.

Соханк перебил Натала, и попросил другого объяснения.

‘Черт побери!’

После слов Сохэнка, выражения Натала стало жестче. Не следовало вообще поднимать эту тему. Как и ожидалось, Наталу потребовалось потратить еще 30 минут чтобы разжевать все Сохэнку.

...

[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 немедленно 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.

Задав 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 уровни. 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 стремится 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 Хибэн.’

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 Хибэн 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 рейда 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 метал, 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 повышение 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 поднятие уровней, ему это будет под силам. Если он так поступит, то он смог бы встать на один уровень с Самым Первым Сльвой.

Однако, одного лишь уровня будет недостаточно.

‘Проблема в навыках.’

Слабость Хурокана в отсутствие 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 из воспоминаниях 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.

...............................................................................................

Из жизни переводчика:

Как-то после гулянки мой коллега с бывшей работы решил меня подкинуть до дома на арендованном автомобиле, ясное дело мы были пьяными (о чем в я тот момент благополучно забыл) и в этот момент нас остановили гаишники. Итог - лишение прав и штраф в 30.000 рублей. (-\_-;)・・・

Это было самый дорогой подвоз в моей жизни. (￣▽￣)

Вывод: не водите автомобиль в не трезвом виде, друзья мои. (￣□￣」)

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

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 - Сколько? (Часть 2)**

Глава 110 - Сколько? (Часть 2)

Когда Игрок добивается в «Полководце» большого успеха, все начинают обсуждать ее причины.

Одной из причин все называли превосходный ИИ, который является частью «Полководца».

Именно поэтому многие пользователи уделяли НПС в «Полководце» гораздо больше внимание 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», она сделала 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 на всем его 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 странно 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 столько 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 распространятся.

Придя, на удивление, к трудному решению, он решил держать рот под замком.

- Я все еще занимаюсь расследованием. К сожалению, мне еще не достает 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 было 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. Кто-то, кто служит под прямым руководством Принца Дина, это было самым большим комплиментом, которым получал Хурокан.

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, Ахмибри 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 было 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 легкий 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 согласится.

‘Все так долго было в малине, что я на мгновение потерялся. Это было очень глупо с моей стороны.’

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 вы сделаете 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 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 выражения лица Хурокана сделало 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 выражение, как продолжил говорить.

- Полагаю, что приблизительно 100.000 золотых будет предостаточно. Ты будешь в состояние изучить магию соответствующую твоему уровню.

- Дерь..? Дерь..? С-сколько вы сказали?

Его запинка в словах все-таки заставили Ахимбри обратить на это внимание.

- Какие-то проблемы?

Казалось словно "дерь" было похоже на проклятья 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.]

В момент, когда прозвучало это оповещение, по ушам Хурокана прошел крит.

...

Перед Ан Джеюном стояла чашка воды, а глаза его были закрыты. В его руке был старенький планшетный ПК. На ЖК мониторе была открыта чужая SNS страничка. Если вы присмотритесь 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 пойдет да не так.’

Задание пожертвования.

Каждый раз вспоминая об этом задание по его позвоночнику пробегался холодок.

Сначала Ан Джеюн 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 доводивший это задание 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 Джеюн все это и проигнорировал бы. Вместо того, чтобы тратить эти 100.000 на какую-то книжку, было бы приятнее и гораздо полезнее уйди 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 открывается 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 Джеюна 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 отношение 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 качества 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 был там.

Однако, нет никакой возможности 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 шлюшка внимания? 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 Джеюн наконец-то выпил чашку перед собой. 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 не просто.

......................................................................

20 числа в Питере будет проходить крупный фестиваль для всех ценителей Азиатской культуры. (◕‿◕)♡

Кто-нибудь еще туда собирается?

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

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 - Черное Дерево (Часть 1)**

Глава 111 - 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 отличии 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 состояние 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 нагнетала 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 пожертвования 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 настроение, так что заткнись.

- Ах, ну ладно...

Пейюн наконец-то понял чувства Хурокана и замолчал. После того, как Пейюн затих, выражение Хурокана стало лишь 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 не легко.

Конечно, продай Хурокан все свои предметы и данной сумму хватило бы с лихвой. Даже его Скелеты были экипированы в предметы стоящими 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 значит что он сразу же смог бы получить за них справедливую рыночную цену.

Купить золото за наличные тоже было очень не просто. 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 "Полководец" 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 молчавшим Пейюном. Прежде чем его внутренности загниют, Хурокан заточил нож.

‘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 отличии 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 пол часа. Пожалуйста, к тому моменту попрошу вас определится 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 вздохе 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 потратится 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 навык за который 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. В место куда ставилась татуировка повышала 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.

‘Не плохо.’

Навык был неожиданно хорош. Если он сохранит предметы в теле, то вероятность того что он их потеряет был довольно низок. Хурокан в сражение 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.

‘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] позволял 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 давало им направление Магических Мечников.

Стиль Магического Мечника использовал Магическое Превосходство и Исследование Тела. Этот стиль использовал два эти направления в качестве свое опоры. Исследование Тела было сродни Модификации Тела. Магическое Превосходства было магическим благословением.

Стиль Магического Мечника был неожиданно популярен. Большинство монстров «Полководца» при поражение 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 столкновение со 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 не равнозначен. К тому же, магическая энергия очень многое значила для некромантов. Хурокану от него было бы не много 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 прочем 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 не важно 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 о 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 не 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 перебарывал 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 в его заданиях с Эльфами.’

Он хорошо относился к Свисту, однако 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 иначе. 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.

.........................................................................................

Есть с нами курящие? (￣▽￣)ノ

Бросаем курить? Бросаем! (︶︹︺)

19 августа этого года я бросаю это дерьмо. (＠´ー`)ﾉﾞ

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

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 - Черное Дерево (Часть 2)**

Глава 112 - 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 Вайхем 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 ‘Помощником Племени Вайхейм’. Заработав его, другие эльфийские племена тоже начали просить меня о помощи.

Свист получил один из лучших Титулов, который увеличивает Всю Характеристику на 3%.

Получив Титул "Помощник Племени Вайхейм", Свиста начали рассматривать как очень перспективного человека в решение 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 не 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 не трудно.

Однако задание подошло к своему тупику в последней свей 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 охотничьем угодьем 130-го уровня и была обнаружена "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 стоила 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 Улыбке". 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 на формальностях. К тому же, с недавних пор его известность стала падать, поэтому они его просто на просто 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 не легко.’

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 не просто.’

Вторая причина - в трудности поимки данного рейд-босса. Черное Дерево было действительно ценным монстром. Но и поймать его было соответствующе трудно.

‘Черный Сок слишком неприятен.’

Внешне Черное Дерево было похоже на обычное дерево. Оно не был 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 не маленькие. 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 вес 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 оборудование полного сета из 5 предметов Черного Дерева активировался эффект ‘Черного Сока’. При повреждение 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 был крупным монстром. При 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 оставил 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!

...

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 в пустую тратили здесь свое время. Время - это опыт, а опыт это уровни. В «Полководце» не было ничего хуже, чем в пустую тратить свое временя.

- 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 состояние 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?

Члена "Большой Улыбки" расслабились и начали говорить в немного высокомерном тоне. В их манере поведения не было ничего удивительного.

- Я хочу поохотится в Лесу Пюре. Я должен за резервироваться 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 готовиться 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 одного из члена "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 же на самом деле члены гильдии "Большой Улыбки" поделились с ним этой информацией.

Поэтому он решил похоронить эту тему.

- Хватит разговоров. Три часа - не много 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 он получил от Вождя Драха. Как и было спланированно, выражения 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 работенка. 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 силой подавил любое свое выражение лица, которое могло возникнуть. Если бы он этого не сделал, Хурокан почувствовал бы себя ублюдком.

..............................................................

Побывал я на фесте, меня там круто загримировали.

Зацените. <(￣︶￣)>

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

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 - Черное Дерево (Часть 3)**

Глава 113 - 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 озолотится.

- 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 бы получить до сих пор, приходиться 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 желания с кем-то делиться. Однако для того чтобы понять в каких они со Свистом положениях.

На вопросы Хурокана Свист лишь поперек 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 заставила 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 дабы 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, глубинною в один дюйм.

Для человека это считался 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 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 единожды 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 была задачей Свиста.

Роль Хурокана заключалась в отвлечение дерева и принятие на себя атак с ветвей, таким образом, Свист сможет полноценно заниматься своей работой.

- Это будет не просто. 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-метровые 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..

...

Найти Черное Дерево было процессом очень трудоемким и не простым. 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 то же 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 его драгоценный камень в Глиняной Лепке, так как данный рейд-босс был очень хорош в управление своими руками. Как Хурокан и ожидал, Колоссальном 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 Свсита 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 от 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 еб\*ть себе мозги, Ан Джеюн.’

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 фентези 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 место 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 рождественную 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 выглядит фееричной.’

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 трудно осознать причина 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 положения 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.

..........................................................................................................

Приятного прочтения! ٩(◕‿◕｡)

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

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 - Великодушный Враг (Часть 1)**

Глава 114 - 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 его тебе

- Раз уж ты все равно отправишь его мне, было бы неплохо отправь ты вместе с ним 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 Фильм оригинальные кадры 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 его 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 «V&V», они могли и отклонить его предложения, полагая, что Хурокан может их обмануть.

‘В любом случае, использовать его самому тоже не плохо. В случае чего, я всегда могу его 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-боссми 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 так же 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 так же 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 отразиться в его цене. Конечно, крафтовые монеты и драгоценные камни продавались по больше 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 раковыми.

...

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 нечитаемым… это своего рода форма непроницаемого лица.

‘Не плохо.’

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 не плохо.’

Он переигрывал эту сцену в голове снова и снова. Одни лишь воспоминания об этом делали его счастливым, Свист шел к деревне Пюре.

Каких-то конкретных целей для посещения этой деревни у Свиста не имелось. Это было место, где можно было разузнать о Чистом Лесе. Тут так же можно было проверить рыночные расценки, и приобрести для себя расходники, в случае их отсутствия. Все расходники в Лесу Пюре уходило 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" смотрели 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 запариваться 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 пред остеречься, 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 Улыбке" 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 пряди 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!

.............................................................

Привет, ну как, ребят, скорость вас хотя бы радует? (︶▽︶)┌

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

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 - Великодушный Враг (Часть 2)**

Глава 115 - 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 эта 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 "Тройным 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 препятсвие, 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 вдавили 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 состояние 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 состояние 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 бы 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 подтерев за ним задницу, у меня появится предостаточно денюжек 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. Смотря 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 были 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 желание, он мог бы легко скрыться в деревне племени Тэкхи. Посторонний игрок туда ни за что не пройдет.

К его сожаления, 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 соответствующе. Свист понимал, что выбраться из данной передряги будет не легко.

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.

...

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 наблюдавший 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 ни коим 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 выражения 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 меня!

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?

- Аполло-ним был убит?

Голосовой чат был переполнен растерянными вопросами.

Чироро закричал в раздражении.

- Закройтесь нахрен!

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 не важно, 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 парю?

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 ожидание стояли Скелеты. В момент, когда Хурокан отдаст им команду, они рвануться к Чироро и всем его товарищам из "Большой Улыбки".

Чироро сглотнул.

‘Всем известные 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 силен 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 присоединится к одной из Топ03- 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 присоединение 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 выражения 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 владело 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 соответствующе 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.

..............................................................................

Знаю, ребят, многим из вас не нравятся мои перерывы.

Поверьте, мне они нравятся не меньше вашего. (ᗒᗣᗕ)

Для меня это словно творческий кризис.

Стоит какой-то идее меня отвлечь, как вернуться в строй становится проблематично. (╥\_╥)

Однако, я кажется нашел выход из положения.

Давайте все дружно помолимся за мое благополучие. (≧▽≦)

Шуткую. Но не запрещаю. (¬‿¬ )

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

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 - Великодушный Враг (Часть 3)**

Глава 116 - 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.

. .

...

«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).

................................................................... Меня просто убила их переписка! ^0^

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

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 - Прелюдия к большому сражению (Часть 1)**

Глава 117 - 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 "Тройного крыла", а так же один из самых высокоуровневых священников в игре. У нас в гостях Кипи-ним.

- Меня зовут Кипи. Я являюсь целителем основной рейд группы "Тройного 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-ним. 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 сравнение 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-ним 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 связанно с приоритетами гильдии. Первоочередная задача это получение первого убийства. Вторая является выживанием. Когда кто-то намеренно урезает количество участвующих в рейде, это автоматический 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 намерено сокращается количество участников. Тем не менее, для этого требуется приложить усилия, чтобы открыто показать как нужно справлять с различными ситуациями в случае кризиса.

- Я никогда бы не подумал, что гильдии занимаются подобными вещами. Вы действительно стоите той огромной сумму денег затраченной на ваше приглашение.

При упоминание 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-ним?

После наигранного кашля Кипи просматривал окно голограммы, которую видел лишь он, после чего спокойно продолжил.

- Обладатель первого места в номинации лучшего платного видео игрока, является… Первый Дневник «Полководца», Прекрасного Номер Один, Сильвы. 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-ним?

- Поклонники Прекрасного Номер 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 находиться в нашем рейтинге. Это дебютное видео Хахве Маски, и оно занимает 11 место. Видео под название Кошмар Рождественной 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-ним?

- 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 гласит, 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 Номер 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 "Большим 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… Сильво назван Прекрасным Номер Один, потому что лучшим может быть лишь один. Тогда Хахве Маска - Единственный. Единственный способный продемонстрировать нам уникальный стиль сражения Хахве Маски!

…

“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 150уровня, и уровень его прохождения был не так высок как в сравнению с другими драконами.

Да и крафтовые монеты, выпадающие с этого монстра, не были столь хороши. Именно поэтому рейды на этого монстра не любились проводиться гильдиями.

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 уклонение, 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 выпрыснул 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 не был ни чем 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 Безхвостого 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 спины 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 дебафф 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 нынешний 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 моменты, когда он находился в Гильдии "Хахве Маска" число покупок его дебютного видео составляла всего 30 тысяч. Увидев 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 восполнила 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 освободил вздох полный разочарований.

По правде говоря, он несколько дней очень волновался по поводу того, что выйдет из его платного видео. Это сродни ожидания оценок от судий, 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 поимке монстра и неудачи в пути были неизбежны. Он платил высокую цену за то, что бы его видео вышло на свет. Это заставляло его внутренности сгорать несколько дней.

‘Осужден, сделав, 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 непрочтенных 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 дела. 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 не важно 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 его 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, рябзи, 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 выгрузил ее.

‘Спец. обслуживание.’

Он лил соль в 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 - Прелюдия к большому сражению (Часть 2)**

Глава 118 - Прелюдия к большому сражению (Часть 2)

Дешевый кофе сопровождал густой аромат. Ан Джеюн быстро поместил в стакан несколько виноградных леденцов, и заговорил к планшетному ПК, прикрепленному к стенду.

- Пожалуйста, не говорите ерунды. Даже если сейчас предложение Черного Меча Короля Кобальта ограниченно, он все равно не стоит заявленных требований.

Приложение по распознанию голосовой речи напечатало слова Ан Джеюна в чат обсуждения. После небольшой задержки из планшетного ПК прозвучал яркий и красивый голос.

- Раз уж мы говорим о сделке за золото, то цена должна быть соответствующей.

- Чушь.

Сказал сам себе Ан Джеюн, сделав очередной глоток кофе, после чего немедленно осознал свою ошибку.

‘Дерьмо!’

Его слова были немедленно распознаны приложением и высветились в окне обсуждения. Он на мгновение забыл о том, что сейчас включено приложение распознания речи, и с неосторожности ляпнул не подумав.

‘Ну, да без разницы. Я все равно уверен, что мы не придем к соглашению.’

Вместо извинений, Ан Джеюн решил закончить обсуждение.

‘Эти переговоры бессмысленны. Этот ублюдок за Черный Меч Короля Кобальта хочет 200 000 золотых.’

Черный Меч Короля Кобальта.

Это был Уникальный предмет 160-го уровня. По характеристикам он стоял на вершине среди предметов данного класса. Его цена была завышенной, потому что упор его характеристик делался на рейд. К тому же, количество предложений было ограничено.

Продавец запросил сумму в 200 000 золотых. Ан Джеюн мог гарантировать, что этот меч не стоил таких денег.

Недавно, Черный Меч Короля Кобальта продали на аукционе за 150 000 золотых. Однако эта сделка была ненормальной. Нет, цена не просто ненормальна. Эта была уловка, дабы поднять рыночную цену на меч.

Такое происходило время от времени. Иногда находились люди, которые в погоне за прибылью, шли на разного рода ухищрения чтобы увеличить цену на редкие предметы.

‘Может это тот самый придурок, который хотел обменять Диадему Очищения на этот меч?’

Удачно повысив цену на предмет, можно было обменять его на другой.

Эта была практика Мыльных Пузырьков.

Товары, связанные с «Полководцем» уходили по довольно высокой цене, поэтому имело место быть и подобным случаям. «Полководец» был полон жуликов.

Конечно, Ан Джеюн с этой точки зрения был королем всех жуликов. Он сам пытается манипулировать ценой на Диадему Очищения. К примеру, если бы историю представили бы в виде романа, то оба супруга в тайне изменяли. А если вы сами часть этой истории, то ее нельхя наблюдать без горестных слез.

‘Ты сукин сын. Если я встречу тебя в игре, то ты на своей шкуре испытаешь Стиль Сторожа.’

В этот момент Ан Джеюн заскрипел зубами.

- Ваше поведение оскорбительно. Давайте завершим наши переговоры.

В итоге продавец решил закончить обсуждение. Ан Джеюн быстро выкрикнул предупреждение.

- Если вас поймают на манипулировании рыночной стоимости, то вы увидите собственную кровь! Вам лучше прекратить свои махинации.

Слова появились в окне обсуждения, но другой человек уже покинул лобби. Ан Джеюн преподнёс чашку с кофе к своему раздраженному лицу. От пара горячего кофе очки Ан Джеюна запотели, однако он не обращал на это внимание.

‘Это не сработает.’

Персонаж Ан Джеюна сейчас добрался до 160-го уровня, и ему нужно было новое оружие. Он мог бы и дальше пользоваться Мечом Ивана, однако он хотел себе лучше. Меч Ивана не мог сравниться с Уникальным предметом 160-го уровня.

‘Мне также нужен новый защитный комплект.’

Еще нужно было приобрести новую защитную экипировку. Защитный комплект, который он носил, был довольно хорош. Он может спокойно носить его вплоть до 170-го уровня.

Проблема была в Диадеме Очищения.

‘Мне нужна броня, которая будет сочетаться с Диадемой Очищения.’

Характеристики Диадемы Очищения были очень хороши. Однако у предмета был и явный недостаток.

Ее самая очевидная слабость это защита. В этом плане она ни шла ни в какое сравнение с обычным шлемом. Конечно же, не все шлемы в «Полководце» наглухо закрывали лицо, однако оставлять голову полностью открытой было все равно очень рискованно. Конечно, это относилось к обычным игрокам. У Ан Джеюна в распоряжении была Костяная Броня, так что его положение здесь было немного лучше.

Второй недостаток заключался в том, что диадема помещалась в слот под головной убор, т.е. надевался вместо того же шлема. Из-за этого дополнительные характеристики с ношения полноценного комплекта из 5 предметов пропадали. Это беспокоило Ан Джеюна больше всего.

Именно поэтому ему нужен будет хороший защитный комплект, который будет хорошо сочетаться с его диадемой.

‘Комплект Костяной Панды очень хорош…’

У него в памяти уже был вариант, который подходил под его критерии.

Комплект Костяной Панды.

Он немного проседал в плане атаки, но выдавал довольно высокий показатель защиты и маневренности. Этот комплект был универсальным и подходил как для танков, так и для атакующих. Конечно, калибр игроков использующих данную экипировку состоял из лучших игроков Топ-30 Гильдий.

Для обычных игроков ношения такой экипировки мог только сниться. Даже сон будет огромной для них радостью.

К счастью, предложение на рынке вполне удовлетворял спрос. Комплект Костяной Панды Редкого ранга, а сам монстр относился к категории крупногабаритных. Благодаря этому с его убийства падало множество крафтовых ингредиентов, что позволяло создавать множество предметов.

Проблемой заключалась...

‘Никто в здравом уме не станет создавать комплект без шлема.’

Однако подходящим Ан Джеюну по требованием комплекта не было.

Комплект состоял из Нагрудника, Поножей, Перчаток, Наплечников, Ботинок, Шлема и Щита.

Полный защитный комплект состоял из 7 предметов.

Однако щит не включали в его полное обмундирование. Щит был очень полезен, однако была высока вероятность разрушения его в бою.

Из 6 оставшихся предметов, в комплект входило лишь 5. Шлем, Нагрудник и Поножи обязательно включались в создание комплекта. Оставшиеся два шли по предпочтению игроков. Некоторые не создавали ботинки. Другие исключали перчатки.

И конечно, в каждом комплекте на рынке имелся шлем. А раз Хурокан носил Диадему Очищения, то это самый шлем ему не требовался. Поэтому ему нужно было приобретать либо стандартный комплект, либо самому приобрести ингредиенты для его создания.

Загвоздка была в том, что отдельные ингредиенты шли по более высокой цене нежели уже готовый комплект.

‘Должен ли я просмотреть все расценки? Да. Мне нужно посмотреть расценки. В конце концов, это не требует от меня денежных вложений.’

Ан Джеюн молча попивал кофе, когда открыл функцию поиска, чтобы узнать цену ингредиентов. Его рука, держащая чашку с кофе, задрожала. Нет, он не страдал болезнью Паркинсона. Дрожь в его руках была вызвана ценой на ингредиенты.

- Еб\*ись оно все конем.

Произнес Ан Джеюн слова столь же горькие, как его кофе.

‘Дерьмо. И я должен вложить реальные деньги на их приобретение? Каким боком цена на отдельные ингредиенты превышает стоимость готового комплекта на целых 20 000 золотых? Где здесь логика, ау?’

Ан Джеюн выразил свою злость.

До того, как его гнев затих, Ан Джеюн открыл на своем планшетном ПК калькулятор.

Он был по-настоящему сильным в сражениях с монстрами, однако когда дело заходило до покупок он был очень импульсивен. Таков уж Ан Джеюн.

...

- Готово!

На крик Чева, десять стоящих неподалеку атакующих стиснули зубы. Их рты были плотно закрыты, но про себя все они говорили.

‘Это сумасшествие.’

‘Гхмм. Это хуже времени проведенного в армии.’

Шипастая Черепаха опустила свою правую переднюю лапу на землю.

Грохот!

Земля задрожала. Освободив яростный рев, по всему ее телу выросли шипы, после чего они устремились к игрокам словно стрелы.

- В рассыпную!

После команды Чева, все десять Атакующих устремились на встречу Шипастой Черепахе. Если скрыться от летящих игл, можно было не заметить траектории их полета и попасть под них. Им следовало избегать шипов полагаясь на свой опыт и интуицию.

Бам!

Как только они избежали атаки, Шипастая Черепаха опустила свою левую лапу. После чего еще раз запустила залп из шипов, чувства каждого были на пределе, они снова приготовились к уклонению. Постепенно расстояние между ними сокращалось, и времени на подготовку к атаке становилось все меньше.

В итоге один из игроков зайдя черепахе за спину, попал под шипы от второго залпа. Еще трое Атакующих не прошли третий залп. Четыре игрока свалил четвертый залп Шипастой Черепахи. Когда атака шипами закончились, к черепахе добралось лишь два игрока.

Увидев развернувшуюся сцену, Чев плотно сжал челюсти.

‘Мы практиковались целый месяц, однако добраться удалось лишь двум. Если добавить меня, то будет уже трое. Я полагал, что у нас будет, по крайней мере пять. Как разочарование.’

Сейчас они были посреди тренировки.

Война с Аморальным Принцем становилась все ближе, они тренировались, помня об этом.

Вместо повышения уровней и повышения своих Навыков, для них было важно подготовить себя к любым ситуациям.

Никто не знал, как будет проходить сражение.

К тому же, «Красные буйволы» и большинство квалифицированных Игроков Топ-30 Гильдий больше специализировались на Рейдах. Они были несравненными с точки зрения охоты на крупную "дичь". Однако их навыки в мелкомасштабных стычках и преодолении численного преимущества явно проседали.

Это было слабостью всех Топ-30 Гильдий. Преодоление этих слабостей и определит победителя.

- Повторим еще пять раз. Не тревожьте монстров. Танки должны немного задержать Шипастую Черепаху.

И конечно же, сейчас каждый член гильдии вместо охоты тренировался. Это было для них сущим адом.

‘Не могу поверить, что мы делаем это специально, давая монстру жить...’

‘Наш гильдмастер слишком жесток.’

Однако у членов гильдии «Красных буйволов» было все горааздо лучше, в отличии от «Штормовых охотников». «Штормовым охотникам» пришлось столкнуться с чем-то большим, нежели сражение с обычными монстрами.

- Прячьтесь! Раскройте шире свои глаза, вы же уклоняетесь! Зигзагом! Почему Вы не перемещаетесь быстрее?

- Я двигаюсь!

- Хахуи!

- Извините, Королева! Я продолжу сосредотачиваться!

- Мы находимся в игре, если хотите сказать что устали, то просто валите отсюда.

- Так точно.

Шир вопила на первую рейд-группу «Штормовых охотников», которые плавно перемещались сквозь неистовствующих монстров. Маги кидали заклинания, а танки использовали каждую возможность чтобы любой ценой их защитить, потому что монстры были нацелены именно на них. Когда танки останавливали монстров, приближались атакующие. Священники в это же время сновали по полю битвы и поднимали убитых. Когда старые благославения истекали, они кидали новые.

- Осталось 5 минут.

После слов Шир, движения игроков стали более отчаянными, нежели раньше.

‘Если мы не уложимся в срок и в этот раз, то я просто не выдержу.’

‘Наш гильдмастер страшнее всякого монстра...’

‘Как только мой контракт закончится, я сбегу с этой гильдии. Если бы он только мог закончиться быстрее… дерьмо.’

У каждого члена гильдии от страха мурашки прошли по телу, когда голос Шир стал намного спокойнее.

Шир размышляла в другой стороне, в отличии от Чева. Если Чев пытался подготовить своих ребят к любым возможным ситуациям, то Шир делала ровно наоборот. Она пыталась ускорить скорость охоты.

‘Если мы хотим убить больше монстров, то мы должны стать быстрее.’

В это же время была еще одна гильдия, которая тоже использовала оную от этих двух тактику.

...

- Я не верю тебе.

Сказал очень серьезным тоном юный парень. Рогалик, защитник стен замка Теруб, отрицательно покачал головой.

Перед Рогаликом стоял восьмой глава, Натал. Натал еще раз повторил.

- Пожалуйста, вы должны мне поверить.

- Принц Дин вкладывается больше всех в сражениях с монстрами.

- Однако вся информация, что я вам предоставил, указывает именно на Принца Дина.

- Это...

- Разве не вы, Рогалик-ним, дали мне это поручение?

Рогалик.

Он был опекуном стен замка Теруб, и управлял полями битвы. Он был также верным помощником Принца Дина, и гильдия «Гидры» решила пройти по маршруту завязанным на нем.

Рогалик был членом Тайного Сообщества. Однако он служил принцу Дину всю жизнь, поэтому, он был шокирован, узнав, что за распространением Скверны стоял именно Принц Дин. Конечно, Рогалик попытался отрицать этот факт.

Однако Натал принес флаг, и это было неопровержимым доказательством, указывающим на Принца Дина, как предводителя Армии Скверны.

Рогалик закрыл глаза. Натал пристально наблюдал за Рогаликом.

Гильдия "Гидры" прогрессировала в заданиях гораздо быстрее остальных, потому что относились к этому гораздо серьезнее. Для остальных это была лишь игра, и к заданиям они прислушивались лишь наполовину. Однако, то же самое не относилось к "Гидре".

Они не считали игру реальностью. Но были полностью в нее погружены. В конце концов, игра имела свою память. У всего в игре была своя причина. Если разыскать причины за каждым следствием, то найденная информация становится подсказкой. Именно в это верила "Гидра" и эта вера принесла им невероятный результат.

Рогалик никак не мог знать, о чем думает Натал. Рогалик твердо заговорил.

- Я пойду и встречусь с Принцем Дином лично.

В этот момент…

[Задание ‘Лояльность Рогалика’ началось.]

Натал услышал оповещение о получение задания. Он быстро все просчитал.

‘Я должен пойти по Плану Б. Значит…’

Когда Рогалик встретит Принца Дина, то немедленно спросит его об Армии Скверны. Это разоблачит Принца Дина. Король назначил Принца Дина Защитником Севера, и все порушится, если все узнают о его причастности к попытке захвата трона как Аморального Принца.

Это приведет к началу войны.

- Это будет опасно.

- Если за всем этим действительно стоит Принц Дин… то моя жизнь станет тому расплатой. Нет более справедливого наказания, чем моя смерть.

- Это будет бессмысленной смертью. Доказательства уже неопровержимы. Я не позволю Вам погибнуть понапрасну.

- Я служил Принцу Дину всю свою жизнь и все-таки не смог уберечь его от падения. Это - грех, который достоин смерти.

В этот момент перед Наталом было лишь два выбора.

Он должен последовать за Рогаликом, чтобы встретить Принца Дина? Или он должен позволить Рогалику пойти одному и наблюдать, как он умирает?

Каждый игрок делал свой выбор в меру своих способностей. То же относилось и к Наталу.

‘За замком Теруб есть Поле Блока. Если пересмотреть все разговоры с рогаликом с Полей Битв, то за стенами замка что-то есть. За северной частью Поля Блокировки что-то сокрыто. И это, вероятно, не что гораздо большее, нежели недавно обнаруженный Проклятый Замок. К тому же существует вероятность, что Рогалик в этом событие играет решующую роль…’

Однако способности Натала и "Гидры" ни в какое сравнение не шли с другими игроками.

‘Высока вероятность, что Рогалик не погибнет. И если я последую за ним, есть вероятность получить из этого выгоду..’

- Я последую за вами.

Рогалик отрицательно покачал головой на слова Натала.

- Я не позволю тебе подвергать себя опасности.

- Все, чем я занимался до нынешних пор - это ставил свою жизнь на кон. Это не изменится даже сейчас.

В ответ на его слова, Рогалик прикрыл свои глаза.

- Спасибо, Натал. Если бы не твоя помощь… когда все закончится, если моя жизнь будет еще при мне, я клянусь, что остаток своей жизни я проведу в служении тебе.

Служить.

Натал 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 119 - Прелюдия к большому сражению (Часть 3)**

Глава 119 - Прелюдия к большому сражению (Часть 3)

- Вперед!

При крике Сохэнка, Натал, с Рогаликом на спине, начал убегать. Он бежал без тени сомнений.

Оскверненные Кентавры были облачены в броню, что заставляла их выглядеть даже благороднее рыцарей. Столкнувшись с десятью кентаврами Сохэнк не отступил.

‘Даже если я умру, это всего лишь на 48 часов. Просто сделаю это!’

Вместо того чтобы сбежать, Сохенк, используя навык Рывок, устремился прямо на Кентавров. Сохэнк устремился, словно безумный бык, после чего воспользовался навыком Бросок к ближайшему к нему Кентавру. Кентавр был 4-ех метров в длину и 3-ех метров в высоту. Несмотря на все его массивное тело, он был отброшен назад.

Другой Кентавр взмахнул своим копьем, желая пронзить голову Сохэнка.

Вшух!

Звук от взмаха, разрезающий воздух, был устрашающим.

Банг!

В ответ на его выпад, Сохэнк использовал навык Удар Головой. Вместо того чтобы избегать нападения он Ударом Головы сместил его направление.

Выглядело неэлегантно, но результат был, безусловно, на лицо. Копье отскочило от его головы, и Кентавр остался открытым. Сохэнк не стал упускать такую возможность. Он вложил в меч несколько навыков и взмахнул им в сторону передних ног кентавра.

Крак!

Ударом своего меча Сохэнк сломал ему обе ноги. Потеряв контроль над своими ногами, кентавр завалился вперед. После чего Сохэнк ударил упавшего кентавра кулаком в голову.

Бам!

Лишь один удар, однако, кентавр вздрогнул и остался лежать на полу.

Это был Уникальный навык Бойца 170-го уровня. Назывался он - Сотрясающий Удар.

Навык имел сильны эффект ошеломления, он стоил затраченных денег. А цена его была очень высока. Но даже при наличие больших денег приобрести его было очень сложно.

Конечно, в распоряжении Сохэнка были навыки и подороже Сотрясающего Удара.

- Ауууу!

Сохэнк завыл по волчьи.

Вой!

Это был Уникальный навык 180-го уровня, принадлежащий исключительно Бойцам. Это был самый последний навык, который можно было приобрести после 1-го продвижение.

Он на определенное время давал эффект увеличенного урона по монстрам на 10%! А так же уменьшал получаемый урон игроков на 10%!

В дополнение навык вызывал у монстров страх и перетягивал их агр на заклинателя.

На данный момент во всем «Полководце» данным навыком обладало лишь два игрока. Самый Первый Сильво и Второй Глава Сохэнк.

Несколько Оскверненных Кентавров в погоне за Наталом, с Рогаликом на спине, проигнорировали Сильво. Однако Вой возымел свой эффект и перетянул их агро на него.

Сохэнк мгновенно был окружен, от чего ему стало смешно.

‘Миссия выполнена.’

Роль Сохэнка сбросить с Натала преследователей. Натал быстро осознал все произошедшее и остановился. После чего поинтересовался состоянием Рогалика.

“Вы в порядке, Рогалик-ним?”

При встрече с Принцем Дином Рогалик следовал этикету, поэтому он не был облачен в свою обычную тяжелую броню. Сейчас на Рогалике были роскошные одеяния, которые обычно можно было увидеть на артисте. Однако Принца Дина там не оказалось, чтобы его поприветствовать.

“Я в порядке. Я избежал критического удара.”

“Но у вас обильное кровотечение.”

“Если бы такая мелочная рана смогла бы отнять у меня жизнь, то смотрителем стен замка Теруб стал бы уже кто-нибудь другой. К тому же я отказываюсь умереть от рук Агардо!”

Сэр Агардо.

Белокурый рыцарь, более известный как правая рука Принца Дина. В ожидание Рогалика он замаскировался под Принца Дина. Соблюдая этикет, Рогалик опустился на одно колено, опустив свою голову. Но как только Рогалик поднял свой взгляд в его сердце был нанесен удар мечом.

В этот короткий промежуток времени Рогалику удалось избежать наихудшего исхода. В результате вместо сердца меч Агардо ранил его в плечо. Рогалик успел контратаковать и скрыться из зала. Натал и Сохэнк в это время находились в состояние полной боевой готовности, они сразу же приготовились бежать вместе с Рогаликом. Покинув замок, Натал освободил долгий вздох.

‘Мне повезло.’

[Вы заработали Титул ‘Участвующий в спасении Рогалика’.]

[Вы заработали Титул ‘Спаситель Рогалика’.]

[Вы заработали Титул ‘Обозреватель Истории’.]

В этот момент в его ушах послышался звук последовательных оповещений, гласящие о получение трех титулов.

Сохэнк воспользовался голосовым чатом для связи с Наталом. Сейчас Сохэнк был далеко от него.

- Натал! Ты тоже получил Титулы?

Голос Сохэнка переполняли эмоции.

“Как ты?”

- Я преуспел в убийстве пятерых из них, но кажется, скоро сомнут здесь меня!

Даже при том, что он скоро погибнет, голос Сохэнка оставался все таким же позитивным. Если нужно умереть - то он умрет, таким он был человеком. В последующие 48 часов он просто будет смотреть пропущенные дорамы! Так он играл в свою игру.

Конечно, "Гидра" считала иначе, его жизнь их волновала больше чем его самого.

“Если ты сможешь продержаться еще немного, к тебе прибудет команда поддержки!”

- Не думаю, что буду в состояние протянуть даже немного.

Сохэнк был лучшим силовым бойцом "Гидры". Все самые лучшие предметы и книги навыков сначала отдавались Сохэнку. Для "Гидры" он походил на ходячую коробку с сокровищами, а он рассматривал свою смерть как нечто обыденное. В конце концов, это печалило других офицеров "Гидры".

‘Дерьмо. Мне все еще нужно выиграть немного времени до прибытия группы поддержки.’

На встрече Рогалика и Принца Дина было позволено участвовать лишь Наталу и Сохэнку.

Однако, они подготовили резервный план. В качестве резерва выступала группа поддержки, но находилась она довольно далеко.

Как и в случаях с другими делами, команда поддержки никак не могла появиться на месте происшествия вовремя. Они выдвигались лишь в случае экстренной ситуации. А до тех пор они вынуждены были оставаться на месте.

Если вычисления Натала были верны, то до прибытия к Сохэнку им понадобиться 5 минут.

- Команда поддержки здесь!

“Что?”

Однако в отличии от прогнозов Натала, команда поддержки прибыла фактический мгновенно.

- Мм? Почему вы так рано?

Сохэнк был удивлен.

- Мы получили приказ от первого Главы. Когда Принц Дин настоял на приватной встрече с Рогаликом, нам было приказано ожидать у места экстренной эвакуации.

“Вы должны были сказать мне об этом ранее!”

Натал повысил голос, словно сердит, однако никакого гнева в его словах не проглядывалось.

‘Как и ожидалось от нашей гильдии, все очень предусмотрительны.’

Они только что избежали опасности, так что причин для негодования не было.

“Что там сейчас происходит?”

Сказал Натал, словно разговаривал с собой. Конечно же Рогалик не понял о чем идет речь, поэтому задал Наталу об вопрос.

Натал замолчал.

“Ничего. Я просто разговаривал сам с собой.”

“Это очень срочная ситуация. Эти факты... мы должны уведомить Тайное Сообщество.”

“Я сообщу им.”

Закончив говорить, Рогалик передал ему свое кольцо и письмо, пропитанное кровью.

“Пожалуйста, доставь это Ахимбри.”

[Задание ‘Прелюдия к Большому Сражению’ началось.]

“Да. Конечно, я доставлю это ему.”

Этот момент стал началом новой эры.

...

[ Объявление.]

‘Ха?’

Соединившись с игрой, перед Хуроканом немедленно всплыло сообщение.

‘Что за оповещение?’

Обычно было два типа объявления. Первый относился к создателям «Полководца», Tobot Soft, их содержание всегда касалось каких-то важных аспектов игры. Другой тип объявлений относился к изменениям в ходе прогресса основной сюжетной линии. Если бы речь шла о проблеме в оборудовании, то Хурокан узнал бы об этом еще до входа. Он был одним из немногих игроков, которые до входа в игру собирали и организовывали всю собранную информацию. Подобный сбор и обработка информации обычно относился к игрокам, которые через игру зарабатывали себе на жизнь.

Значит, объявление говорит о прогрессе в сюжетной линии.

‘Возможно ли?’

Прежде чем проверить содержание оповещения, у Хурокана уже были определенные догадки об этом.

К тому же, его подозрения относились к деньгам.

[НПС Майюнг и все связанные с ним задания будут ограниченны в прогрессе.]

Ограничение прогресса!

Это был не какой-то обычный НПС. Его прогресс с Майюнгом тоже будет ограничен!

‘Кто-то наступил на хвост Принцу Дину.’

Это было началом большого сражения.

‘Кто это был? Это не могли быть "Штормовые Охотники", так как они были на том же самом маршруте, что и я. «Красные буйволы», действительно? Или это гильдия не входящая в Топ-30?’

У него были определенные подозрения, однако Хурокан решил не действовать, упираясь лишь на них.

У него было не так много времени. Хурокан был не единственным заметившим подобные изменения. Большинство игроков «Полководца», вероятно, поняли происходящее и в скором времени мобилизуют все свои силы.

Если все немедленно двинутся в путь, то человек в самом начале окажется в большой очереди. Он должен был встретиться с Майнгом прежде, чем на дороге образуется пробка.

Поэтому Хурокан на полном ходу устремился к Горной цепи Булкас. Он ждал этого. С исчезновением Майюнга придет суматоха, и он должен был прочитать скрытое послание за этим сообщением.

...

Это был лес.

Этот лес был похож на эльфийское поселение. Лишь ограниченное количество игроков могли попасть в него. Однако игроки вертелись около леса, словно стая голодных гиен.

“Дерьмо! Я снова его потерял!”

“Кажется, они решили схватить его. Разве это не слишком?”

Они пришли сюда, чтобы поиметь хотя бы крошки со стола, однако их оставили сосать свои пальцы. Конечно, все высказывали свое разочарование.

Интернет тоже пестрил.

- Майюнг действительно невероятен, не правда ли? Некоторые видели вместе Баллисту и Штормовую Принцессу.

- Кажется, «Красные буйволы» тоже двигаются сюда.

- Хахве Маска! Хахве Маска появился!

В момент, когда основная сюжетная линия начала переходить на следующий этап, показались основные лидеры.

Эта информация вызвала много шума, остальные игроки не могли оставить это проигнорированным.

Все, выполнявшие прохождение основной сюжетной линии, собрались в одном месте для сражения с Аморальным Принцем. Атмосфера между ними была холодной.

Даже при учете того, что некоторые из них регулярно друг с другом встречались, никто из них даже не улыбнулся в ответ.

То же самое было при появлении Хурокана. Обычно, реакция на появление Хахве Маски была довольно предсказуемой. Игроки удивленно на него смотрели и перешептывались между собой, или же смотрели на него с раздражением.

Однако сейчас, взглянув на Хурокана, все вели себя тихо. Они просто внесли в свои умы информацию о появлении нового конкурента. Даже Штормовая Принцесса, которая сходила с ума от желания разобраться с Хахве Маской своими руками, оставалась спокойной.

Что он сделал в ответ?

Ничего, Хурокан тоже действовал схожим образом.

Он оглядел всех примечательных игроков. Даже присутствие «Штормовых охотников» не вызывали его гнева.

‘Это Штормовая Принцесса и Баллиста. Они начали встречаться? Или еще нет?’

Каждый присутствующий заприметил участвующих.

В ожидании продолжения все держали рот за замком. К уже присутствующим игрокам присоединялось больше конкурентов. Через какое-то время объявился Майюнг.

“Принц Дин наконец-то раскрыл свою алчную личину!”

Показав себя, Майюнг начал односторонний диалог.

“У меня нет времени, чтобы вдаваться в подробности.”

Для начала Майюнг убедился, что никто не станет его перебивать вопросами.

“Принц Дин… нет, Аморальный Принц воспользовался силой Скверны, чтобы создать Армию Скверны. Его армия сформирована из страшных и ужасающих монстров. Эта орда двинется к нам желая поглотить этот мир.”

В течение последних нескольких месяцев все игроки, собранные здесь, инвестировали большое количество времени, усилий и денег в прохождение сюжетной линии. И сейчас они собрались здесь под единым знаменем.

Возможно было ожидать от них подавленность, но никто из присутствующих не позволял себе этого. Тревога перед ожиданием следующей миссии сдула все остальное.

“Наша первая задача - спасти континент от этой войны!”

Игроки слушали речь с серьезными выражениями. Это было доказательствами того, что никто из них не чувствовал разочарования.

“Наша вторая миссия - одолеть Аморального Принца!”

Большинство игроков улыбалось, поскольку волнение добралось и до их выражений.

“Наше третье задание - спасти людей от страха перед Скверной!”

[Задание ‘Большое Сражение’ начинается.]

Они не могли ничего с собой поделать, они были взволнованны.

‘Фууух!’

‘В этот раз я буду главным героем на этой сцене.’

Предстоящая задача была не из легких, однако и здесь собрались не абы кто. Им дадут возможность открыть сокровищницу с невероятными богатствами.

Кто же не будет чувствовать себя волнительным перед подобной возможностью?

Однако был здесь один такой человек.

‘Ах. Теперь вспомнил.’

Хурокан был единственным на чьем лице не было волнительной улыбки. Его губы даже не дрогнули, а взгляд оставался хмурым.

‘В то время, ряд игроков предприняло несколько атак. Смотреть, как их всех стирают в порошок было действительно зрелищно.’

Хурокан знал, что будет дальше. Последующее после этого сражение, будет намного сложнее, чем все то, с чем игроки сталкивались до сих пор.

Поэтому Хурокан был уверен в себе.

‘У меня предостаточно шансом в этой войне.’

...

[Начало новой Сюжетной Линии «Полководца». Это последняя глава сюжета ‘Аморальный Принц’!]

[Большое Сражение!]

[Владельцы браслетов могут принять участие в рейде на Аморального Принца. Давайте узнаем обладателей браслетов!]

[Гильдия "Гидра" раскрыла личность Аморального Принца. Эксклюзивное интервью!]

Начало большого сражения создало большую волну, чем ожидалось. Конечно, часть СМИ, сосредоточившие свои темы вокруг «Полководца», немедленно заговорили об этом. Однако даже СМИ, не связанные с «Полководцем», быстро стали вносить в свои заголовки новые заголовки. В Японии программа новостей сообщила примерное содержание большого сражения.

После таких оборотов, даже у каналов не связанных с «Полководцем», стали повышаться проценты просмотров. Конечно, Игроки «Полководца» и ее поклонники, наблюдающие за ходом игры, тоже не остались в стороне. Все они собрались в онлайн, и началась лавина.

- Да. Это оно!

- Основная сюжетная линия - просто джекпот! Обычным игрокам ведь тоже можно участвовать?

- Мы не можем участвовать в рейде на Аморального Принца, где ты тут джекпот увидел? То же самое было и с Графом Скверны. В конце концов, лишь те кто сделал наибольший вклад получает наибольший выхлоп, верно? Эта игра действительно грязна. Не понимаю - почему я играю в нее.

ㄴ Этого ублюдка Аморальный Принц уделал бы за 3 секунды.

ㄴ Даю 2.

ㄴ Ставлю свой V-Gear механизм на то, что он не продержался бы и секунды.

- Я никогда до этого даже не сражался с Оскверненными монстрами. Возможность сразится с ними награда сама по себе.

- Я чувствую то же самое. Ведь мы тоже будем в состояние получить Титул "Преследователя Скверны" в сражение с ними?

- Ходит слух, что снова будут выпадать Оскверненная экипировка!

- Правда? Если это так, то это будет настоящий прорыв.

Игроки «Полководца» пребывали в надежде. Нет… даже не так, в них горело пламя романтики. Прохождение основной сюжетной линии для них как история о других вселенных, однако, их переполняла романтика, когда они узнали о том, что тоже смогут стать частью этого события.

- В Горной цепи Булкас появилась Армия Скверны! Все монстры выше 100-го уровня!

- Ничего себе! Давайте немедленно выдвигаться!

- Я собираю команду для сражения с Армией Скверны. Присоединится могут все игроки выше 100-го уровня.

Каждого переполняла атмосфера приключений. Игроки вступали в сражение без малейшего признака страха

Однако, когда романтизму дают волю на поле сражения...

- Черт возьми, что это? Почему они так сильны?

… появляются и 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 - Печальный конец? (Часть 1)**

Глава 120 - Печальный конец? (Часть 1)

“Маги, приготовиться! Будьте наготове!”

Король Марциба из Королевства Хибэн находился в самом центре континента. Замок Азман располагался на юго-восточной части королевства. В ней находилась башня, она была намного выше Башни Классов находящейся в замке.

Ее называли Башней Азмана, и иногда, некоторые игроки заслуживали право, путем выполнения заданий, забраться на ее верхушку. Заполучив редкую возможность подняться до ее вершины вы обнаружите, что в ней не было ничего сверх естественного. Однако вы сможете рассмотреть мир через ее многочисленные окна на самом верху. Оттуда можно было увидеть как Азман окружают Великие Равнины.

Эта сцена была частью 10 самых масштабных пейзажей «Полководца».

“Монстры уже в двух шагах. Как долго нам еще придеться ждать?”

“Линия фронта из Танков потихоньку продавливается! Если мы собираемся напасть, то сейчас самый подходящий момент!”

“Эти ублюдочные танки продолжают вынуждать меня нервничать. Пусть держат линию лучше!”

На данный момент на Великих равнинах Даеву царил настоящий хаос.

Армия Скверны состояла из всевозможных видов монстров. Все они обладали различными уровнями, однако каждый из них был вооружен и имел темные зрачки. Они направлялись к замку Азман. Нападение многотысячной армии монстров выглядело словно бурный поток.

Танки были облачены в массивную броню, что удваивала их размеры. Перед ними выступали щиты, полностью закрывая их тело. Их задача - заблокировать этот поток монстров.

Произошло столкновения двух противоборствующих армий!

Напоминало большой блокбастер основанный на сражениях.

Однако наблюдать за всем своими глазами совсем отлично от того, что происходит на экранах.

Линия фронта прорвана.

“Нашу линию прорвали!”

“На нашей линии тоже прорыв! Помогите нам немного!”

“Нас окружили! На помощь! Помогите!”

Линия стала зигзагообразной и начала разрываться. Линия фронта из танков быстро исчезала. В некоторых местах линию с боем прорывали и игроки погибали, разрывая цепь. Некоторые игроки слишком уверовали в себя и рвались вперед, тем самым отделяясь от линии фронта.

Война дело не простое. Поставить в определенную линию можно и ребенка. Однако укрепить ее, поддержать и не дать разорваться - целое искусство. Даже знаменитым генералам прошлого приходилось нелегко при осуществлении этой задачи.

К тому же, вся эта армия использовала одну голосовую программу. Линия связи была переполнена различными голосами, от чего без того нелегкое положение дел становилось лишь хуже.

Сначала, это не было проблемой. Конечно, иногда мелких не состыковок не избежать, однако если их быстро не решать они имеют свойство накапливаться. Когда море проблем становится слишком большим, оно начинается взрываться.

Именно это сейчас и собиралось произойти.

“Мм, кто запустил заклинание?”

“Что? Мы думали это были вы? Разве они нам не говорили быть в резерве?”

“Посмотрите туда! Кто-то снова это сделал!”

“Без разницы. Давайте тоже бросим, а о всех последствиях подумаем позже!”

Никто не знал точного времени для начала магической бомбардировки. Все маги находились в состояние боевой готовности удерживая в руках прочтенные заклинания. Они начали кидать их в сторону противника. Не одно из магических заклинаний посылаемых вперед, не считалось слабым. Каждый маг за это время подготовил свое самое сильное заклинание.

Момент, когда вся магия достигла поля боя, был невероятным.

Вскипев, земля превратилась в море огня, а ясное небо перекрылось закатами грома. Между возгласами грома словно дождь пролетали ледяные стрелы. А если прислушаться, то можно было услышать свист прорезаемого воздуха ветром.

При столкновении монстры начали кричать. Нельзя было сказать, что внешне они были одинаковы, однако каждый из них понес большие потери при столкновении с магией.

“Черт побери! Эти с\*чьи заклинатели!”

“Я их на британских флаг порву!”

“На помощь! Священника сюда!”

Однако Танки, сражающиеся с монстрами тоже разделяли эту слабость.

Если кому-то удавалось кричать, то считайте что ему повезло. У некоторых танков в ходе сражения почти не оставалось жизней. У некоторых была плохая балансировки экипировки, сопротивление магии и стихиям попросту не было. Эти танки, как и те у кого не было жизней, закончили свои игру даже не успев пискнуть.

На подобный случай в виде временной меры были размещены священники, чтобы выправить ситуацию.

Танки обращались за помощью, однако священники задавались вопросом стоит ли им идти вперед. Они должны были пойти на риск ради игроков о которых даже ничего не знали. Они мучились над выбором.

Над подобными вопросами мучилось большинство игроков собранных на равнинах Даеву.

Самые быстро смышленые наконец-то решились.

“Эй, давай сбежим.”

"Давай."

“Здесь нет ответственных. В конце концов, даже если мы будем сражаться до самого конца, что нас будет ждать, лишь смерть?”

Ответ был - бежать.

В ходе управления войны важным моментом было уделять внимание на дезертиров. Было множество случаев когда дезертиров убивали на месте. Дезертирство было обычным делом на войне.

Однако все происходящее не было реальной войной, где на кону стояли жизни их близких или даже жизнь целой нации. Ведь это просто игра?

Игроки, принявшие решение сбежать, не колебались. Все они быстро сделали выбор в пользу предоставленной возможности.

Игроки начали убегать. Было даже странно от того, что все дезертиры действовали одинаково синхронно. Словно каждому пришло это решение одновременно. Наконец-то им удалось сформировать идеальную линию фронта. Отступление было безупречным.

С другой стороны, Армия Скверны нанесла им значительный ущерб после чего двинулась дальше. Они переступали через падшие тела своих товарищей и продвигались вперед, ведь теперь на их пути не было игроков. Они устремились к стенам замка Азман.

Грохот!

Устремившиеся к стенам замка монстры создали свою все разрушающую линию фронта. По мере приближению к замку земля все больше содрогалась под их натиском.

‘Какая неразбериха.’

От самого начала и до конца этого сражения Хурокан наблюдал за ним прямо со стен замка. Он продолжал в высмеивании ухмыляться. Все, что он видел до сих пор, было настоящей трагедией.

‘Сегодня Замок Азман падет.’

Хурокан был готов поставить весь свой капитал на то, что сегодня этот замок окажется в лапах Армии Скверны.

Однако именно этого он и ждал.

‘Начать что ли готовиться к сражению?’

...

[Вы получили новый уровень.]

При получении уровня его уровень жизни и маны были пополнены. Хурокан схватил горсть Костяных Бомб и кинул их в воздух. Костяные Бомбы были маленькими, но по мере полета они начали расширятся, словно губки впитывающие воду. После чего они приземлились на монстров.

Бум! Бам!

Костяные Бомбы взрывались с грохотом и несли большие разрушения. Взрыв, вызванный Костяными Бомбами, безжалостно сокрушал и разрушал броню, что носили монстры. Мастерство навыка достигло Ранга A, поэтому, для его использования он должен был обрабатывать довольно дорогие Крафтовые Ингредиенты.

‘Ах, мои деньги!’

Костяные Бомбы были настолько сильны, что Хурокан почувствовал как в его животе все закрутилось.

Скелеты Воины устремились к Оскверненному Двуглавому Троллю, что потерял свои доспехи. В тот момент, когда Скелеты Воины занимались своими делами, Хурокан поднялся на все еще неповрежденную крышу, чтобы рассмотреть свое окружение.

‘Ух…’

Перед его глазами открылся вид на Замок Азмон, и выглядело все печально. Большинство зданий было разрушено. Однако, словно не удовлетворившийся одним этим, монстры побежали в сторону Башни Азмон.

В некоторых частях города все еще находились очаги сопротивления, благодаря которым Замок Азмон устоял до сих пор. Однако, было маловероятным, что уличные сражения будут в состоянии остановить Армию Скверны.

Хурокан скривил губы от открывшегося вида.

‘Кажется это уже 55-ый замок на этой недели? Я вполне уверен, что сражения в других местах тоже прошли аналогично. Тогда… фух. Даже не знаю.’

С начала большого сражения прошла уже целая неделя.

За одну только эту неделю Хурокан поднял целых три уровня. Его рост был невероятно быстрым.

И тайна за его успехами крылась в этих уличных сражениях!

Когда монстры вступали в город, Хурокан использовал здания в своих интересах. Он блокировал монстрам путь, нападая на них со всех сторон. В основном он охотился лишь за крайними частями Армии Скверны. Не каждый потянет на себя на риск зарабатывать заслуги в сражениях на открытых равнинах. У Хурокан хорошо знал об этом факте.

С другой стороны, невероятный рост Хурокана означал, что он провел бесчисленные уличные бои, а это означало, что замки были постоянно на грани падения.

‘Мой темп роста в несколько раз превосходит аналогичный до возвращения в прошлое.’

Именно поэтому Хурокан приветствовал текущую ситуацию.

Большое сражения походило на игру в завоевателей.

На данный момент в руках игроков находилось 519 замков. Армия Скверны во главе с Аморальным Принцем и Игроки находились в состоянии войны, что было сродни завоеваниям и управлением территориями.

По правде говоря, Хурокан не особо волновался о данном промежутке войны. До возвращения в прошлое, за неделю, из-за недисциплинированной подготовки обычных игроков, под натиском Армии Скверны пало около 30 замков. В конечном итоге Топ-30 Гильдий вышли вперед и изменили ход войны. Продвижение Армии Скверны замедлилось. До самой смерти Аморального Принца между игроками и Армией Скверны переходило из рук в руки около 40 замков.

‘Топ-30 Гильдий скоро должны сделать свой ход…’

Однако в сравнение с прошлым, сейчас было взято в двое больше замков. Главная причина это неорганизованная природа игроков, однако и Топ-30 Гильдий тоже были к этому причастны. Они не участвовали в большом сражении словно пришли к какому-то единому соглашению. Нет, это не означало что члены Топ-30 Гильдий совсем не участвовали в сражениях. Однако их действия не дотягивали до уровня всей гильдии.

‘Чет падазрительна...’

Если бы Топ-30 Гильдий совсем не участвовали в большом сражение, то последствия были бы катастрофическими.

‘Интересно, они прекратят обслуживание игры, если Аморальный Принц заполучит в свои руки трон? Не, без вариантов.’

Хурокан подуал о худшем развитии событий, после чего цыкнул языком.

‘Нет ни единой вероятности, по которым бы они это сделали.’

Даже думать об этом было смешно.

‘Топ-30 Гильдий не идиоты. В скором времени они должны будут сделать свой ход.’

Грохот!

Пока Хурокан был в глубоких раздумьях, большая часть стены замка обрушилась.

Звуки разрушения!

После отголосков разрушающейся стены, задрожала и земля. Земля дрожала словно после землетрясения, взгляд Хурокана задрожал. Со всех сторон разрушенной стены стекалась Армия Скверны. Как будто прорвалась платина.

Краем глаза Хурокан проверил своих Скелетов Воинов. Скелеты Воины уже разобрались с противником, и ждали следующих указаний. Однако вместо приказов, Хурокан вернул их в Костяные Ядра.

Пришло и его время бежать.

...

“Только что закончилась встреча офицеров. Гильдия «V&V» решила не принимать участия в большом сражении.”

“Вы приняли мудрое решение.”

"Мы прислушались к совету Синклер-нима. Мы решили, что будет слишком много проблем выходить вперед так рано.”

“Нет. Это был вовсе не совет… кажется я ляпнул кое-что лишнее.”

“Никак нет. Ваш совет очень помог нам.”

Синклер закончил обмениваться информацией с офицерами гильдии «V&V». После того, как он слегка поклонился, он повернулся спиной. После нескольких шагов Синклер бормотал себе очень низким голосом.

“Гильдия «V&V» не будет участвовать в большом сражении.”

- Хорошая работа.

Пришел немедленно ответ через голосовую почту.

“Что относительно других?”

- Включая гильдию «V&V», от участия отказалось еще 7 гильдий.

Отказались от участия.

На этих словах выражение Синклера показывало неудовлетворение. Его лицо не показывало разочарования, однако губы немного подались вниз.

“Семь гильдий... если к ним присоединится еще несколько, то поток общественного мнения может повернуть направление.”

- Возможно. Нам нужно будет ждать и наблюдать.

Если прислушаться к голосу, то будет ясно, что закончив говорить, другая сторона тоже не была удовлетворена.

Синклер еще раз увеличил расстояние с офицерами гильдии «V&V». Отойдя на некоторое расстояние, его голос стал громче.

“Что относительно тех трех гильдий?”

...

“Почему мы не управляем большим сражением?”

Прошло уже какое-то время как у Люка было в игре свободное время. Он смотрел новое кино, как Хахуи задала ему вопрос. После чего он ответил.

“Не имею ни малейшего понятия.”

Клац!

Хахуи частично достала нож из ножен на своей талии, и снова вложила его. Услышав звук обнаженного металла, Люк поставил фильм на паузу.

“Почему бы тебе не задать этот вопрос своей обожаемой Королеве? Зачем ты продолжаешь меня беспокоить?”

“Ответь мне.”

“Ахах. Ты - просишь у меня одолжение, однако слова, выходящие из твоего рта, заставляют меня усомниться в этом.”

“Ты хочешь чтобы я устроила тебе взбучку?”

Процедила сквозь стиснутые зубы Хахуи. Ее выражение было сродни рычащему зверю. Однако Люку удалось натянуть нижнюю губу на верхнюю, чтобы закрыть рот. Если бы у Люка имелась возможность, то он преподал бы Хахуи урок. Однако, если все сведется до сражения не на жизнь, а на смерть, то тут уже было не ясно кто кому преподаст урок. Именно поэтому он сдерживал себя.

“Это. Мы не можем участвовать в нем именно из-за этого.”

Люк встряхнул браслет на своем запястье.

Браслет испускал мягкий свет. Этот предмет выдало им Тайное Сообщество. Это был знак отличия, что позволял им участвовать в рейде на Аморального Принца.

Его неофициальное название - Символ Сражения.

Он не обладал бонусами к характеристикам. Однако когда придет время для рейда на Аморального Принца, этот браслет укажет им к нему путь. Именно поэтому его прозвали символом сражения.

К тому же, этот браслет выдавался лишь членам Тайного Сообщества или тем, кто имел Титул Разрушителя Скверны.

А это означало специальный пропуск для тех, кто участвовал в рейде на Графа Скверны. Любой член «Красных буйволов» и «Штормовых охотников», который участвовал в рейде на Графа Скверны, обладал квалификацией, чтобы участвовать в рейде на Аморального Принца. Эти две гильдии приложили огромные усилия для прохождения сюжета Аморального Прица, просто для того, чтобы потом выяснить это.

Эту информацию слили в СМИ. Ее слил кто-то из обладателей данного браслета.

“Что в этом браслете такого?”

Именно поэтому они вынуждены были вести себя тихо.

Вот причина, по которой "Штормовые охотники", "Красные Буйволы" и "Гидра" не могли так открыто выступать в большом сражении.

“Если игрок с браслетом начнет участвовать еще и в большом сражении, то на что это будет похоже?”

Это будет проблемно.

Участники в Рейде на Аморального Принца были уже определены. Конечно, каждый ее участник проделал для этого немалую работу. Однако, с точки зрения обычных игроков, которым даже не выпадет возможность этого сделать, это было несправедливо.

По крайней мере, на рейд Графа Скверны была своя очередь. Если первой гильдии не удастся его одолеть, то на ее место могли вступить следующие. Однако у рейда на Аморального Принца не было такой системы. Если первый претендент потерпит неудачу, то следующая попытка будет предоставлена опять таки снова ему. Это не позволит присоединится к этому рейду сторонним игрокам. По крайней мере, так их об этом уведомили.

Не все игроки могли участвовать в большом сражении. Что будет, если "Красные буйволы", "Штормовые охотники" или гильдия "Гидры" монополизируют рейд?

Конечно, нет никаких правил, гласящих о том, что это запрещено. Однако общественность будет совсем иного мнения.

Эти три гильдии, заполучившие браслеты, были очень популярны. Если посмотреть на них с точки зрения популярности, то все они входили в Топ-5. Если бы уровень их популярности был бы в такой же заднице как и у "Большой Улыбки", то они бы могли попытаться провернуть такое дело, однако это не так.

Вдобавок ко всему этому, гильдия «Красных буйволов» и гильдия «Штормовых охотников» получили большое количество очков вклада в Тайное Сообщество. Все представляется в таком свете, словно у обычных игроков отняли эту возможность.

Конечно, Хахуи не могла сразу же понять объяснений Люка.

“Что такого в монополизации большого сражения? Если они хотят участвовать, то должны были либо убить Графа Скверны, либо закончить прохождение Основной Сюжетной Линии.”

“Такова природа людей. Если ты находишься в самом низу, а кто-то кого ты едва ли знаешь вечно бахвалится своими успехами, то хочешь ты того или нет, ты все равно будет чувствовать себя неприятно. Это человеческая натура. Я удовлетворил твой интерес?”

Хахуи с неохотой посмотрела на Люка. По правде говоря, ей все еще было не до конца понятно текущее положение дел. Люк проигнорировал ее и снова продолжил смотреть свой фильм.

В этот момент…

- Чрезвычайная ситуация.

На этот раз от просмотра кино его прервала кое-кто пострашнее Принцессы. Это была внушающая страх, Королева.

‘Мхмммм. Я только что отбился от тигра, только чтобы наткнуться на дикого медведя.’

Прикусив губу, Люк разочаровался в просмотре кино.

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

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 - Печальный конец? (Часть 2)**

Глава 121 - Печальный конец? (Часть 2)

- Еще один замок пал. Какой это уже по счету?

- Это не важно. Он все равно уже в руинах. Не важно что мы делаем, отдачи никакой. Это большое сражение одна большая ошибка!

- Я чувствую то же самое. Большое сражение один дерьмовый квест. Трудность слишком высока!

Это было спустя 10 дней после начала большого сражения.

Все полагали, что большое сражение станет настоящим праздником, однако все оказалось как раз наоборот. Это сродни появлению пьяного хозяина на ожидаемой вечеринке. К тому же, в ходе выполнения своих обязанностей его вывернуло. Примерно такого уровня было это бедствие.

Каждое сражение Игроков вело к неминуемому поражению. Результаты были настолько плачевны, что это даже войной трудно было назвать. Игроки проигрывали с подавляющим отрывом.

Конечно, один раз споткнувшись можно избежать падения. В войне победы и поражения были неизбежны. Однако, если бы вы увидели сражения в живую, у вас бы язык не повернулся произнести подобную пословицу.

- Дело не в высоком уровне сложности. Просто игроки истуканы. Ведь именно из-за действий игроков у них такие большие потери?

- Согласен. Я могу пропустить мимо ушей то, что они действуют абсолютно не синхронно. Однако они умудряются бить своих союзников, когда враг прямо у них перед носом. Их действия просто неописуемы. Просто ужас.

Сцена сражения игроков против Армии Скверны не вызывала у окружающих радости. Они не оправдывали возложенные на них ожидания. Нет, даже не так. Их действия бросали вызов здравому смыслу, и сказано это не в лучшем контексте.

- Беспорядок? Возможно, однако попробуйте сами! Вы действительно думаете, что сможете хоть немного лучше?

- Вы, придурки, даже не знаете как меч в руках держать. Почему бы вам самим не прийти и не попробовать?

- Да, это настоящий бедлам! Тяжеловесы вроде Хахве Маски показывают достойную игру!

- Разве Гильдия "Бойцов" тоже не имеет успехи? Свистящий Питбуль особенно хорош. Его навыки, которые он продемонстрировал в самом начале игры, все еще при нем. Нет, кажется он стал даже намного страшнее чем раньше.

- Там вроде есть команда игроков, они тоже вроде сильно выделяются? Их имя Киё, или как-то так. По правде говоря, мы находимся в столь затруднительном положении именно из-за обычных игроков. Те, кто имеют некоторые навыки в этой игре, продолжают выделяться.

Конечно, не все терпели неудачу в большом сражении.

Герои всегда появлялись во времена трудностей. Начальные беспорядки выявили некоторых из них. Немногие из них стали сиять даже ярче чем прежде.

- Так или иначе Хахве Маска является лучшим.

- С этим я могу согласится.

Среди самых ярких звезд Хахве Маска сиял ярче всех.

- Как раз перед самым падением замка он в одиночку смог умять несколько сотен монстров, после чего успешно сбежал. Всем бы показывать подобный уровень духа.

- Если бы там было хотя бы 10 Хахве Масок, то замок бы не пал.

Работа Хахве Маски была так ярка, что ее трудно было выразить словами.

Кроме того, его действия были всегда немного более существенными. Он не был похож на недисциплинированную толпу, борющуюся за пределами замка. Он сражался в те моменты, когда монстры входили в замок.

Когда ты сражаешься до самого конца, это привносит в твой стиль благородства. И это благородство присутствовало в сражениях Хахве Маски.

- Почему Хахве Маска никогда не борется снаружи? Он что-то планирует?

Конечно, не все зрители так открыто признавали Хахве Маску, некоторые имели свои подозрения на этот счет.

- А если бы Вы сами там участвовали, вам бы тоже хотелось сражаться снаружи с этой группой отсталых идиотов?

- Ага, если Хахве Маска сражался бы снаружи, то я более чем уверен, что игроки приняли бы его Скелетов за монстров. После чего напали бы на них...

- Даже не упоминайте Хахве Маску с этой группой умственно отсталых.

Однако подозрения так и оставались подозрениями.

Во всем этом процессе ценность Хахве Маски сильно возросла. Не так давно страничка Хахве Маски на YouTube испытала взрывной прирост популярности. Однако не успел он утихнуть, как количество подписчиков и количество просмотров на старых видео начало набирать обороты.

Большое сражение было большей проблеймой, нежели остальные думали, и СМИ пребывало в безумии.

“Мы должны заполучить интервью Хахве Маски Любой Ценой! Получите его, даже если придеться расклепать приглашение по всем газетам!”

“Если вы не можете связаться с ним напрямую, то войдите в «Полководец» и возьмите интервью у него там! Быстрее!”

“Мы - главный интернет-журнал «Полководца». Мы преследовали интервью с Хахве Маской еще тогда, когда СМИ им даже не интересовалось. Хер там я позволю им опередить меня! Только через мой труп. Расшибитесь, но получите для меня его интервью. Если я не получу интервью от него, то вы ребята, получите его от меня."

Как раз в это время это и произошло.

Популярность Хахве Маски достигла рекордно высоких уровней. СМИ были готовы перегрызть друг другу глотки, лишь бы быстрее остальных взять для себя его интервью.

- Мм? Что это, черт возьми?

“Мм? Кажется, что интервью Хахве Маски сейчас не основной приоритет.”

Весь интерес к Хахве Маске исчез словно мираж. Появились другие новости, которые сдвинули Хахве Маску на второй план.

...

[Хурокан]

- Уровень: 165

- Титулов: 132

- Характеристики: Сила (1885) / выносливость (929) / Интеллект (1121) / Магия (1355)

‘Бонусный опыт от большого сражения невероятен. Я очень быстро расту.’

Получив уровень, он быстро распределил свои характеристики. Хурокан закрыл окно характеристик, и повернул голову. Повернувшись, взгляд Хурокана упал на несчастный вид Замка Мисандры

'Ц...'

У Хурокана было много воспоминаний относительно этого места. Развернувшаяся сцена заставила его почувствовать горечь. Эта сцена задела его больше, чем все то, что он видел до этого.

‘Я наконец-то здесь…’

Однако сейчас предоватся воспоминаниям было большой роскошью.

‘Следующий этап будет очень опасен даже для тех, кто не участвовал в большом сражении.’

Продвижение Армии Скверны было намного быстрее, чем он ожидал.

Это стало причиной их выбора.

Игроки не соблазнялись возможностью быстрого роста и хорошими предметами. Они начинают понимать, что большое сражение нечто совсем другого уровня, чем все то, с чем им приходилось сталкиваться до сих пор. Игроки стали колебаться от участия в большом сражении.

Те же, кто хотел сражаться, стали искать более выгодные поля сражений. Это вынуждало их присоединяться к Гильдиям Подножкам, таким как "Бойцы".

С другой стороны, те кто не хотел во всем этом участвовать пребывали в локациях где сражения уже прошли и старались избегать места, где организовывался отпор Подножками.

Это приведет к увеличению разрыва между сильными и слабыми. Армия Скверны нападает туда, где основные силы были слабы.

‘Если замки для низкоуровневых игроков будут захвачены… дерьмо. Я понятия не имею, как все сложится.’

Армия Скверны приближается к локациям для игроков 100-го уровня. Сейчас они уже были в их поле зрения. Они уже напали на Замок Мисандры, который являлся локацией 80-100-ых уровней. Замком Мисандры является Линией Мажино, и Линия Мажино была прорвана.

‘Это становится опасным.’

Хурокан никак не предполагал, что нечто подобное сможет произойти. А придумать хороший план не представлялось возможным.

‘Чем, черт возьми, занимаются Топ-30 Гильдий? Они уже получили прибыль от всего, до чего только могли дотянутся их жадные ручонки, а все равно продолжают себя так нагло вести! Пусть вытаскивают все, что присвоили в свои карманы!’

Единственный способ урегулировать данное положение, это выход Топ-30 Гильдий. По мнению Хурокана, только так можно было всех спасти.

Топ-30 Гильдий обладали колоссальной мощью, так же в их руках находились телеканалы прямого вещания, что могло помочь им в сборе игроков. Их репутация среди игроков поможет им сплотиться под единым знаменем. Именно по этим причинам Топ-30 Гильдий были столь ужасающими. В их руках находилась большая власть. Топ-30 Гильдий могут мобилизовать игроков.

Еще до возвращения в прошлое, Хурокан на своих костях ощутил их силу.

‘Вероятно, они уже согласовали свои позиции. И раз ситуация складывается подобным образом, они не станут отсиживаться в стороне. Эти ублюдки очень жадны, они никоим образом не смогут упустить подобную приманку. Я уверен…’

Хурокан осмотрел окружение еще раз. Замок Мисандры был в хаосе, однако вокруг него не было никаких монстров, которые вызвали бы у него проблемы. Хурокан быстро зашел в интернет.

‘Ха? Что это, черт возьми?’

К счастью, Хурокану не потребовалось много времени чтобы найти ответ на свой вопрос.

...

Чой Суйлин окунулась в ванную. Ванна была заполнена пузырьками, однако ее ключицы были открыты. Ее внешность завораживала. Ходит выражение "словно с обложки журнала". Оно имело место быть.

Из пузырей выскользнула ее рука, а в ней находился тонкий полупрозрачный смартфон. Пар и пузырьки не позволяли показывать ему четкую картинку, однако это было не критично. Чой Суйлин проверила то, что хотела узнать.

Она читала статью.

[Гильдия «V&V», гильдия "Рейнджеров" и 8 других гильдий произвели совместное заявление, в котором гласит, что они отказались от участия в большом сражении!]

[Заявление от «V&V» и "Рейнджеров". ‘Большое сражения является этапом для обычных игроков. Если Топ-30 Гильдий присоединятся к этому фестивалю, то мы разрушим ее атмосферу.’]

[Великий фестиваль станет фестивалем проигравших?]

Прочитав статью, на лице Чой Суйлин появилось раздражение. Она отпустила смартфон, и он снова упал на самое дно. Словно ее тело уменьшилось, она сильнее погрузилась в ванну. Сейчас видна была лишь ее голова.

'Блять.'

Ее внешность была сродни богине, однако ее мысли были далеки от ее внешнего образа. Внутри ее мыслей в ход пускались всевозможные виды проклятий.

‘Эти тараканы что-то замышляют против нас?’

В общей сложности, от участия в большом сражении отказалось 8 гильдий из 30. Включая гильдию «V&V».

И подача заявления была тоже хороша.

- Ничего себе! Они пришли к действительно важному решению.

- Да. Они Топ-30 Гильдий. Для них действовать подобным образом действительно великодушие. Основную Сюжетную Линию могут выполнять абсолютно все. Если бы его монополизировали Топ-30 Гильдий это было бы слишком. Я буду честен здесь.

- Однако присмотритесь на происходящее. Разве Топ-30 Гильдиям не следует выйти вперед? Я не думаю, что игроки смогут справиться с этим сами.

- Если мы потерпим неудачу, то так тому и быть. Игру от этого не закроют точно. Важно здесь то, что Топ-30 Гильдий не будут вмешиваться в нашу судьбу. Результат будет итогом действий самих игроков.

Под статьей было множество мнений на этот счет. Даже при том, что общественное мнение нельзя измерять лишь комментариями под этой статьей, однако положительных отзывов было больше отрицательных.

‘Сумасшедшие ублюдки. Не могу поверить, что на свете есть такие идиоты готовые поверить в эту чепуху.’

Однако Чой Суйлин знала, что заявление этих гильдий, это не то, что шло из искренних побуждений их сердец. Если бы они действительно заботились о благоприятном времяпровождение обычных игроков, то они бы как минимум не стали бы выпускать подобные заявления.

Они такие люди, что не способны на такие поступки. Для игроков? Топ-30 Гильдий делают все лишь для собственного благополучия. Как гильдмастер одной из Топ-30 Гильдий, Чой Суйлин знала, что ее догадки верны. Она была уверена в этом.

Эти гильдии сделали это заявление будучи уверенными в том, что это принесет для них прибыль.

‘Я уверена в этом. Если им суждено будет стать подружкой невесты то лишь для того, чтобы испортить свадьбу.’

Не всегда прибыль состоит лишь в материальных ценностях. Если они могут оставить без прибыли своих конкурентов, то это тоже становится для них прибылью.

То же самое происходило и сейчас. Цель их заявления проста. Они были не в состоянии получить квалификацию для рейда на Аморального Принца. Этой квалификацией обладало лишь 3 Гильдии, и сейчас они сделали так, чтобы те не монополизировали еще и большое сражение.

‘В конце концов так и произошло, Помощник оказался прав.’

Чой Суйлин не так давно узнала об этом заранее.

Несколько гильдий готовилось сделать заявлении об отказе...

Помощников звали, когда Топ-30 Гильдиям требовалась помощь. Помощники были частью Гильдии "Ручек", они то и сообщили ей об этих новостях.

‘… Помощники. Эти ублюдки представляют опасность.’

Она узнала об этих новостях немного раньше, чем остальные. Конечно, это не значит что у нее уже было припасено решение этой проблемы.

В этот момент Чой Суйлин неблагоприятно оценила Помощников, даже не смотря на предоставленную им информацию.

‘Они поделились со мной этой информацией не из добрых побуждений, в этом сомнений нет. Они планируют натравить нас друг на друга?’

Все это вызывало у нее подозрения. Это действовало ей на нервы и она стала раздраженной. Жест доброй воли гильдии "Ручек" вызывало у нее лишь подозрения.

В итоге Чой Суйлин стала массировать себе руками виски. Все в этом вопросе вызывало у нее лишь головную боль.

Это было неизбежно.

‘Я не могу отступить от большого сражения… Однако прямо сейчас мы не можем выступить вперед.’

Сейчас наступил момент кризиса, и все же «Штормовые охотники» не имели права решать эту проблему. Кто-то должен был решить эту проблему за них. Поворот событий, что так ненавидела Чой Суйлин, сейчас развернулся прямо перед ней.

‘Мне нужен предлог. Предлог, который позволит одной из Топ-30 Гильдий выйти вперед…’

Ан Джеюн деловито сортировал статьи в Интернете. Он деловито собирал информацию, а ЖК-монитор его планшетного ПК пачкался отпечатками пальцев. Ан Джеюн поднял чашку с кофе которая стоял неподалеку от него. Чашка кофе уже остыла, однако его руки все равно дрожали. Его рука дрожала так, словно в ней не осталось сил.

‘Это сводит меня с ума.’

...

Ан Джеюн нервничал.

Ан Джеюн был человеком. Поэтому он естественным образом испытывал возбуждение. В «Полководце» было много моментов, когда он нервничал. То возбуждение, которое он испытывал при сражение с рейд-боссами было неописуемым. После окончания того рейда, когда он снял свой V-gear механизм, все его тело было покрыто мурашками.

Однако нервозность, что он сейчас испытал было совсем отличным от того ощущения.

‘Если все пойдет подобным образом… я ох\*ею.’

Девять гильдий объявили о своем отказе от участия в большом сражении!

Ан Джеюн не помнил такого прежде. До возвращения в прошлое все Топ-30 Гильдий рано или поздно вступили в большое сражение, и сражались с друг другом за первое место.

Конечно, Ан Джеюн создал большое волнение. Будущее, до возвращения в прошлое отличалось от того, что происходило сейчас. Возможно, под эффектом бабочки сейчас где-то на другой стороне земли было торнадо. А действия Ан Джеюна далеко не взмахи бабочки. Его уровень активности сродни тыканью палкой в пчелиное улье.

Изменения были неизбежны.

Однако текущие изменения были очень опасны для него.

‘Если все пойдет подобным образом, маршруты будущих заданий будут изменены.’

Всем в «Полководце» управлял ИИ. То же самое относилось и к основной сюжетной линии.

Например, при прохождении игроками Основной Сюжетной Линии именно ИИ создавал ее трудность.

До этого он и не полагал, что ИИ позволит Армии Скверны завоевать все замки. Иначе это привело бы к тому, что Аморальный Принц занял бы трон. Он не верит, что в таком случае у всех перед носом выскочило бы объявление, ‘Спасибо, что все это время пользовались «Полководцем», всего хорошего.’

Однако это может изменить Третий сценарий после Аморального Принца. Содержания и маршруты заданий Разрушенного Королевства могли с легкостью быть изменены от того, что знал Ан Джеюн.

‘Я не могу позволить этому произойти.’

Если это произойдет, то Ан Джеюн не сможет принять в этом этапе активную роль.

Сейчас не имело значения будет он принимать активное участие в сюжете или нет. Если в эпизоде с Аморальным Принцем Ан Джеюн планировал догнать лидеров, то в эпизоде с Разрушенным Королевствам он планировал утереть им нос. А если он на данном этапе игры так и не сможет этого сделать, то он разочаруется во всем, что он сделал в «Полководце».

В конце концов у Ан Джеюна не было выбора.

‘Я должен любыми правдами-неправдами привести игроков к победе.’

В конечном итоге, большое сражение не должно привести к поражению игроков.

‘Если все пойдет подобным образом, игра не станет от этого хуже. Однако моя жизнь встретит печальный конец.’

Он должен любыми средствами помочь игрокам достичь этой победы. Но достичь победы силами одних лишь игроков было невозможно.

Выход был только один.

‘… это напомнило мне о временах, когда я должен был выполнять роль передовика в «Полководце»’.

Передовик.

Это был единственный путь для достижения поставленных целей.

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

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 - Печальный конец? (Часть 3)**

Глава 122 - Печальный конец? (Часть 3)

Когда гильдия «V&V» и 8 других гильдий заявили о своем намерении отсидеться во время большого сражения, это не вызвало больших изменений в сражение.

Этого даже никто не почувствовал. Обычные игроки даже не поняли этого, потому что это объявление, в большинстве своем, было бессмысленным. Это было сродни извержению искренней чуши со стороны одного политика в сторону другого.

По большей части это затронуло лишь Топ-30 Гильдий.

‘Что за ересь несут эти придурки?’

‘Если они сами этого не могут, значит и остальные не получат? Так что ли?’

Вся остальная часть Топ-30 Гильдий планировала в нужный момент вступить в большое сражение. Однако теперь они были вынуждены повременить со своими планами.

Это, конечно же, не значит, что эти 9 гильдий имели большое влияние среди остальных.

‘Первый вышедший вперед примет на себя все палки.’

‘Нет никакой необходимости вешать на себя всех собак и выступать первыми.’

‘С другой стороны это даже не плохо. Большое сражение оказалось намного труднее, чем ожидалось. Воспользуемся этим временем, для того чтобы лучше подготовиться.’

В конечном итоге выбор сводился к расчету издержек.

‘Если взглянуть на текущую ситуацию, то прекрасно видно, что Армия Скверны сейчас доминирует в этой войне. В конечном итоге мы им понадобимся.’

‘Мы все еще можем скрытно участвовать в этом. Главное не засветится.’

Помимо Топ-30 Гильдий, это сильно затронуло Подножные гильдии.

В то время, как остальная часть Топ-30 Гильдий билась кулаками о калькуляторы, Подножки активно участвовали в большом сражении.

Однако даже их участие не могло изменить общего хода войны. Но если до этого игроки испытывали длинную череду поражений, то теперь начали проявляться и отголоски побед.

Это было особенно верно для гильдии "Бойцов". Звездная работа Свистящего Питбуля была великолепна.

- Гильдия "Бойцов" снова победила?

- Он сделал это! Он сделал это! Питбуль сделал это!

- Питбуль сильно рискнул, когда вышел вперед. Игроки без пастуха словно стадо безмозглых овец, но теперь у них есть ориентир. Кто-то действительно должен был взять на себя инициативу.

По правде говоря, первый набег гильдии "Бойцов" в большом сражении скорее всего потерпел бы поражение. До этого их тактика оказалось неудачной. Их линия танков не могла нормально функционировать, а командная работа не была отлажена. Маги разбрасывались заклинаниями без разбора, вредя как противникам так и союзникам.

В конечном итоге, все начали полагать, что приложенные усилия были потрачены в пустую… игроки быстро приготовились прыгать с тонущего корабля.

Именно Питбуль в этот момент собрал своих товарищей и выступил вперед.

“Прорываемся! Порывайтесь максимально глубже! Сторона, которая прорвет линию фронта другого побеждает!”

Свистящий Питбуль был окружен монстрами, но он не выказывал и толику страха. Он решительно устремился вперед и эта сцена запала многим игрокам.

“Хорошо. Мы, по крайней мере, можем попробовать. Мы не можем вечно сбегать.”

“Если бы я хотел все время бегать в купленной мною игре, то я бы играл в Соника.”

“Следуйте за Свистящим Питбулем! Мы сможем это сделать, если сплотимся!”

Игроки, собиравшиеся до этого сбежать, быстро одумались. Они устремились вглубь поля сражения, и начали сражаться вместе с Питбулем, сформировав собою клин. Результат не заставил себя долго ждать. Армия Скверны была разделена на половину, после чего еще на одну, и дальше на более мелкие группы. Игроки побеждали их одну за другой. Большинство игроков не имело опыта сражения с многочисленными ордами монстров вроде Армии Скверны, но все они прекрасно справлялись с малыми группами.

Гильдия "Бойцов" смогли переломить череду поражений и немного подправить течение игроков.

Однако эту тактику нельзя было просто скопировать другим, и уж точно это не было ответом, решающим исход этой войны.

Вместо направления им нужна была четкая стратегия. Им нужна была простая методика, доступная пониманию каждого, а результат должен быть гарантированным. Им нужен был эффективный подход, который заметит каждый!

И один игрок протянул им руку помощи.

...

“Одна из специальных особенностей Армии Скверны - режим Осады, когда их кругозор сужается. Если говорить проще, то они не прекратят идти вперед, даже если окружающие их товарищи падут. Поэтому на них очень легко охотится пока они в движении, находясь у них в периферии. Это то, что осведомленные люди называют - Прогрызание.”

В видеозаписи прямо перед замком стоял игрок в Хахве Маске. Он указал на Армию Скверны продолжая давать пояснения.

На другой части видео Армия Скверны прорвалась через ворота замка. Словно одних ворот было недостаточно, они обрушили и стену замка, двигаясь торжественным маршем, вперед.

“Падения стен и ворот замка не сигнализирует об окончание сражения.”

На этом момент человек в Хахве Маске снова продолжил.

“На самом деле это самое время для нападения. При падение ворот и разрушение стен происходит одна важная особенность! Это пробка на путях! Поэтому даже небольшое количество танков смогут хорошо выиграть время. Из-за ограничений в местности будет очень эффективным использовать заклинания по площади. Эффект будет выше всяких похвал. Если вы сможете продержать эту линию, то можно продолжать защиту замка.”

Видеозапись переключилась на вид многочисленных зданий в разрушаемом замке.

“Здания огромные препятствия для монстров. Нет ни одной причины, по которой вы бы не могли бы использовать это преимущество в свою пользу. Уличные поединки - это последний рубеж до падения замка, но в этом сражение подавляющее преимущество находится в руках игроков. Не паникуйте, потому что это уличная драка. Наслаждайтесь ею. Для вас это большая возможность поучаствовать в легкой охоте, не стоит убегать.”

Это видео описывало простую тактику.

Хахве Маска решительно продемонстрировал тактику сражения с Армией Скверны.

Игроки долго находились в раздумьях из-за постоянных проигрышей. И это видео для них было словно родниковой воде в период засухи.

- Должен признать, это заслуживает своих чаевых!

- Все как и сказал Хахве Маска. Во должны нападать на монстров со стороны периферии. Сражение становится очень легким. Тактика Прогрызания действительно работает!

- Вместо типичных видео он загрузил банку с медом. Спасибо за угощение.

Конечно, не всем приходились по вкусу действия Хахве Маски.

- Зачем ты показал им все это? Удали видео.

- Бл\*, каждый раз, когда я натыкаюсь на банку меда чтобы полакомиться, приходят вот такие ублюдки вроде тебя и все портят. Удали гребанное видео!

- Хахве Маска. Если ты не удалишь это видео, не обясуй за ПК.

Уже были игроки, которые до выпуска видео Хахве Маски пользовались данной тактикой. С их точки зрения Хахве Маска отобрал у них ложку. Конечно им не понравилось подобное разоблачение их заначки.

Однако то же самое относилось и к Хурокану.

‘Дерьмоголовые, вы думаете Мне это нравится делать?’

Среди всех недовольных, Хурокан больше всех присасывался к банке с этим медом. Хурокан планировал использовать показанную тактику, чтобы заработать титулы вроде Героя Большого Сражения и другие награды. До сих пор он пользовался ею по самые "не хочу".

Однако ситуация изменилась.

Игроки должны были выиграть большое сражение. Результат большого сражения был невероятно важен для него. С точки зрения Хурокана, у него не было выбора.

‘Я должен раскидать побольше плюшек для обычных игроков, чтобы снова зажечь их интерес.’

Череда поражений вызвала много разочарований, и много игроков отказалось от участия в большом сражении. Он должен был подсластить пилюлю, чтобы поднять их настрой.

К тому же это еще не конец. Засластить леденцы можно было лишь ограниченное количество раз. Чтобы вернуть пристальные взгляды игроков к большому сражению он должен был заставить их пылать боевым духом. Он должен был заставить их тела зудеть от желания поучаствовать в большом сражении.

А значит самое трудное еще впереди.

‘Я вкалываю словно проклятый, и если задания в Разрушенном Королевстве все-таки будут изменены… не упасти боже, я ведь найду способ подорвать сервера Tobot Soft.’

...

Замок Шеза.

Он находился на достаточно далеком расстояние от Замка Мисандры. Как и Замок Мисандры, замок Шеза предназначался дли игроков 80-100-ых уровней.

Однако Ассоциация Завоевателей замка Шеза была окружена большим количеством игроков, прошедших 1-ое продвижение.

Там находилось около 1000 игроков самых разных классов.

Обычно на сражения выходило около двух-трех тысяч игроков, так что количество присутствующих было малым. Конечно, вера в победу у игроков почти не было.

Именно тогда перед ними появился Хурокан. В отличие от прошлого вечера он был облачен в свою красную Хахве Маску, его появление произвело настоящий фурор.

“Мм? Это Хахве Маска!”

“Спасибо за видео!”

“Я успешно пользуюсь вашими подсказками.”

Появление Хурокана положительно сказалось на игроках. Хурокан оставил толпу позади и вошел в Ассоциацию Завоевателей. В отличии от улицы, в самом здании было не так много игроков.

Их было 12.

Этих игроков назначили на это сражение и выделили им команду. Им дали титулы Центурионов.

Пока игроки продолжали проигрывать, они поняли, что им как минимум необходимо назначить командующих для формирование структуры. Они решили собрать группы из 100 Игроков, и каждой из этих групп назначить своих лидеров. И роль командующего была отнюдь не самой престижной. Им в подчинение выдавали команду, однако их положение мало чем отличалось от лидера группы поддержки в старших классов.

Они не были довольны появлением Хурокана.

‘Почему здесь Хахве Маска?’

‘До сих пор он всегда играл в одиночку. Ему нет необходимости появляться здесь.’

Все были согласны с тем, что появление Хахве Маски положительно скажется на расстановке их сил, но он никогда прежде не работал в команде. Он был одиночкой.

Значит у него были свои цели чтобы прибыть сюда.

Войдя в комнату он немедленно подошел к Центурионам.

Между ними и дверью было приблизительно 15 метров. Дюжина шагов от Хурокана, и каждый его последующий шаг еще больше давил на эту угнетающую атмосферу в Ассоциации Завоевателей. Когда он остановился, все внимательно посмотрели на него.

Он заговорил.

“Я буду командовать этим большим сражением. Если кто-нибудь хочет высказаться, говорите сейчас.”

...

“Мы все восхищаемся деяниями Хахве Маски. Если вы просите передать командование в ваши руки, то мы так и поступим.”

Они дали свой ответ.

“Ты это ожидал услышать? Надеюсь, что нет.”

Это был четкий отказ.

Они остро отреагировали на запрос Хурокана.

“Ты внезапно свалился к нам с неба и требуешь передать тебе командование? С чего бы мы должны так поступать?”

“Если посторонние взглянут на это, то мы ничем не будет отличаться от твоих слуг. Однако, мы прежде всего незнакомцы.”

Этого следовало ожидать.

Известность Хахве Маски была колоссальной. Глаза невольно слепят, когда смотришь на столь яркую звезду. Но даже при всей его известности, это не давало ему права рассматривать их в качестве своих подчиненных.

Каждый стоящий здесь Центурион был высокоуровневым игроков с богатым опытом за плечами. Да. они не могли играть так же как Хахве Маска. но их страсть и влечение этой игрой ничуть ему не уступали.

“Вы не желаете отдать ее мне?”

“Если вы немедленно выйдете на улицу и принесете нам письменное соглашение не менее 66% игроков, то мы передадим тебе командование.”

В ответ на это Хурокан лишь фыркнул. Они просили письменное соглашение. Это возможно в реальности, но невозможно сделать в «Полководце».

“Давайте сделаем все просто. Как насчет того, чтобы решить все это в ПвП?”

Хурокан дал встречное предложение. Это было больше провокацией, чем предложением.

“С чего бы нам соглашаться на столь бездумное соглашение? На YouTube есть достаточно причин, говорящих, что лучше с тобой не сражаться.”

Однако никто на это не повелся. И дело вовсе не в нем. В «Полководце» это было нормой. Большинство Игроков решало свои разногласия через слова. Решение через ПвП или ПК было редкостью.

“Если вы будете настаивать на своем, то все закончится не лучше, чем в Замке Мисандры. У меня же на этот счет имеется достойный план.”

“Откуда ты знаешь чего мы хотим. Мы собираемся убить как можно большее количество монстров, после чего отступим. Мы пришли сюда не ради того чтобы побеждать.”

Кто-то встал с места и медленно подойдя, встал напротив Хурокана. При его виде все замолчали. Кажется у этого человека был весомый голос среди Центурионов.

Увидев его, Хурокан тоже его признал. Он подсознательно скрутил губы, словно собираясь присвистнуть.

‘Большой K? Субмарина здесь?’

Большой K.

В настоящее время его уровень равнялся 175, он маг, прошедший 1-ое Повышение, став Магнусом.

Его прозвище Субмарина. Он бывший бейсболист и используя свою низкую подачу, он отправлял заклинания.

Его методика была неожиданно эффективной. У большинства монстров была высокая защита от нападений сверху и с лицевой стороны. Однако от атак взорванных у самых ног они были уязвимы.

Так как он бывший бейсболист, то в меткости ему не уступать, обычные игроки и рядом не стояли.

К тому же, он скооперировался с «Красными буйволами».

У него довольно выдающаяся карьера про-игрока, и здесь не было Подножек. Поэтому он имел квалификацию, чтобы стать лидером такой недисциплинированной группы Игроков.

“Нет нужды говорить больше. Я просто выложу основные моменты.”

Большой K уверенно стоял перед Хуроканом.

“Мы не заботимся о победе в этом сражении. У нас нет возможностей сделать это. Мы хотим убить достаточное количество монстров и сбежать. Нас не заботит, падет ли Замок Шеза или нет. Это нас не касается.”

Слова Большого К недвусмысленно поясняли намерения группы.

Те, кто хотели выиграть большое сражение и успешно защитить замки, уже были с Подножками, так как они доказали, что могли победить. В арсенале у Подножек было от 3 до 5 тысяч игроков. Каждый из них был очень силен и вероятность успешного сражения была довольно высока.

В то же время, в таких местах было много конкурентов. В победе есть смысл, однако опыта, при этом, много не заработаешь.

С другой стороны, Игроки, собранные в Замке Шеза, были почти полностью уверенны в их поражении. И монстров здесь от этого меньше не станет.

Хурокан знал эту правду лучше, чем кто-либо. Поэтому Хурокан и пришел именно в такое место, где шансов на победу почти не было.

Если он сделает это, то он станет символом победы. Хурокан никогда не рисковал ради заранее проигрышных сражений.

“Так вы ребята платите столько денег, чтобы как гиены, довольствоваться протухшим мясом?”

В этот момент Хурокан попробовал другую провокацию.

Большой K нахмурился. По правде говоря, Большой K и Центурионы были внимательны к Хурокану. Для начала у Хурокана не было прав находится здесь и тем более вести себя так властно. Если бы сюда вошел любой другой игрок, они бы его немедленно выставили. Они давали ему объяснения потому что он был Хахве Маской.

Однако всему был предел.

“Хахве Маска. Ты не в той же лодке, что и…”

“План прост. Вы, парни, сражаетесь так как и планировали до этого. Пока вы будете сражаться на фронте, а я зайду с тыла.”

“С тыла?”

“О чем он, черт возьми, говорит?”

Некоторые Центурионы резко возразили на планы Хурокана. Однако Хурокан не стал им больше ничего пояснять.

“Я планировал включить вас в список своих помощников... однако он мне больше не нужен. Видимо помощи от вас ждать не придется.”

Хурокан лишь продолжил говорить, что должен был.

“Тогда просто не лезьте в мою работу. Так как вы тоже смотрели предоставленную мной тактику, я надеюсь, что вас хватит на подольше.”

После чего он повернулся к ним спиной.

Спустилось некоторое чувство пустоты, и парень стоящий на самом краю этой комнаты резко завопил.

“Вы уверены, что этот Хахве Маска не какой-нибудь восьмиклассник?”

...

“Хахве Маска действительно это сказал?”

- Да.

“Что произошло?”

- Центурионы пришли к соглашению. Мы решили наблюдать. В любом случае, от нас тут ничего не зависит. Мне пришлось найти его, чтобы передать ему адрес голосового чата Центурионов.

Услышав отчет от Большого К, на лице Чева было недоверчивое выражение. Конечно, это был лишь голосовой чат, поэтому Чев не мог выразить своим выражением лица все то, что чувствовал он на данный момент.

“Честно, я ошеломлен.”

Чев воспользовался лишь двумя этими словами, чтобы передать свой настрой.

- Да.

“Кажется это впервые, когда Хахве Маска выходит на передовую? Не значит ли это, что есть шансы на победу все-таки есть?”

Он был шокирован, но у него появились вопросы. Если рассмотреть все то, за что брался Хахве Маска до сих пор, то этому стоит уделить внимание.

- Он назвал это, Отрубание хвоста.

“Отрубание хвоста?”

- Он сказал, что проведет тактику Прогрызания с тыла Армии Скверны.

Услышав это, Чев, примерно смог представить о чем говорил Хахве Маска. Он прокрутил "Отрубание хвоста" в голове.

Сделав это, лицо Чева стала еще жестче.

‘Так все-таки этот маневр можно использовать и здесь.’

Когда Армия Скверны входит в режим осады их кругозор сужается. Хорошо осведомленные игроки уже давно знали об этом, а большинство остальных игроков совсем недавно узнала об этом от Хахве Маски через YouTube.

Воспользовавшись этим фактом можно попробовать напасть на них с тыла. Сейчас тактика Прогрызания была очень популярна.

Как только Армия Скверны входит режим Осады их видение ограничится с боков до самого тыла.

Эта новая стратегия была бы эффективной.

К тому же, Армия Скверны никогда не отступала. Да и риска от нападение с тыла гораздо меньше, чем нападение со стороны.

Конечно, эта стратегия была еще не проверена. Результаты сражения Хахве Маски подтвердят, работает эта тактика или нет.

‘Почему?’

Чев еще раз пробежался по недавним действиям Хахве Маски.

Хахве Маска всегда упорно сражался в одиночку, чтобы извлечь всю выгоду самому. Однако недавний образ поведение Хахве Маски разительно изменился. Он продемонстрировал свои познания в большом сражение. К тому же, он придумал новую стратегию и собирался проверить ее в одиночку.

‘Он хочет стать героем?’

Чев немедленно представил, что произойдет, если Замок Шеза сможет устоять.

Если вы сможете выиграть сражение, которое суждено было выиграть, то вы не станете героем.

Героем был тот, кто выгрызал свою победу из глотки непреодолимого врага.

Если Хахве Маска станет героем, то его власть над остальными перейдет на другой уровень.

“Хорошая работа, Большой K.”

- Это мелочи.

“Давай на этом закончим. Прямо сейчас я должен сделать срочный звонок.”

- Понял.

После того, как разговор закончился, Чев немедленно начал кому-то звонить. После короткого мгновения музыки, с другой стороны послышался голос.

- Говори.

“Нам придется 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 - Денежная Мощь (Часть 1)**

Глава 123 - Денежная Мощь (Часть 1)

Раньше в большом сражении ходило высказывание, в котором гласило, что хвостовая часть - лучший деликатес. Если рыбу лучше начинать дегустировать с головы, то изюминка большого сражения это ее хвост.

Когда Армия Скверны входил в режим осады, она становится очень слепа к окружению. Они стремились вперед несмотря ни на что. Даже если вы вмешаетесь в их марш, то отреагируют лишь затронутые вами монстры, остальные же даже не обратят на это внимание. Они продолжат нестись вперед.

Даже отреагировавшие монстры, при потери агра продолжали свой марш бросок. Если танку удается привлечь его агро, то монстр нападает, а если вам не удается удержать его, он снова пролетает мимо танка в сторону замка.

Эта функция была специально добавлена чтобы игроки, используя систему Агро, не могли остановиться Армию Скверны от продвижения. Однако у каждого преимущества был свой недостаток. Тактика Прогрызания превратила преимущество Армии Скверны в ее недостаток. Любой может приблизиться к монстрам со стороны и устранить их одного за другим.

Именно поэтому появилось выражение о лучшем вкусе хвостовой части. После раскрытия тактики Прогрызания все игроки начали нападать на монстров со стороны. Было множество случаев, когда игроков нападающих со стороны было гораздо больше чем в авангарде. Естественно, конкуренция в Прогрызание стала ожесточеннее.

В этот момент нескольким игрокам пришла идея.

‘Эй, а что если попробовать ударить их с тыла?’

'Точно.'

По бокам попросту уже не было мест. А если встать в авангарде, то был риск быть сметенным Армией Скверны.

Давайте нападем с хвоста!

Результатом был джекпотом.

Самое большое преимущество в Поедание Хвоста, это очень низкая вероятность остановки монстров и как результат окружение игрока. Если же сталкиваться с Армией Скверны в лоб то окружение уже не имело значение. Малейшая ошибка в концентрации сметет игрока.

Прогрызая со стороны хвоста было очень маловероятно, что игрок окажется окруженным, однако вероятность все равно существует.

Но это в любом случае легко избежать, если не бросаться прямо в гущу событий.

‘Теперь я выложил все свои козыри.’

Другими словами, после метода Поедание Хвоста у Хурокана больше не осталось советов. Он показал тактику Пробок, тактику Уличного Боя, Прогрызание и теперь Поедание Хвоста. Возможно существовал еще какой-нибудь неизвестный и таинственный метод сражения с Армией Скверны, однако голова Хурокана все равно больше не могла ничего придумать.

Так как он уже показал метод Поедание Хвоста, теперь он должен был продемонстрировать нечто феноменальное.

‘Я закончу в одиночку эту сражение, использую все возможные средства.’

Не было ничего более феноменальным, чем закончить это сражение победой игроков.

‘Закончив с этим, я должен поощрить Топ-30 Гильдий для участия в этом сражении…’

Размышляя над своими планами, Хурокан стал резко топтать и прыгать по земле, словно умалишенный.

“Ааааааа!”

Он даже рычал причудливо. Не важно, как на это посмотреть, но адекватным он сейчас точно не выглядел.

‘Почему я должен тратить столько денег и усилий из-за этих Топ-30 Гильдий?! Почему я должен заниматься подобной ерундой…’

Ну... по крайней мере, его реакция была вполне объяснима.

Если план Хурокана будет успешен, то самую большую выгоду из этого получат Топ-30 Гильдий. Цель его плана состояла в том, чтобы подтолкнуть Топ-30 гильдий к участию в большом сражении.

Другого пути не было. Действия Подножек и знания Хурокана немного улучшили ситуацию. Однако они не могли полностью повернуть ход войны. К тому же, защита замков это не единственный их приоритет. Им требовалось еще и отвоевать потерянные территории.

Если бы у Хурокана было 30 клонов, то проблем не возникло бы. Однако у его личных возможностей тоже были свои ограничения.

“Дерьмо!”

Он ничего не мог поделать, кроме как сердится.

Сейчас Хурокан был занят вымещением свой гневушки на замле бедной матушке, и тут ему под руку попался неудачливый камушек. Камень был размером с кулак большого мужчину, сегодня явно не его день. Проделав большую дугу, он попал прямо в шлем одного из монстров Армии Скверны.

Внезапное агрессивное действие со стороны камушка заставило монстра осмотреться, прежде, чем посмотреть в сторону своих товарищей.

При этой сцене, Хурокану едва удалось сдержать свой смешок. Он повернул свой пристальный взгляд в сторону скелетов, держащем в руках большие мешки.

...

[До прибытия Армии Скверны в замок Шеза 1 час 59 минут и 59 секунд.]

Когда появилось объявление о скором прибытия Армии Скверны, игроки стали деловито перемещаться.

“Перейдем к назначенным районам!”

“Берите все самое необходимое и главное, не перепутайте свои места дислокации!”

Центурионы и их подгруппы быстро двинулись в назначенные районы. С недавних пор эта тактика стала очень популярной в большом сражении. Игроки поняли, что было бесполезно создавать линию из танков перед собой. Было лучше сформировать группы из 100 игроков и назначать их на защиту определенных районов.

Это имело больше смысла, так как игроки не намеревались проводить успешную защиту замка.

“Порешаем столько монстров сколько сможем!”

“Не сможем, а сделаем. Мы просто должны получить свой заслуженный опыт, будем убивать лишь тех монстров, что будут входить в замок.”

Все собранные здесь игроки прибыли сюда ради хорошей охоты, ради получения опыта, больших причин у них не было.

В то время как группы деловито двигались в назначенные сектора, Большой K, стоял на вершине стен замка. Вместо того, чтобы идти в назначенный сектор, он что-то пристально выискивал. Один из членов «Красных буйволов», по имени Янгчио увидел Большого К на верху замка. Подойдя к нему он задался вопросом.

“На что Вы смотрите? Нам нужно выдвигаться.”

"Хахве Маска."

Янгчио был удивлен внезапным ответом Большого К, поэтому он тоже последовал за его взглядом.

“Где Хахве Маска?”

Однако он не заметил ничего не обычного в том месте, куда смотрел Большой К. Нет, там кое-что было. Это было довольно далеко, над деревьями пролетали стаи птиц и облака пыли.

Деревья вырывались на корню маршем Армии Скверны. Дикие животные убегая, покидали свои гнезда в деревьях. Сцена перед ними была настоящим хаосом.

Конечно, Хахве Маска все еще не могли заметить. К тому же, расстояние было слишком большим чтобы увидеть его невооруженным глазом.

“Куда вы смотрите? Где Хахве Маска?”

Янгчио говорил очень угрюмо. Он думал, что Большой K обманул его.

Однако он не соврал. Большой К тоже не видел его, однако он знал где тот находится.

“Посмотрите на хвостовую часть”

“Хвостовою часть?”

“Он находится за Армией Скверны. Хахве Маска не забирает своих слов. Он будет там, где сказано.”

На ответ Большого К, Янгчио лишь цыкнул языком Он не мог понять поведения Большого К. Сейчас у них не было причин волноваться о Хахве Маске. Разве сейчас не важнее следить за тем, что у них перед носом?

Большой K понял реакцию Янгчио, но не стал менять тему разговора. Он продолжил.

“Что, если Хахве Маска сделает то, о чем говорил? Что произойдет, если он сможет повернуть ход сражения в нашу сторону?”

“Пфф-ха-хах!”

Вместо ответа Янгчио взорвался безудержным смехом. Его реакция была яснее любых слов.

“Вам не следует волноваться о таких вещах, Большом K. Хахве Маска псих. Нам не следует водиться с психами. Да даже если Хахве Маска и удивителен, что он сможет сделать в одиночку? Победа? Это даже на шутку не похоже. Нет ни единой возможности того, что собранные здесь игроки смогут одержать победу.”

Янгчио похлопал по плечу Боьшого К. Это был невербальный призыв к тому, чтобы Большой К перестал говорить о такой ерунде.

После этого Большой К попридержал свой язык за зубами. Однако он продолжил смотреть за местонахождением Армии Скверны.

‘План Хахве Маски был прост.’

План, описанный Хахве Маской не трудно выполнить. Пока Хахве Маска будет сражаться в хвостовой части, остальная часть собранных игроков будет сражаться здесь, перед стенами замка. В то время, как остальная часть их сил будет заниматься Прогрызанием. Это и был весь план Хахве Маски.

Армия Скверны станет щемиться в узких дверях. Пока это будет происходить, игроки будут их окружать и последовательно вырезать.

‘План, предложенный Хахве Маской, был выполним.’

Это не было слишком трудно. Он не знал, приведет ли это к победе, но он может проследить за его выполнением. Однако прямо сейчас не было причин следовать за Хахве Маской.

Ни один из игроков не станет следовать за Хахве Маской просто из-за придуманного плана.

Большинство игроков было бы недовольно, если Хахве Маска вот так внезапно принял на себя командование.

Если Хахве Маска действительно хотел это сделать, то лучшим способом будет продемонстрировать свое сияние посредством своих дел. Именно эта аура позволила Питбулю и "Бойцам" привести игроков к победе.

Именно это волновало Большого К относительно Хахве Маски.

О Хахве Маске говорили множество вещей, однако никто не отрицал его внушительной ауры.

Готов ли он поставить на то, что Хахве Маска и здесь явит игрокам свое сияние?

‘Должен ли я просто проигнорировать его? Будет ли это верны решением? Что, если мы действительно сможем защитить этот замок? Правильно ли будет последовать за Хахве Маской?’

Это произошло, когда Большой К пребывал в своих мыслях.

Бум!

Позади Армии Скверны, под звуками взрыва, началось сражение.

...

Армия Скверны вступили в режим Осады. Хурокан выслеживал их, и увидел перед собой ужасное зрелище.

Множество монстров, облаченных в броню, огромной линией двигались вперед. Они выглядели очень благородно, а от каждого их шага земля сотрясалась. Они сметали все на своем пути, оставляя после себя лишь пыль и следы своего марша.

Такого больше нигде не увидеть. Такое зрелище можно было наблюдать лишь в большом сражении.

И он собирался подправить этот великолепный вид. Возникло такое ощущение, словно Хурокан собирался вылить на шедевр помойное ведро.

Однако он не сомневался сделав это. Он вылил несколько ведер с мутной водой.

Бум!

Костяная Бомба приземлилась прямо на голову Бронированного Оскверненного Тролля. Сила взрыва была колоссальной. Ее силы было предостаточно чтобы вмять его шлем внутрь. Вдобавок ко всему, фрагменты от Костяной Бомбы полетели в остальных окружающих его монстров.

Однако враждебность к Хурокану проявил только он.

Кууооооо!

Он выскочил из орды и зарядил к Хурокану. Хурокан не пытался избежать его нападения. Он просто кинул еще больше Костяных Бомб.

Бум-Бум!

Он бросил горстку.

Чтобы быть точным, он бросил четыре Костяные Бомбы сразу. Одновременный взрыв сразу четырех бомб произвел оглушительный грохот. Оскверненный Тролль на мгновение остановился, во многих частях его брони можно было видеть значительные повреждения. В обычное время он в начале использовал Сокрушением Брони, а уже потом Костяные Бомбы в контакте с прямым телом.

И он мог использовать данный подход и сейчас. Данный способ все еще очень эффективен.

Однако у него была возможность уничтожить его броню намного быстрее.

Проблема была в деньгах!

Если бы он постоянно пользовался бы этой тактикой, то о прибыли можно было даже не мечтать. Каждый пойманный подобным образом монстр лишь возмещал его убытки.

‘Ох-ох, мои денючки...’

Да, подобный стиль ведения боя оказывал сильный ментальный урон по ауре Хурокана, даже сильнее чем монстр перед ним. Он уже бросил целых пять Костяных Бомб, от этих действий Хурокана пробивала дрожь.

Однако покрепче сжав свои яйца в кулак, он бросил еще одну.

‘Я не могу тратить больше 2-ух минут на каждого монстра.’

Он должен был максимально сократить время на убийство монстров.

Если Хурокан начнет Разрушать Броню монстров, и сражался бы с ними при помощи Скелетов Воинов и Рыцаря, то на это у него ушло бы не больше 3-5 минут. И это был невероятный подвиг. Он разбирался с ними быстрее группы из 5 человек.

Проблема была в математических подсчетах. Ему потребуется как минимум 300 минут для поимки 100 монстров. А это 5 часов.

Он не мог допустить подобного. У него не было столько времени. К тому же, это было невозможно поддерживать свою концентрацию так долго. В случае Хурокана, ему нужно было начать это сражение, а так же закончить его, ему следовало взяться за дело всерьез. Потом ему нужно будет еще и в Уличных Боях участвовать.

Именно поэтому Хурокан посредством денежных вливаний максимально сокращал затраченное время. Он прихватил с собой очень много Костяных Бомб. Два Скелета с сумками в руках как раз их и несли.

Он еще не вычислил их полную стоимость. Он сделает это потом, предварительно опустошив пару баночек пустырника.

Однако это еще не конец.

"Угх."

Щелкнув двумя пальцами, Хурокана освободил стон. Находясь в состояние боевой готовности, Скелеты Воины устремились вперед. Каждый Скелет Воин держал в руках по молоту.

Он повреждал броню Костяными Бомбами, а разрушал этими молотами!

Для осуществления данной тактики Хурокан приобрел новые комплектующие своим скелетам. Затраченная сумма была не маленькой.

Грохот! Столкновение Металла!

Данный подход прекрасно демонстрировал свой результат. Как только бой начался, Скелеты Воины с усердием пытались сделать из Тролля отбивную сосику. В отличие от Скелетов Воинов, дубина, в руках Тролля, ни в кого не попадала.

Броня Тролля находилась в плачевном состоянии, и в какой-то момент, осколки брони начали сыпаться одна за другой.

Однако Хурокан уже не следил за этой сценой. Он уже преследовал Армию Скверны, которая за это время успела далеко от него отойти. Подойдя ближе он бросил Костяную Бомбу в новую цель.

Если он хотел одолеть их как можно быстрее, ему следовало сражаться с несколькими сразу. Однако ему следовало каждый раз напрямую нападать на монстров чтобы перетянуть на себя агро. Если объяснить просто, то это дополнительные траты Хурокана.

Он прикусил свою нижнюю губу.

После чего сжал свой кулак. С его кулака на землю начала капать сверкающая жидкость.

Закончив вытекать из руки, земля пошла ходуном и появился огромный волк. Он был атакующим, каждый коготь на его лапе был подобен остриям бритвы. Это был Волк Разрезатель.

Это был средний монстр 140-го уровня. Он оценивался как один из самых сильнейших Рейд-боссов данных размеров и уровней. В то же время это был очень дорогой монстр. Он использовал столь драгоценный камень для использования в Глиняной Лепке.

Однако появившийся Волк стоил своих денег. Сокрушение Брони для него было пустячным делом. Он немедленно атаковал Бронированного Оскверненного Орка, и вместе с плотью вырывал его броню. Орк контратаковал и смог ранить Голема. Однако использую ману Хурокана, рана Голема немедленно затянулась.

Хурокан не обращал внимание на сражение. Хурокан еще раз бросил Костяную Бомбу в третью цель.

На этот раз вперед вышел Скелет Рыцарь. При одном лишь вгляде на него можно было сразу сказать, что оснащен он был очень хорошо. При вызове Костяной Брони его тело увеличилось в несколько раз. Маска Безумия была завершающим штрихом.

После получения всех благословений Скелет Рыцарь начал впадать в Безумие.

Ящеролюда, который решил померится силушкой со Скелетом Рыцарем, даже жалко как-то стало.

Хурокан снова не стал наблюдать за сражением.

Хурокан достиг большой сумки, что стояла неподалеку, и достал из нее новую Костяную Бомбу. Он бросил ее в 4-ую цель. В это время Скелеты Воины закончили свое сражение и прибыли к Хурокану. Они ждали его приказов и появление новой тушки для битья.

Блицкриг!

Хурокан с поразительной скоростью сокращал численность Армии Скверны.

В этот момент…

“Мухахаха! Подавитесь этими денежными бомбами!”

Разум Хурокана понемногу отказывался верить в происходящее.

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

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 - Денежная Мощь (Часть 2)**

Глава 124 - Денежная Мощь (Часть 2)

Высокие и могущественные стены замка Шеза вошли в поле зрения Армии Скверны. Они уделяли внимание исключительно поставленной перед собой цели.

Прошло уже как 100 минут, как Армия Скверна вошла в режим Осады. Они достигнут стен замка примерно через 20 минут. Монстры, используя свое оружие, обрушатся на стены и ворота замка.

Вообще между Армией Скверны и стенами замка было еще приличное расстояние. Они двигались быстро, но не бежали. Они просто шли, поэтому при нынешнем темпе они не прошли бы за 20 минут большого расстояния.

Именно поэтому Армия Скверны перемещалась все быстрее. Их скорость передвижение потихоньку увеличивалась. Если до этого они делали по 10 шагов, то сейчас они делали по 12-13 шагов.

Дун! Дун! Дун! Дун!

На их пути не было препятствий, что могли бы их остановить, сила за их маршем была колоссальной. Звуки сотрясания земли становились громче, а ярость, с которой они шли, становилась все больше. Они были похожи на живые бульдозеры. Они сминали все на своем пути. Проходя определенное расстояние, земля за ними оставалось протоптанной.

Если бы эту сцену могли увидеть на фронте, все остались бы в шоке. Словно человек стоящий прямо на железнодорожных путях. А поезд становился все ближе и ближе, земля грохотала.

Смятение!

И не обычное смятение. Это смятение, когда все твои мысли в голове улетучиваются. Это состояние заполняет весь разум.

Временами, трагедии, случающиеся прямо под носом, кажутся немного ироничными.

То же самое происходило и сейчас.

Смотря на это издалека, каждый увидевший дал бы примерно одинаковое описание.

Словно дикое животное, безумно бегущее вперед от своего горящего хвоста!

Как и подразумевало данной высказывание, хвост Армии Скверны действительно пылал.

Самой впечатляющей частью всего этого был длинный след из трупов позади Армии Скверны. Никто не позаботился о трупах, они продолжали таять. На всю линию обзора виднелась огромная процессия бойни.

Следующая привлекающая внимания часть была группа монстров полностью облаченные в броню. Они уничтожали членов Армии Скверны. Каждый монстр был облачен в одинаковую экипировку, словно у них был определенный дресс-код. Различие сил между этими двумя группами было очевидным. Эта разница в силе делала из огромной орды, символизирующей трагедию, почти комичную картину.

‘Для Оскверненного Бронированного Орка необходимо Шесть Костяных Бомб и 3 Скелета Воина.’

И главным актером в этой камедии был Хурокан.

Размер сумок, содержащие его Костяные Бомбы, заметно уменьшился в объеме. Вынув Шесть Костяных Бомб он бросил их в Бронированного Орка. Костяные Бомбы смяли его броню. Взъерошенный Орк переполнился гневом, и повернувшись к Хурокану, устремился к нему.

Хурокан дал сигнал трем Скелетам Воинам, только что окончившим свое прошлое сражение. Скелеты Воины восстановили свои сломанные кости ребер, ног и плеч. Выполняя приказы своего мастера они побежали на встречу Орку.

Хурокан не наблюдал за сражением.

Поэтому он ничего не помнил о впечатлительных сценах этого длинного сражения. Ведь единственная сцена, которую он видел перед собой это бросание Костяных Бомб в ее разных вариациях.

Вместо этого Хурокан помнил число.

'118.'

Прошло лишь 10 минут с начала сражения, а он уже одолел 118 монстров. Их было более тысячи, число приближенное к двум тысячам. Убитое количество монстров для Армии было сродни занозе.

Хурокан вел сражение в числовом формате. Он чувствовал, что этот подход оставлял желать лучшего.

‘Оскверненный Оборотень. Использовать 6 Костяных Бомб и послать Скелета Рыцаря.’

Он был похож на на автономного бота.

Он выбирал цель, и подсчитывая количество бомб для разрушения брони, бросал их. Заканчивая с перетягиванием Агро и смятием брони, он отправлял на них нужное количество сил для убийства.

Данное сражение отличалось ото всех прошлых.

Интеллектуальное.

‘Перезарядка на Проклятьях было завершено. Я должен подготовиться.’

Он вычислял время на перезарядку своих способностей, и помещал своих подчиненных в нужные места. Данное сражение было возможным благодаря его опыту и интуиции.

К тому же, Хурокан тоже бывало вступал в сражения.

Он выходил на сцену, когда ситуация была в кризисном положении. Если он решал, что его подчиненный будет вот-вот убит, он вмешивался в битву.

Именно сейчас это и происходило. Кобольт, качнув своим молотом, разрушил колено Скелету Воины. Скелет Воин упал на землю, а молот Кобольта собирался размозжить ему голову. В этот момент Хурокан уже был рядом с Кобольтом, когда он воспользовался Броском через себя при помощи меча. Он отправил Кобольта в полет.

Кьяя!

У него было мощное оружие, названное Черным Мечом Короля Кобольда. Для этого сражения он не пожалел переплатить за этот меч чуть выше его обычной рыночной стоимости. Это оружие, стоящее колоссальные деньги, проникало прямо сквозь броню и кожу Кобольта.

Хурокан нес Скелета Воина на своей спине, так как тот еще не оправился от своей раны.

Расход маны на восстановление Скелета Воина была не проблемой. Однако, если он будет убит, то пройдет еще какое-то время до возможности его повторного призыва. Именно поэтому в кризисные ситуации Хурокан выходил вперед.

Было очень трудно одновременно участвовать в сражении и думать головой.

К тому же, с появлением Хурокана на поле битвы ситуация резко изменялась. Каждый сделанный им шаг требовал все новых вычислений, и он мог с этим справится. Хурокан оглядывал поле сражения и из полученной информации делал подсчеты.

Это был невероятный подвиг.

К тому же, это было очень необычно.

Что же заставляло Хурокана так отличится от остальных игроков? И почему это различие давало ему 120% результат?

‘Я должен возместить свои убытки. Я должен возместить свои убытки, я должен возместить свои убытки…’

Конечно, ответ был очевиден.

...

В жизни человека, голос имел очень важное значение. В таком месте как война, если голос не может достигнуть ушей остальных, то он теряет свою ценность. Именно поэтому в сражениях использовались другие инструменты. Люди использовали такие инструменты как рога и барабаны, что так подражали сердечному ритму.

Однако был в «Полководце» инструмент намного полезнее всего остального.

“Каково текущее положение Команды 8 и 9?”

- Команда 9 находится в состоянии готовности.

- Команда 8 находится в состоянии готовности.

Голосовой чат.

«Полководец» позволял использовать эту бесконечно полезную программу. Это позволяло четко слышать голоса других, посреди этих кошмарных звуков ломающихся костей и удара металла. Его ценность как инструмента была особенно полезна в пылу сражения.

“Команды 8 и 9, вступайте в бой по усмотрению. Кроме Команд с 1 по 5, все остальные идут следом за командами 8 и 9.”

Проговорил Большой К в ожидании.

‘Они наконец здесь.’

Будет обманом сказать, что Армия Скверны сейчас далеко. Сейчас можно было увидеть ее продвижение.

Большой К был частью команды защищающих фронтовую часть замка.

Да, этот сектор был труднозащищаемым местом. Этот район самый нелюбимый игроками, и в то же время требовал самых квалифицированных из них. Так как этот район очень важен, то Большого К и назначили на его защиту. В конце это будет иметь решающее значение.

- Фууух.

Вообще-то говоря, Большой К не хотел руководить этим районом. Если бы не прямой приказ «Красных буйволов», то он бы воспользовался бы советами Хахве Маски и как и все остальные применил бы тактику Прогрызания.

Именно поэтому Большой К освободил длинный вздох при виде приближающейся Армии.

‘Здорово. Что за игра…’

«Красные буйволы» не позволяли членам своих гильдий выступать в большом сражение в качестве членов их гильдий. Им было позволены участвовать в качестве обычных игроков.

Гильдии смотрели на общую ситуацию. От их участия в большом сражении их отделяли несколько осложняющих факторов. Однако ни одна из Топ-30 Гильдий не разочаровалась в большом сражении. Естественно, каждый из них ожидал своего звездного момента для вступления в бой. Именно поэтому члены Топ-30 Гильдий выполняли работу на передовой.

Они пытались достичь двух целей.

Доброжелательность. Члены их гильдий должны были выполнять грязную работу в качестве обычных игроков. Это естественно преподнесет им положительный настрой со стороны игроков.

Опыт. Выполняя тяжелую работу они набирались больше опыта, нежели игроки выполняющие легкую.

Вдобавок к вышеперечисленному, выполнение этих двух задач выступали мерным шестом для гильдии. Каждая компания выбирала несколько сотрудников для их продвижения по карьерной лестнице. Нужно было среди новичков выделить элиту. Выделив их, нужно было провести для них проверку на проф. пригодность. В этом и состояла задача Большого К. Ему не было причин чувствовать себя обделенным. Если его результаты будут хороши, то после большого сражения его примут в рейд-команду 1.5. Сюда привлекались все цветки «Красных буйволов». Его поднимут в ранге, что несомненно принесет ему известность.

Конечно, он чувствовал давление. Тест есть тест. На данный момент по всему «Полководцу» было множество игроков подобных Большому К. Семена были посажены везде. Лучше всех прорастут самые крепкие.

Если он не сможет пустить свои корни на стадии, под названием большое сражение, то он снова вернется на обочину. Однако даже прорастив свою корни и стебель, его не выберут, если основа его будет тонка, корни не глубоки, а листья сухие. В таком случае ему придется ждать следующей возможности.

Поэтому он должен был преуспеть.

Нет, он должен был добиться большего успеха чем остальные.

'Хахве Маска.'

Именно поэтому Большому К не мог забыть о Хахве Маске. Не важно, что он об этом думал, он чувствовал, что Хахве Маска его шанс.

Пока Большой К прокручивал это в своей голове, началось сражение. Битву нельзя было отложить на потом.

...

“Держать строй!”

Танки подняли щиты, образовывая вогнутую линию фронта, а позади них стояли священники. Позади священников стаяли маги, а уже за ними стояли лидеры команд, управляющих сражением. Это Центурионы.

Они образовали линию в форме полумесяца, бронированные монстры с черными словно смоль глазами, ринулись прямо на нее.

Бум! Дун! Бам!

Монстры неустанно атаковали щиты, сила в их оружие была неимоверной. Тупое оружие вдалбливало щиты, а острые лезвия их разрушали. Танки поместили щиты перед собой, они давно уже потеряли свой благородный блеск, сейчас они выглядели потрепанными.

Конечно, даже под напором подобного натиска еще оставалось несколько целых щитов, сохранившие свое величие.

Танки, рядом с владельцем данного щита, заговорили.

“Щит Белого Жука удивителен.”

“Уник, что тут сказать.”

Ответил с гордой улыбкой на лице его владелец.

“Поэтому-то люди и тратят столько денег чтобы заполучить их в свои руки. Вместо того чтобы покупать три посредственных щита лучше взять один хороший.”

“Ты вообще жаловался, когда его приобрел, говоря, что сожалеешь о своей покупке…”

Эти три игрока доказали, что даже в таком ожесточенном сражении есть место шуткам.

- Чтение готово!

Пока это продолжалось, маги шепнули Центурионам, что чтение заклинаний закончилось.

Один, два, три… досчитав до десяти, Центурион повысил свой голос.

“Готовьте волшебную бомбардировку!”

Его голос повысил окружающую нервозность.

Самыми нервными были Танки. Взрывы от заклинаний будут происходить прямо перед их щитами. Сильные магические взрывы будут уничтожать монстров, после чего их эффект распространится на окружающих. Это было хуже ударной волны от гранаты. Павшие монстры будут опрокинуты, разлетаться в разные стороны. Мощь, продемонстрированная в данном процессе будет колоссальной. Любой живой организм в данной ситуации будет демонстрировать все возможные навыки чтобы выжить.

‘Я больше никогда не буду выбирать танка.’

‘Приходится выполнять самую тяжелую работу. Лучше быть целителем.’

Пока Танки нервничали, начали готовится Священники.

“Запустить заклинания!”

По приказу Центуриона, все 10 магов единовременно запустили свои магические заклинания. Дугой пролетев над танками, они обрушились на головы монстров.

Первая прилетевшая волна была стихии молний. Две шаровые молнии обрушились монстрам на головы.

Дззз!

Броня была бесполезна против электрического разряда. Некоторые комплектующие брони действовали как катализаторы и принимали на себя ток.

Куууоооооо!

Попав под разряд электричества монстры заревели.

Атака продолжалась и на землю приземлились два огненных шара.

Вшуууух!

Каждый шар огня создал огненное царство диаметров в 330 метров каждый. Урон от прямого попадания был небольшой, но он накапливался со временем. Это было самое сильное заклинание по продолжительности действия. Это была самая полезная магия в затяжных боях.

Магия льда тоже присутствовала в «Полководце», и она не осталась в стороне. На землю приземлился ледяной шар.

Треск!

Он разбился.

Разбившись, из шара начал выходить Ледяной Туман, покрывая собой широкую область. Туман исчез так же быстро как и появился. Однако после себя он оставил лишь замороженных в лед монстров. Ледяные неподвижные статуи.

Обрушившие эти ледяные статуи были сами же монстры. Монстры не смущались топтать собственных же товарищей. Ледяные статуи монстров разлетелись на кусочки словно битое стекло. От них ничего не осталось, монстры растоптали каждый сломанный кусочек.

Последовал дальнейший хаос и он обрушился на Танков. С щитами на перевес Танки завопили.

“Выкусите!”

“Оу ча ча ча!”

“Кто-то поет мне песню!”

Даже сейчас они балагурили.

Однако были места, где сейчас было не до смеха.

...

- Команда 10 пала!

Это была односторонняя связь для Большомого K, как отчет. Они не обращались за помощью. Они просто говорили другим, что их работа была сделана, и они будут ретироваться оттуда. Это было формальное пожелание удачи оставшимся командам.

Большой K не стал сердиться на это. Было замечательно, если они могут наслаждаться и смеяться во время сражения. Будь здесь хоть все члены Топ-30 Гильдий, игроки все равно будут продолжать погибать. Это был для них 48-часовой печалью. Неудачи были неизбежны.

От таких новостей не испытываешь гнева или облегчения.

“Хорошая работа.”

- Команда 10 вы хорошо постарались.

- Пожалуйста, подготовитесь к следующему сражению.

Он решил, что они должны остаться, чтобы защитить свой регион. Это было верное решение, чтобы не допустить неразберихи. Если они разделят свои силы, чтобы помочь другому региону, то многие игроки просто зря погибнут. Каждый выйдет из игры на длинный период в течение 48 часов. Это было доказано опытом прошлых сражений. Табель успешности этой стратегии был печален. Было бы глупо наступать на эти грабли снова.

В этот момент Большой K оценил их шансы на победу.

‘Прошло лишь 10 минут с начала сражения, а Армия Скверны уже прорвалась через один регион.’

Напор не был слишком большим. То, что они не смогли продержаться 10 минут было не главным. Просто это значило, что они не смогли убить достаточно монстров.

В замке Шеза собралось около 1000 игроков, поражение было предопределено еще до начала сражения. Было ясно, что скоро они перейдут к следующему этапу - уличным боям.

Это сражение было очень продолжительным. За пределами замка, у ворот замка и в самом замке. Это три этапа сражения. Каждый монстр убитый на ранней стадии, был был хорошей новостью.

‘Как и ожидалось, мы не сможем этого сделать’

Они сняли далеко меньше ожидаемого. Именно поэтому в мыслях Большого К поражение было неизбежным.

Именно в этот момент…

- Это Команда 11.

С ним связалась Команда 11.

‘М?’

У команды 11 и 12 были немного отличные от остальных роли. Это игроки со стилем наименее полезным в большом сражении. Это группы атакующих в ближнем бою. Вместо сражений в прямом столкновениях, их собрали в группы для быстрых атак.

“Что с Командой 11?

Эти команды отвечали за тактику Прогрызания.

Если они не будут осторожны, то они, как и команда 10, потерпят катастрофическое поражение. Но так как они использовали тактику "ударил - отступил", то потери среди них были минимальны. Поэтому в голосовом чате их обычно было неслышно. Чем меньше слов, тем больше дела, это относилось к каждому.

К тому же, содержание их слов так же добавило им весу.

- Хахве Маска буйствует с тылу Армии Скверны. Что нам делать?

После слов Центуриона Команды 11, словно кваканье лягушек, поднялись возгласы.

- Ничего себе! Хахве Маска действительно там?

- А я думал, что он отступил после броска парочки Костяных Бомб. Возможно ли, что он все это время был там?

- Ничего себе. Хахве Маска действительно сумасшедший ублюдок. Он зашел к ним с тылу? И сражался с ними все это время?

Квак. Квак.

Голосовой чат переполняли возгласы удивления, Большой К чуть с ума не сошел от этого. Для других не имело значения о чем там говорилось. Однако работа Большого К выслушивать каждого. Он должен был прислушиваться даже к просто бессмысленным разговорам. Не было ничего более раздражающего, чем работа, где нужно было выслушивать всякий бред.

"Тихо."

Большой К наконец заговорил.

- Сколько монстров одолел Хахве Маска... ох, простите.

Один человек выступил чтобы поинтересоваться, однако почувствовав атмосферу, отступил.

Когда атмосфера улеглась, Большой К снова продолжил.

“Так сколько положил Хахве Маска?”

Говорил он, тоже этим интересуясь.

- Пффф.

В голосовой чат полился смех окружающих. Так как Большой К не знал причин позади этого смеха, ему это не понравилось. Хорошо, что остальные сейчас не могли видеть его выражения. В его груди потеплело от того, что это не было видео-чатом.

К счастью, Центурион Команды 11 был немногословным человеком, и он не поддавался атмосфере других. Он спокойно ответил.

- Число убитых, которых я видел лично равняется 11. Он сделал это за 1 минуту. Раз уже шла 110 минута с входа Армии Скверны в режим Осады, то при текущем темпе, он убил не меньше сотни из них.

На этих словах кваканье лягушек прекратилось.

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

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 - Денежная Мощь (Часть 3)**

Глава 125 - Денежная Мощь (Часть 3)

- Экстренное сообщение! Хахве Маска участвует в большом сражении в замке Шеза!

Реакция на маленькие слухи слаба.

- Ну и что?

- Даже этот странный ублюдок скрывается там. И чего ты ожидаешь от нас?

- Какое отношение участие Хахве Маски в замке Шеза имеет к нам?

Маленькие слухи так и уходили в забытие, так и не успев набрать обороты. Однако бывали времена, когда маленький слушок перерастал в нечто большее.

- Хахве Маска вышел в открытый бой в Большом Сражении!

Данный случай относился к последнему варианту.

- Хахве Маска?

- В Большом Сражении?

- В открытом бою?!

Комбинация этих трех фраз очаровала поклонников «Полководца». Все их внимание было привлечено к замку Шеза.

Это послужило удобрением для дальнейшего роста новостей.

...

[Вы получили уровень.]

Он слышал уведомление о получения уровней более 160 раз, так что сердечко его уже перестало каждый раз екать от волнения. Хурокан сосредоточил свой пристальный взгляд на толпе перед собой.

На данный момент для предотвращения дальнейшего продвижения Армии Скверны в каждом секторе находилось по команде. Произошла ожесточенная битва и защитники замка Шеза были отброшены назад.

Армия Скверны, в целом, одерживала верх в этой битве. Это было похоже на бой двух борцов разной весовой категории. Но защитники замка Шеза так просто не пали. Они все еще держали оборону. Естественно, продвижение Армии Скверны пришло в замедление.

Видя эту сцену, Хурокан облизнулся.

Этим жестом он демонстрировал, что закончил Поедание Хвоста.

Шестеренки встали на место, все проходит по его сценарию.

Он мог заниматься Пожиранием Хвоста до того момента, пока Армия Скверны не придет к остановке. Использовать Пожирание Хвоста, когда армия остановилась, безопаснее, чем стоять на фронте. Однако, это будет опаснее, чем тактика Прогрызания.

‘Ну же.’

В этот момент, Хурокан прикусил губу. Тут было все понятно.

Беспокойство.

В настоящее время Хурокан беспокоился.

‘Я показал вам предостаточно. Просто хватайте приманку.’

Его цель состояла не в получение опыта.

‘Вы ублюдки называете себя про-геймерами. Вы серьезно собираетесь сбежать поджав свои хвосты?’

Почему люди играют в игры? Это не сложный вопрос. Нет никакого скрытого значения позади решения людей, начать играть в эту игру. Они играли, потому что хотели. Они играли в нее, потому что желали превзойти остальных, и хотели играть в нее стильно.

И Хурокан делал на этом акцент.

Посмотрите на меня! Если вы последуете за мной, то вы добьетесь всего чего так желаете, любви, славы, восхищения, всего чего только захотите! Сегодня ваш день пройдет спокойно, потому что сегодня вы играете!

Вообще-то, Хурокан запросто выиграл бы Центурионов. В конце концов Центурионам не платили деньги за их позиции. Эти игроки настояли на этом лишь потому, что они могли извлечь некоторую выгоду из своего положения. Они бы охотно согласились работать с Хуроканом, создай он им выгоду.

С другой стороны Центурионы не имели столько власти над игрокам, как они полагали. Игроки под их командованием не были их подчиненными. Если игроки не захотят что-то делать, то они просто покинут сцену. Если все игроки их покинут, то толку от Центурионов ноль.

Именно поэтому Хурокан с самого начала нацелился на обычных игроков.

Все его прошлые действия, вплоть до сих пор, были нацелены на то, чтобы вселить жар в их сердца.

‘Прямо сейчас интернет должен пестрить об этом.’

Конечно, игроки сейчас были заняты сражением и не могли лицезреть деяния Хурокана своими глазами. У них было не так много времени, чтобы заниматься подобным. Однако это не значит, что исключительно все игроки были сосредоточены лишь над сражением перед собой.

Даже перед важными тестами вы не уведите аудиторию переполненную сосредоточенными студентами. Внимание большинства студентов легко увести в сторону словно листок на ветерку. Лишь потому, что они прямо в эпицентре сражения не значит, что этого нельзя было сделать и сейчас. Может быть танки на передовой и были в полной концентрации, сосредоточившись на монстрах перед собой, а вот у магов и священников за ними еще было время чтобы похалтурить.

Это неизбежно приведет к тому, что кто-нибудь из них да узнает о гамбите Хурокана. А что произойдет после того, как они узнают о его деяниях? Информация распространится по окружению словно пожар. А так как все они пользовались голосовыми программами, то им не нужно было отвлекаться чтобы печатать сообщения. Всего-то пару раз пошевелить ртом.

Спустя какое-то время атмосфера стала накаляться.

И в этот момент...

“Хахве Маска!”

В конце концов ответственным нужно было разобраться с этой ситуацией. А что бы сделать это, нужно было найти источник проблем.

'Хорошо.'

На губах его появилась вымученная улыбка.

...

- Группы 5, 6, 11 и 12 выдвигайтесь со своих позиций. Группы 1 и 2 находятся в состоянии готовности. Линии танков и священников остальных команд остаются на своих местах. Все маги поднимаются на стены замка!

Большой K начал раздавать приказания.

В обычное время его приказы не возымели бы результатов. Если бы игроку пришедшему на охотничье угодье ради охоты дали приказ идущий в разрез с его планами, он бы послал бы всех нахер и просто вышел бы из игры.

Не сказать, что и здесь таких не было.

“Эй, что он творит? Мы ведь были прямо в разгаре хорошей охоты.”

“Сумасшедший. Он что, действительно хочет попытаться это сделать? С фига ли они принимают такие односторонние решения!”

“Как же бесит. С какого перепугу я должен это делать? Эти придурки не моя ответственность. Ах. Без разницы. Меня тут больше нет.”

Однако это относилось к относительно небольшому числу игроков.

Большинство жалоб было сметено появлением одного имени Хахве Маски.

“Я слышал, что Хахве Маска сейчас находится в самом тылу.”

“Думаю, ему удалось поймать несколько сотен.”

“Несколько сотен? Невозможно. Даже если бы он ловил по одному монстру в минуту, чтобы убить 300 у него бы ушло минимум часов 5.”

“Это же Хахве Маска. Если он призовет 100 скелетов, то убить несколько сотен не составит труда.”

“Хватит нести ерунду.”

“Ну, давайте хотя бы попробуем. Не каждый день нам выпадает возможность поохотится с самим Хахве Маской, и думается мне, вряд ли еще выпадет. Да и Хахве Маска должен иметь план. Только подумайте, что произойдет если нам удастся одержать победу над Армией Скверны? Это будет настоящий фурор!”

“Хахве Маска сказал, что в любом случае он в конце сражения позволит сделать с ним селфи. Не важно, проиграем мы или выиграем. Давайте сделаем это.”

“Эй, подождите меня. Дайте мне обновить происходящее в Facebook.”

Слух, связанный с появлением Хахве Маски уже вышел из-под контроля. Правда стала распространятся, и дошла до защитников замка Шеза.

В некоторых слухах гласило, что Хахве Маска призвал сотню Скелетов Воинов, явил Рыцаря Смерти, Огненного Голема, который, казалось, окунул все поле сражения в пучину огня, а так же, что использую магия он смог проломить пространство…

Любой рационально мыслящий человек бы понял, что все выше сказанное полный абсурд, но для защитников замка Шеза достоверность этих вопросов была не важна.

Для начала, все это выглядит забавно. Если им действительно удастся удержать этот замок, то это станет настоящим достижением!

Только этой причины было достаточно чтобы поднять боевой дух игроков.

Как и приказал Большой К, линия танков вместе со священниками выигрывали время, пока маги быстро взбирались на вершины стен.

Когда они до нее добрались, был дан новый приказ.

- Линиям танков сузить построение, потихоньку отступайте назад. Вам не нужно блокировать каждого монстра! Если понимаете, что не можете справиться, просто пропускайте их! Мы собираемся позволить монстрам накинутся на стены замка!

Откажитесь от защиты стен!

Было много споров относительно этого приказа, но с точки зрения Танков, это даст им время, чтобы выздороветь. Им вообще медом было намазано на этом приказе, так что они выполняли его чуть ли не припрыжку. Танки в темпе начали отступать с поля сражения, а священники их подлечивали. Отступившие танки и священники были помещены в запас.

- Магам, приготовить заклинания!

Пришло время Магам сиять. Маги немедленно начали готовить свои заклинания.

- Не надо использовать свои сильнейшие заклинания по площади. Просто используйте магию для прицельного огня!

Перед тем как приготовить картошку, в начале нужно очистить ее от кожуры.

- Сейчас наша цель не в убийстве их с помощью магии. Сейчас ваша задача при помощи магии разрушить броню Армии Скверны!

Маги со скептицизмом отнеслись к новому приказу.

‘Разрушить их броню?’

‘Не значит ли это, что мы не нанесем им никакого урона?’

Обычно, магический огонь магов использовался для нанесения прямых повреждений врагу. Но никак не для разрушения брони. Но это не значит, что это невозможно. Они могли использовать на монстрах низкоуровневые заклинания, но с точки зрения их уровней, это было неэффективно.

Поэтому им требовались объяснения.

- После разрушения их брони в замке произойдет решающее сражение!

И даже этого было недостаточно.

- Это охотничья тактика Хахве Маски!

А вот это другое дело.

‘Раз Хахве Маска хочет чтобы мы это сделали, то мы почистим их как чеснок от шелухи.’

Маги начали готовить свои заклинания. Они не стали использовать свои сильнейшие заклинания после 1-го повышения. В этот раз пришло время вспомнить старые времена.

“Прошло уже много времени с тех пор, как я использовал Шаровую Молнию.”

“Как же давно я не использовал шарообразные заклинания.”

“Я никогда до этого не использовал вообще заклинания вроде шаров и болтов, поэтому ранг заклинаний довольно низок. Все ведь нормально?”

“Откуда мне знать? Спроси об этом кого поумнее.”

Не все стали следовать приказам. Некоторые маги начали готовить заклинания по площади. Всегда найдутся те, кто сделает все наоборот.

Однако таких было немного, поэтому на исход сражения это никак не повлияет. Не было нужды во всех. Главное, что бы это направление взяло большинство.

“Начать бомбардировку!”

Маги начали бросать заклинания. И шла бомбардировка без перерыва.

Магический шары и болты имели низкий каст и перезарядку, поэтому летели они непрерывным потоком.

Один человек не мог делать это бесконечно, но несколько сотен магов в определенном темпе могли бесконечно посыпать поле сражения магией.

В экипировке, носимой монстрами, стали появляться трещины.

В этот момент сражение перешло в новую фазу.

...

“Маги со стен замка будут рушить броню монстров. После этого в местах падения стен и ворот образуется столпотворение. Поэтому в ход пойдут заклинания посильнее, блокировкой монстров займутся танки поэлитнее.”

“Тогда?”

“Игроки, посланные наружу, будут заниматься Прогрызанием монстров, слишком занятых толпучкой у стен замка.”

“Разве Прогрызание не займет слишком много времени? Большинство монстров к тому моменту уже буду в замке, нет?”

“Потом начнется самое главное, убийство уже безоружных монстров в Уличных Боях.”

“На что должна быть похожа структура уличных боев? Мы будем не в состояние контролировать каждое вспыхнувшее столкновение.”

“Тут построение не имеет никакого значения. Здесь все так же как и на обычной охоте. Пусть каждый сформирует свою охотничью группу и охотиться на тех, на кого он захочет.”

“Но если мы так поступим, то повреждения замка…”

“Ты что, лично делал инвестирования в замок Шеза?”

Большой К не нашел чем возразить на слова Хурокана. Придержав язык за зубами, Большой К улыбнулся.

" Невероятно."

Стратегия Хурокана не была исполнена сложными схемами и тактическими поворотами. Все было просто и понятно. За счет подобной простоты была возможность прокрутить сцену сражения у себя в голове. Для такой простой тактики, результаты прокрученных в голове сражений были ошеломительными. Стратегия Хурокана не гарантировала им 100% победы, но ставила их в положение на вытянутой от нее руки.

Если бы защитников замка Шеза было более 2000 человек, то победа была гарантирована. Конечно, это только в том случае, если сражением руководил кто-то столь же компетентный как Хурокан.

‘Если Топ-30 Гильдий будут использовать данную тактику... то мы будем одерживать победу почти в каждом сражении.’

Большой К был крайне удивлен этим, поэтому не удержался и задал вопрос.

“Как ты придумал все это?”

Хурокан не смог найти подходящих слов на данный вопрос, поэтому просто фыркнул в ответ. Большой К обдумал этот жест. Ему словно говорили, ‘Я действительно должен объяснять тебе подобные мелочи?’. Он предположил, что именно это ему и имели в виду. В некотором роде, этот жест можно считать высокомерным. Для Большого К этот же жест говорил об обратном. Он оценивал его как уверенность Хурокана в своих силах.

‘Он не просто хорош в сражении. Значит, он так же хорош и в планировании? Как же так? Он действительно способен на все.’

В этот момент Большой К действительно понял, почему Чев так высоко его ценит.

Ну, у Хурокана конечно же были свои причины чтобы дать такой ответ. Нет, точнее он просто не осмелился его дать. Причина была проста.

‘Эту тактику придумала именно твоя гильдия...’

Тактика предложенная им, была тем, что он позаимствовал у руководства "Красных буйволов".

Когда Армия Скверны входит в режим осады, кто-то использует тактику Пожирания Хвоста с тыла и тактику Прогрызания, для сокращения общей численности армии. Потом Маги используя свои заклинания, разоружали монстров, в итоге, когда происходила толпучка, множество монстров убивалось. После этого в ход шли уличные бои, убивая монстров в замке. Но за пределами замка обязательно еще будут оставаться монстры, тогда Маги давили их магией по площади. Последний прием называли 'Похмельем'.

Если кто-то пытался защитить замок, то в таком случае это верно, требовалось минимизировать повреждения. Однако это относиться к реалиям жизни. В «Полководце» игроков не должны заботить подобные вещи. Данный факт тоже поспособствовал создания данного метода.

Эту тактику придумали «Красные буйволы», и она стала стандартом в ходе большого сражения. Топ-30 Гильдий последовали за "Красными буйволами", от чего большое сражения закончилось с большим отрывом игроков. Как результат, акции "Красных буйволов" после этого сильно подскочили.

Теперь, когда то же самое произошло с Хуроканом, он немного сожалел о своем поступке, но в своем сердце он быстро проглотил все это.

‘Да кого это волнует. Я делаю это, чтобы откормить Топ-30 Гильдий.’

Разве в конечном итоге это не принесет наибольшую прибыль Топ-30 Гильдиям? Эта мысль сводила живот Хурокана.

‘Нет. Будем честны, я ведь столько всего сделал для Топ-30 Гильдий. Даже назови они меня своим дедушкой, этого все равно не будет достаточно.’

Это произошло в этот момент.

Услышав свою голосовую программу, и он внезапно задал Хурокану вопрос.

“Хахве Маска. Есть запрос на интервью…”

Большой K собирался было договорить, но остановился. Он вспомнил, что Хахве Маска редко давал в СМИ интервью. Стало понятно, что просить об этом будет не тактично. Мысли Большого К были в путанице. Он позволил этим словам вырваться, лишь потому, что ситуация была не простой. Поэтому Большой К уже был готов к тому, что его предложение сейчас отклонят.

“Интервью? С «Красными буйволами»?”

Но вместо того чтобы отказаться, Хахве Маска лишь переспросил. Одна из бровей Большого К приподнялась.

“Нет. Это Fruit Post.”

Fruit Post.

“Как ты познакомился с ними?”

“Ну… у меня есть свои личные связи.”

“Нехилые такие связи. Иметь знакомства с репортером из Fruit Post...”

Когда Peach Corp выпустила свой первый V-Gear модуль, она образовала свою СМИ, которая занималась более подробным содержанием виртуального мира. В то время компания называлась еще просто Peach, они приобрели одну из компаний традиционных СМИ, которая не смогла подстроиться под современные реалии. Так и появилась новая медиакорпорация Fruit Post.

На данный момент их контент содержал в себе самый широкий спектр информации о сфере виртуальной реальности. К тому же, они являются самым популярным транслятором «Полководца». С точки зрения еженедельного обозревания «Полководца», их влиянием входит в тройку лучших СМИ.

Большой K имел несколько соглашений с репортерами из Fruit Post, которые имели дело исключительно с «Полководцем». Один из них пронюхал ситуацию и попытался через Большого К связаться с Хахве Маской.

С точки зрения репортера, это все равно что схватить луну рукой смотря на нее в небо.

“Хорошо. Я дам интервью.”

Однако Хурокан согласился.

Репортер только что смог накинуть лассо на луну.

“Правда?”

Большой К был сильно удивлен, но потом быстро исправился. Пару раз глотнув, он задал вопрос.

“И на какую даты вы хотите ее назначить?”

“Прямо сейчас.”

“Что?”

“У меня есть немного времени до начала уличных боев. Так что я пока ни чем не занят. Начнем интервью прямо сейчас. Просто соедини его со мной.”

...

- Интервью с Хахве Маской закончилось!

- Это и правда живое интервью? Дайте мне координаты Fruit!

- ㄴ 37.387474 широты, -122.0575434 долготы.

- ㄴ Тупой сукин сын. Это ведь координаты Силиконовой Долины!

- ㄴ А главный Офис Fruit Post находится угадай где?! В Силиконовой Долине!

Fruit Post сделало живое интервью с Хахве Маской и это стало темой дня. Поклонники «Полководца», особенно фанаты Хахве Маски, естественно уделили этому интервью свое пристальное внимание.

Пока на нем было сосредоточено столько внимания, Хахве Маска продемонстрировал всем тактику, которая принесет игрокам победу в большом сражении. И сделал он это в прямом интервью.

Конечно, на него обратили внимание не только фанаты «Полководца». Игроки «Полководца» наблюдали содержание интервью Хахве Маски в режиме реального времени.

‘Он все еще носит подаренную мною броню. Как и ожидалось, я хорошо постаралась. Она хорошо на нем сидит.’

Гильдмастер «Штормовых охотников» тоже смотрела.

‘Я должна была подкупить его заранее. Я никогда бы не подумала, что он будет подниматься так быстро. Как жаль.’

Гильдмастер «Красных буйволов» также смотрел.

А также...

“Спасибо, что согласились на наше интервью. Скоро собираются начаться Уличные Бои. Желаете что-нибудь сказать напоследок своим зрителям? Для справки, сейчас за нашим интервью в прямом эфире наблюдают более 20 миллионов человек.”

“Я могу что-то добавить? Даже при учете того, что это прямая трансляция?”

“Ну, в случае каких-то проблем, нам просто нужно будет написать отчет. Пожалуйста, просто сведем ругань на минимум.”

“И то верно. Хочу сказать, что у меня нет никаких причин участвовать в большом сражении. Я буду честен, с этой работы я даже ничего не получаю. А причина моего участия довольна проста.”

Гильдия "Помощников" не была сильно известна. И ее гильдмастер тоже следил за этим интервью.

“В данный момент, игроки, не участвующие в большом сражении, тоже страдают. Высокоуровневые игроки, которые не участвуют в большом сражении, почти ночуют в отделениях Ассоциации Завоевателей, куда часто приходят низкоуровневые игроки. Это мешает новичкам двигаться вперед, так как наши беспокойные ветераны истребляют почти всех монстров в округе. С другой же стороны, нашим малым друзьям в охоте не так легко, из-за того же большого сражения.”

“Да. В связи с этим жалоб постоянно становится все больше и больше.”

“Неважно как я на это посмотрю, но игроки явно не наслаждаются большим сражением”.

“Вы имеете в виду...”

“Я все сказал. Просто считаю, что эта ситуация требует коррективы. На этом и закончим наше интервью.”

Именно так интервью и закончилось.

“Хахве Маска. Помести его имя на ту же категорию, что Первого Главу, Штормовую Королеву и Матадора.”

“Да. Я свяжусь с Вами, как только сделаю это.”

Много вещей изменилось в этот момент.

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

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 - Рейд на Аргардо (Часть 1)**

Глава 126 - Рейд на Аргардо (Часть 1)

Перед ним была розовая колбаска, обернутая жаренной яишницой. Были так же свежие овощи, тунец и бульон с большим количеством говядины и приправ в ней. Он наложил гарнир на миску белого риса. Ан Джеюн был занят, кушая все это, однако выражение его было не особо радостным.

К удивлению многих, он был недоволен своим меню.

‘Если бы не это событие, то сейчас на моем столе стоял бы рацион здорового питания. И к настоящему времени я уже находился в игре.’

По правде говоря, он планировал перейти на рацион здорового питание еще с самого начала большого сражения. С недавних пор он начал чувствовать, как его физическое состояние стало ухудшаться, а сейчас он как никогда раньше нуждался в своем здоровом теле.

Именно поэтому до сего момента он откладывал деньги. Он экономил, чтобы составить себе рацион здорового питания на увеличение выносливости.

‘Дерьмо. Никогда бы не подумал, что мне придется здесь так сильно потратиться.’

Защита замка Шеза завершилась, поэтому были проведены подсчеты. Вот почему он не мог тратить много денег на еду. Он потратился больше, чем от него ожидалось. К тому же, еще одна проблема состояла в том, что он потратил большинство своих расходников, что лежали до этого в запасе.

У Игроков «Полководца», особенно Топовых, всегда были большие хранилища. При учете будущих охот, сражений и крупных рейдов, у него просто не будет времени восполнять свои запасы.

На данный момент у Ан Джеюна находилась лишь одна гора на руках. Обычно у него еще две находилось в запасе. Ан Джеюн был сродни муравью экономящим летом на еде, чтобы зимой открывать магазин. Однако в этот раз ему придется снова потуже затянуть пояса.

Та еда, что сейчас ел Ан Джеюн прямо показывала как сильно изменилась его ситуация. Его еда и его положение в «Полководце» претерпели значительные изменения. Это можно было заметить и по его страничке на YouTube. Число подписчиков, просмотров и покупок его видео, снова резко возросло.

Это было особенно верно к тем видео, что он сделал при защите замка Шеза. Он впервые продемонстрировал на большом сражении подобное ноу-хау. Видео "Пожирание Хвоста" уже набрало более 30 миллионов просмотров. Мысли об этом немного смягчили выражение на его лице.

‘Ну, хоть и не сразу, однако со временем я смогу вернуть инвестированные мной деньги.’

Он подумал о недавнем корпоративном предложение о спонсорстве, колбаса на его тарелке была как раз из мраморной говядины. Еда на вкус была гораздо лучше. Ложка и палочка для еды Ан Джеюна начали быстро перемещаться.

‘Ха?’

Прежде чем осознать это, он уже опустил свои палочки.

‘Это наконец произошло!’

Восходя на гору, Ан Джеюн наконец-то пересек отметку в 80%, прямо перед глазами маячила ее вершина.

...

После окончания интервью с Хахве Маской, все Топ-30 Гильдий начали соревноваться с друг другом о том, кто же первым объявит о своем вступлении в большое сражение. Кажется, они только и ждали этой возможности.

“Мы будем потихоньку принимать участие в большом сражение, чтобы помочь нашей страдающей части игроков. Кроме этих случаев, все остальное мы предоставим в руки обычных игроков. Пожалуйста, думайте о наших действиях как о поддержание правопорядка.”

Они вступили в большое сражение под предлогом поддержание правопорядка.

Мнение игроков на эту тему разделилось по разные стороны.

Если отложить в сторону успешность защиты замков, то часть игроков которые смогли извлечь из сражения выгоду. Они выступили против решения, принятыми Топ-30 Гильдиями. Это факт. Если в дело вступят Топ-30 Гильдий, то пирог придется поделить между большим количество людей. К тому же, Хахве Маска теперь показал им как сражаться с Армией Скверны. Если Подножки вместе с обычными игроками сделают акцент на своем численном превосходстве, то они вполне смогли бы защитить свои крепости.

С другой стороны, Игроки ниже 100-ых уровней, не участвующие в большом сражение, радовались вступлению в дело Топ-30. Это было правдой, что высокоуровневые игроки занимали для себя охотничьи угодья для низкоуровневых игроков. Топ-30 Гильдий собирались разрешить эту проблемы, поэтому у них не было причин их не приветствовать.

Мнения разделились, но самое главное то, что многие игроки согласились с участием Топ-30 Гильдий.

Поэтому Гильдия «V&V» и остальные 8 гильдий из Топ-30, заявившие о своем отказе от участия, пребывали в неловком положение.

Интернет так и пестрил об этом.

- Что относительно тех, кто заявил о своем отказе от участия в большом сражение?

- Если у них есть яйца и гордость, пусть так и останутся в стороне.

Этим гильдиям пришлось прорываться с боем, т.к. они решили не защищать свои крепости, а вернуть старые. Они смело шли вперед, под предлогом возвращение игрокам их территорий.

Их жест мало кто оценил по достоинству, однако и расстроенных их действиями тоже не нашлось. Вернуть замок было гораздо тяжелее, чем его защищать. Это было подтверждено множество раз, когда совместные усилия игроков терпели в вылазках крах.

Это привело к тому, что Топ-30 Гильдий не конкурировали между собой, потому что каждый занял себе свою нишу и роль.

Некоторые приняли участие в захвате потерянных замков, когда некоторые их защищали. До этого игроки отступали, но ситуация резко изменилась.

Армию Скверны начали продавливать назад. Армия Скверны была вынуждена повернуть поток сражений, расклад сил переместился.

В этот момент.

[В замке Хаванс появился невероятный Рейд-босс!]

...

Замок Хаванс.

В прошлом этот замок именовался Проклятым, именно здесь Армия Скверны сделала свой первый ход.

Атмосфера уныния, что царила здесь в прошлом, ушла. Сейчас это место было заполнено высокоуровневыми игроками. В сравнение с прошлым, замок был в ужасном состояние. Стены замка были в руинах, словно им было тысячи лет. А внутри него не осталось почти ни одного целого здания.

“Начать магическую бомбардировку!”

На этой ужасной сцене, снова развернулся старый спектакль.

Прежде, чем игрок успел закончить, несколько сотен магов запустили свои магические заклинания.

Каждое из них было не ниже 130-го уровня.

Каждое из них было как минимум Редкого ранга.

Это были маги, которые все свои характеристики инвестировали в интеллект. Они были известны, как ‘Маги Экстремисты’.

Они гармонично пользовались магией. Первым в ход пошла магия земли. Прямо из под земли возвысилась глиняная стена. Она была более 20 метров в высоту. Это была не простая стена из глины, ее называли Защитной Стеной, она могла остановить как физическую, так и магическую атаку.

Три Защитные Стены сформировали треугольник.

Прямо внутрь ее периметра пошли магические приемы посильнее. Огромные Огненные Шары сжигали лес, а с небес под звуки грома падали Шаровые Молнии. За ними словно дождь спускались Ледяные Копья.

Грохот!

Магическая бомбардировка сотрясала землю.

Ад.

Это слово как нельзя точно описывала развернувшуюся сцену.

Наблюдавший за этой картиной лидер главной рейд группы гильдии "Чистильщиков", Спирмен Ичи, сглотнул.

‘Пожалуйста сработай.’

Может это не касалось других их аспектов, однако в магическом нападение Гильдия "Чистильщиков" была лучшей среди Топ-30. Ад, устроенный магической бомбардировкой было их специализацией и гордостью.

Именно поэтому Ичи каждый раз наблюдал за этой сценой с уверенностью и гордостью в себе.

Однако в этот раз он чувствовал страх, нервозность и волнение. Для него это было впервые.

‘Я уже не ожидаю, что он от этого погибнет, но хотя бы урон это должно нанести. Хотя бы чуть-чуть. Если даже и этого не произойдет, то пусть хотя бы броню его разрушит! Пожалуйста!’

Он даже начал молиться.

Однако он вынужден был проглотить свои молитвы.

Тудууух!

С громоподобным грохотом, одна из Защитных Стен разлетелась вдребезги. Из созданной дыры в треугольнике повалили всполохи после магической бомбежки. Дым, огонь, молнии… в этом шквале огромного шума, можно было услышать звуки чьих-то шагов.

Владелец шагов был рыцарем облаченным в тяжелую броню. Броня его была ненормальна. Полностью серебряное облачение с тремя черными знаменами на нем. На его правом плече красовалась голова орла, его левое плечо было украшено головой льва. На его груди было круглое знамя из трех переплетающихся змей.

Вдобавок ко всему этот черный символ переплетался и двигался словно живой.

У рыцаря не было щита.

В его руках был меч. Выглядел он просто и не броско, однако от него исходил странный звук, словно чей-то дикий плач.

Большинство рейд-боссов были достаточно большими, чтобы одним своим видом вселять в сердца игроков дикий страх. Однако размером этот рыцарь не внушал в людей ужаса.

Увидев этого рыцаря Ичи закричал. Пожалуй впервые с тех пор, как он начал играть в «Полководца».

“Отступаем!”

“Что?”

Один из его подчиненных рефлекторно задал вопрос. Ему, по правде говоря, трудно было не сделать этого. С начала сражения с этим рыцарем прошло не больше 10 минут. После нескольких символических обменов ударами, они впервые использовали магическую бомбардировку, и уже должны были отступать?

Однако Ичи был настроен решительно.

“Как нам сражаться с тем, на кого не подействовали на физические, ни магические, на даже святые удары? Всем отступать!”

“Ах, понял.”

Приказы лидера были абсолютны. Его подчиненный не стал оспаривать их. Всем было приказано отступить. Здесь было очень много игроков, однако все отступили после нескольких слов. Впустую время потратилось лишь на то, чтобы это сказать.

Ну, вообще это произошло довольно таки быстро, не прошло и 10 секунд…

‘Ух!’

Подчиненный Ичи отдавал приказ, когда рыцарь, который только что стоял вдали, появился прямо перед ним.

Нет, это было не так, словно тот быстро переместился к нему. Он просто исчез из его поля зрения, а потом появился уже перед ним.

Рыцарь высоко поднял свой меч, когда подчиненный Ичи понял это, он уже опустился.

Лязг!

К счастью, Ичи успел заблокировать его своим копьем. От испуга его подчиненный упал.

“Не обращай на меня внимания! Уходи!”

Учи приказал своему подчиненному продолжать отступление. Тот лишь молча последовал его указаниям.

Рыцарь стоял прямо перед его глазами, поэтому Ичи удалось внимательнее его разглядеть. Находясь в непосредственной близости от него, Ичи увидел между разрезами в шлеме белоснежные глаза.

‘Левая рука принца Дина? Сэр Аргардо.’

Он быстро оценил ситуацию.

Скрежет металла!

Меч Асгардо начал проходить сквозь его копье. Нет, его вовсе не пилили, он делал это одной лишь грубой силой.

“Покрытие!”

Ичи рефлекторно воспользовался навыком.

Навык, которым он воспользовался, Покрытие. В ограниченный промежуток времени данный навык давал его броне и оружию неуязвимость. Навык был Уникального ранга, так что получить его было не просто.

А все труднодоступное имело соответствующий эффекты.

Однако, чтобы активировать навык Ичи на короткий промежуток времени отвел от рыцаря взгляд. Именно в этот момент Асгардо пнул его в живот.

Шлепок!

Звук от удара был подобен раскату грома. Ичи полетел по земле словно камешек по поверхности озера.

‘Блять!’

Мир в его глазах закружился.

Умудрившись в итоге остановиться, Ичи быстро огляделся.

‘Где он?’

Аргардо не было в его поле зрения. Ему в голову пришла мысль. Он поднял взгляд вверх, чтобы осмотреться. И наконец увидел его.

Клац!

Меч Аргардо пронзил голову Ичи.

- Уооо, Headshot!

- Копьеносец Ичи не продержался даже минуты.

- Это рейд группа "Чистильщиков"? По правде говоря, этого стоило ожидать.

- "Чистильщики" специализируются на зачистке монстров. Их рейд группа по силе не входит даже в Топ-10. Однако сражение все равно было слишком односторонним.

Белоглазый рыцарь, сэр Аргардо.

Его называли левой рукой принца Дина. После приобретения прав на рейд, "Чистильщики" немедленно начали продажу билетов на трансляцию.

Посмотреть на зрелище собралось множество людей, и все произошедшее обсуждалось в комментариях.

Шир читала ответы, и повернула голову. Люк тоже следил за видео, и заметил на себе ее взгляд.

“У Вас ко мне какие-то вопросы?”

“Что думаешь об этом?”

“Вы хотите услышать мое мнение о Аргардо или о "Чистильщиках"?”

"Оба."

Ответ пришел неожиданно с другой стороны.

“Если Королева вместе со мной сразится с ним, то НПС будет избит до полусмерти уже через 10 минут! "Чистильщики" видимо выжили из ума, не стоит пытаться откусить…”

“Эй! Фильтруй свои слова! Думай прежде, чем что-то сказать!”

Штормовая принцесса Хахуи собиралась сказать, что они пытались откусить больше чем могли. Однако Люк быстро перебил ее.

“Этот рот сказал все, что хотел?”

“Что ты только что сказал?”

Хахуи впилась взглядом в Люка. Однако Люк справедливо проигнорировал ее. Он продолжил говорить с Шир.

“Мы выяснили, что навыки на нем не работают. Ни физический урон, ни магический его не тронул. Вполне вероятно, что дело в броне, но может быть вероятность того, что это неизвестный навык наделенный силой Скверны.”

Рыцарь с белыми глазами, сэр Аргардо.

Информация об этом НПС была общеизвестной. Среди НПС Рыцарей «Полководца», он считается одним из лучших. Когда Аморальный Принц, Принц Дин явил себя, сражение с сэром Аргардом стало лишь вопросом времени.

Это все равно произошло бы.

Теперь это стало достоянием общественности.

“Если сравнить с Графом Скверны?”

“В РПГ играх гоблин на поздних стадиях игр гораздо сильнее дракона на ранних. Они в разных категориях.”

“Объясни подробнее.”

“Способности рыцарей в ближнем сражении несопоставимы с монстрами с которыми мы сталкивались ранее. Не возражаете, если я скажу прямо?”

"Говори."

“Считаю, что Рыцарь сильнее Королевы.”

“Ты ищешь смерти?”

Хахуи еще раз вмешалась в разговор.

Люк освободил длинный вздох.

По его выражению так и читалось, ‘Что мне сделать, чтобы эта стерва наконец закрыла свой рот?’

“Какие у тебя доказательства?”

Шир посмотрела на Хахуи. Хахуи закрыла рот и надулась.

Посмотрев за этим, Люк продолжил.

“В столкновение с врагом подобно ему, опыт в ПвП намного важнее, чем опыт в Рейдах. И это слабость Королевы.”

Шир кивнула

Все верно. Шир сильна в ПвП поединках. Было не так много людей, которых она бы могла назвать своими противниками. В сражении один на один, людей, которые могли свободно сразить ее можно было пересчитать по пальцам одной руки. Это имеет место, даже если перевернуть всю базу «Полководца».

Но это не значит, что у нее есть огромный опыт в ПвП. Сколько игроков смогло бы убить ее? Пускай кто-нибудь и решился бы сделать это, однако его убьют до того, как он успеет к ней подойти.

Конечно, эта слабость была присуща не только Шир.

“Эта проблема является слабостью большинства атакующих мечников, представляющих Топ-30 Гильдий.”

Основные рейд группы Топ-30 гильдий состояли из мечников. Их называли звездами «Полководца», и обычному игроку встретиться с ними было почти невозможно. Другими словами, этим игрокам не доводилось встречать на своем пути "Неприятности".

Это приводит к отсутствию опыта в ПвП, а в сражение с Аргардо это было жизненно необходимо. Даже если убрать в сторону численное равенство, результат будет трудно предсказать. "Чистильщики" искупали его в магической бомбардировке, однако он этого даже не почувствовал.

“Если мы сможем одолеть его, игра будет за нами.”

Аргардо был прекрасным трофеем. Гильдию, убившую ее еще долго будут называться лучшей.

Люк кивнул головой. Шанс успеха был небольшой, однако избежать сражения хуже поражения. Если избегать его, то репутация от этого упадет больше, чем после проигрыша ему.

“Я пойду запросить рейд. Мы встанем в очередь, но об этом можно не волноваться.”

После убийства Агардо, остается лишь одно.

“Следующий на очереди Принц Дин.”

Когда к концу подходит старая эра, следует подготовиться к новой.

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

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 - Рейд на Аргардо (Часть 2)**

Глава 127 - Рейд на Аргардо (Часть 2)

Жертвой неизвестного мага Проклятый замок был запечатан в своих руинах. Однако замок возвратил свое былое сияние благодаря четырем героям. Впоследствии, его начали заполнять все новые и новые необычные творения. Бутон раскрывался и его переименовали в замок Хаванс.

Однако белоглазый Рыцарь запятнал этот цветок. Внешний вид замка Хаванс стал еще хуже, чем во времена, когда его звали Проклятым. Удушающая атмосфера заполняла руины.

Чтобы сразить это отчаянье, на месте цветков, стали собираться звезды.

Прямо перед замком Хаванс находилось более тысячи игроков. Нет, это не была деревня. Вокруг них даже не было баррикад. Если приводить аналогию, то это было похоже на большую площадку для пикника. В «Полководце» заниматься подобными вещами было довольно опасно. Ведь они все были беззащитны против нападений монстров.

Однако ни одного из многих игроков это не волновало. Монстры, что появлялись около замка Хаванс, были для этих игроков сродни маленьким развлечениям, десертом, после основного ужина.

Но сейчас объявились монстры, которые взволновали даже их.

“Давно это было.”

Появились звезды среди звезд. Это был не одна звезда. Их было две.

“Я с тобой разговариваю. Разве это не нормально хотя бы кивнуть в ответ человеку? Тебе обязательно вести себя так холодно по отношению ко мне?”

“У тебя какое-то дело ко мне?”

Это был Шир и Чев.

Перед замком Хаванс на рейд Аргардо появились игроки больших навыков и славы. Однако все они меркли по сравнению с ними. Этим игрокам теперь не доставало квалификации вести ведущие роли. Сейчас они находились здесь в качестве наблюдателей.

Все внимание игроков вокруг сосредоточилось между этими двумя.

Элита среди элиты. Демонстрируя свое сияние, ни Шир, ни Чев не обращали свое внимание на окружающих. Шир очень холодно смотрела на Чева. Не было никакой необходимости действовать словно они были в хороших отношениях. К тому же, сейчас были серьезные основания для этого.

“Ничего особенного. Я проверил свой порядковый номер и ваш, и узнал, что вы идете следом после нас. Поэтому пришел чтобы поприветствовать вас.”

После слов Чева, выражение Шир стало хуже.

Это и была причина ухудшения их отношений.

“Ты здесь чтобы провоцировать меня.”

“Абсолютно нет.”

Каждый мог понять, что рейд на Аргардо стоял восклицательным знаком по всему большому сражению. Именно поэтому все конкурировали между собой за право его одолеть. Очередность определялась лотереей. «Штормовые охотники» шли прямо после «Красных буйволов».

Конечно Шир была недовольна.

‘Будь это кто угодно, кроме «Красных буйволов»…’

Гильдия «Штормовых охотников» была довольно далеко от начала очереди. Включая «Красных буйволов» перед ними было еще 4 гильдии из Топ-30.

Однако в ее глазах лишь «Красные буйволы» представляли из себя занозу. Если другим гильдиям удастся одолеть Аргардо, то только благодаря чуду. Однако для «Красных буйволов» эта задача под силам. Одно это говорит, насколько высокого мнения она о «Красных буйволах».

Вдобавок ко всему, чтобы разглядеть ситуацию Чев лично пришел сюда, хотя их очередь не подобралась даже близко.

Это не попытка «Красных буйволов» наживиться от продажи билетов на горячей теме. Его действия означали, что он вложит в эту попытку все свои силы.

Шир прибыла сюда по схожим причинам.

По этим же причинам Чев специально пришел подразнить ее.

Они не конкуренты, которым приходиться сражаться лицом к лицу. Нет, просто два стрелка нацелились на одну мишень. Между ними нет места дружественной атмосфере. Между ними летели искры.

Видя все это, вокруг ходили сплетни.

“Полагаю, что одна из этих гильдий добьется успеха.”

“Не думаете, что у «Красных буйволов» вероятность успеха выше?”

“Наоборот. Если «Красные буйволы» продемонстрируют в рейде всю свою стратегию, то «Штормовым охотникам» потом будет гораздо легче.”

“Вопрос лишь в том, кто съест блюдо полностью, а кому достанутся крошки.”

Кое-кто очень пристально смотрел на этих двух игроков.

‘В конце концов, Хахве Маска дал этим двум возможность участвовать в рейде. Он доставляет слишком много хлопот.’

Синклер был с гильдией «V&V». Он находился здесь в качестве члена их рейда. Через пару часов они собирались совершить рейд на Аргардо. На его лице появилась кислая мина, когда он увидел появление Чева и Шир.

Однако за Синклером тоже наблюдал чей-то пристальный взгляд.

‘Этот придурок тоже здесь?’

Игрок был экипирован в обычные стальные латы. Шлем полностью закрывал его лица, а позади него развевался плащ. Он был похож на типичного мечника в «Полководце».

Обнаружив Синклера, сердце Хурокана сжалось.

‘Снова этот придурок. Какого черта на его груди красуется эмблема «V&V»?’

Хурокан не должен был участвовать в рейде в одиночку.

С Аргардо падали невероятные предметы. Комплект брони Аргардо являлся рангом Уникальной Хроники 180-го уровня. А Меч Палача является оружием Эпической Хроники. Эти два комплекта можно носить вплоть до середины 200-ых уровней. Оружие было особенно хорошим.

Однако Хурокану было почти невозможно его получить.

‘Дерьмо. Присоединиться в качестве третьего колеса теперь не получится.’

Рейд на Аргардо в соло не проведешь. Если бы сражаться приходилось только с ним, то Хурокан уже давно бы это сделал. Однако его возможности не безграничны.

Рейд на Аргардо был не простым рейдом. Этот рейд проходит в стиле большого сражения.

Для начала следовало одолеть Армию Скверны защищающую замок Хаванс. После чего этот замок нужно было защитить. В общем, чтобы сразиться с Аргардо нужно было провести успешную осаду замка. А для Хурокана в одиночку это было невозможно.

Поэтому Хурокан хотел заключить сделку. Он планировал присоединиться в качестве козырного туза к одной из приличных Подножных гильдий, которая точно не выиграла бы этот рейд. С их точки зрения, у них не было причин чтобы ему отказывать.

Иначе это не помешало бы другим, особенно Топ-30 Гильдиям, убить Аргардо. Это соглашение намного лучше, чем просто сосать свой большой палец, ожидая пока другие вас обойдут.

Однако тут появился Синклер в качестве одного из членов «V&V». Синклер уже пытался убить Хурокана. При чем не было никаких видимых причин. Его попытка убить Хурокана была неосмотрительна.

‘Если я заговорю о Стиле Сторожа с ним еще раз, то держу пари он вычислит меня по IP и убьет.’

По крайней мере если бы Хурокан был на месте Синклера, то его бы глаза выпучились от гнева найди тот его.

‘Дерьмо. Кажется, мой план потребует корректировок.’

Хурокан сглотнул свои горькие слова. В этот момент Синклер повернулся чтобы взглянуть на Хурокана. Он почувствовал как тот на него смотрел. В этот момент Хурокан сильно напрягся, но никаких внешний изменений не показал. Если он резко отведет свой пристальный взгляд и перестанет смотреть на него, это лишь увеличит подозрения Синклера.

Увидев Хурокана, Синклер в замешательстве наклонил свою голову.

‘Кто это? Че он смотрит на меня? Я что, клоун?’

Он подумал о чем-то подобном.

“Ох, они двигаются.”

“О чем они говорили?”

Шир и Чев закончили разговор. Они повернулись к друг другу спинами и пошли по разные сторону. Пристальные взгляды смотревшие на них разделились. Когда они исчезли из виду, игроков начало одолевать любопытство. Они начали перешептываться между собой.

В этом беспорядке Синклера и Хурокана нигде не было видно.

...

“Сдавайтесь! Бегите!”

Услышав крик, форум по Аргардо запестрел сообщениями.

- Они проиграли! Им даже за стены не удалось пробраться!

- Чтобы увеличить общее количество участников они набрали всяких середнячков. Этого следовало ожидать.

- Я получил 1,05 от поставленного. Спасибо за угощение.

- ㄴ До того как уйти, я пометил тебя как участника незаконных ставок.

Команда Убийца Рыцарей собрала рейд из обычных игроков. И рейд прошел для них не лучшим образом.

В этом рейде участвовало около 1200 игроков. Этой команде игроков не удалось даже перебраться за стены замка, уничтоженной предыдущей рейд группой. Конечно, Цементные Черви работали над ее восстановлением, но отремонтирована была лишь часть крепости. Эта рейд группа пыталась использовать данный факт в своих интересах, однако они действовали слишком неосмотрительно.

Переломным моментом было разрушение стены. Игроки ворвались в периметр замка, после чего образовалась пробка. Эта пробка позволила врагам Магией по площади покончить с большинством игроков.

Именно поэтому взять замок обратно было очень трудно. Все было как в видео Хахве Маски. Сражение в узких местах давало преимущество защитникам замка. Однако сейчас это стало препятствием для игроков. Эта тактика гарантировала победу, а разработать против нее контр меры было не просто.

Вообще-то, никто и не ожидал что команде Убийц Рыцарей удастся преуспеть в этом рейде. Необходима была огромная огневая поддержка со стороны магов для зачистки от монстров, к примеру как у "Чистильщиков", или требовался тяжеловес, который мог принять верное решения в минуты кризисных ситуаций. Одного лишь численного превосходства было недостаточно.

- Гильдия «V&V» выступила слишком плохо. Они смогли добраться до Аргардо, но в итоге вынуждены были отступить.

- Раз уж мы заговорили о «V&V», я видел среди них очень интересного игрока, который знатно неистовствовал среди монстров. Почему он не пошел сражаться с Аргардо?

- ㄴ Мне тоже это очень интересно. Он сражался гораздо лучше тех, кто сражался с Аргардо. Однако его с ними не было.

Поклонники «Полководца» были взволнованы 3 командами, которые последуют после Убийц Рыцарей.

- В любом случае, следующие три последовательных сражения все решат.

- Верно.

Все потому, что в трех следующих сражениях участвую Топ-30 Гильдий.

- Получается - Большая Улыбка, Красные буйволы и Штормовые охотники?

С точки зрения проведения рейдов, эти две гильдии входили в тройку лучших во всем «Полководце». Именно поэтому на них возлагали большие надежды. Все были в предвкушении предстоящего сражения. Не преувеличением будет сказать, что если и эти две гильдии потерпят поражение, то и ото всех последующих мало что можно будет ожидать.

Конечно, была еще одна гильдия, которая стала главной темой анекдотов.

- Если бы "Большая Улыбка" была картой, то ее можно будет отбросить, «Красные буйволы» и "Штормовые охотники" со всем разберутся.

- ㄴ С чего вы решили, что "Большую Улыбку" можно так просто списать со счетов? Она самая сильная гильдия в Китае. Если сравнивать "Большую Улыбку" с другими двумя гильдиями, то нет никаких причин ставить ее в более низкое положение чем остальные.

- ㄴ Самая Сильная в Китае = Самая Слабая в Мире.

- ㄴ Они только и знаю, что двигаться толпой. В чем же они еще хороши?

- ㄴ Они двигаются толпой, и помирают тоже. Вот в чем они еще хороши.

- ㄴ Лайк.

"Большую Улыбку" обсуждали между двумя гильдиями, и ее беспощадно жарили.

Результат этого обсуждения выливался в количество купленных билетов. Рейд на Аргардо продал лишь 290.000 билетов. Даже если убрать в расчет промежуток один в день до начала рейда, у "Большой Улыбки" самый большой приток фанатов с Китая. Для них это сильный удар по гордости.

“Блять. Они хотят чтобы я остался позади занимаясь всяким бесполезным дерьмом. Они считают меня мусором. Как они только посмели!”

Его действительно не волновал этот рейд, однако его поместили в роли поддержки даже при учете того, что он один из офицеров. Если описать эту ситуацию по Русский, то он участвовал в этом рейде в качестве мазика, иногда вкусно, да слишком жирно. Это сильно ущемляло гордость Аполлона.

Чироро еще раз приставили к Аполлону, чтобы успокаивать того. Его гордости нанесли существенный урон, и он говорил обо всем о чем думал.

‘Просто ты мусор.’

Аполлон не был квалифицирован чтобы участвовать в этом рейде. Да, его уровень и качество предметов не были низкими, однако личных навыков не доставало. Если бы у этого рейда был ограниченные список участников, то имя Аполлона не записали бы даже в резерв. Но в данном случае ситуация была иной, и количество участников не было ограниченно. Лишь поэтому Аполлон смог сюда попасть.

Конечно, это была не единственной причиной.

‘Если бы ты не заплатил Бруксу, то никто бы и не стал возиться с таким мусором как ты.’

Брукс был офицером "Большой Улыбки", это он помог участвовать Аполлону в этом рейде. Проще говоря, он дал ему взятку.

‘Интересно, сколько он получает?’

Это очевидно, все что сейчас делал Аполлон было возможно лишь благодаря большой сумме денег.

Поэтому Чироро не нравилась эта ситуация. Ему не нравилось сопровождать Аполлона. Вдобавок ко всему этому у него не было высоких ожиданий от этого рейда.

‘Наша гильдия висит на волоске. Зачем мы вообще взялись за этот рейд? Мы ведь даже основные силы сюда не стянули.’

"Большая Улыбка" взялась за рейд на Аргардо лишь потому, что сейчас эта тема была актуальной. Со стороны кажется, что они это сделали чтобы продать немного билетов. Однако у них были на это и другие причины. "Большая Улыбка" была одной из 9 гильдий, которые отказались от участия в большом сражении. Если бы не их заявление, они бы не стали участвовать в рейде.

То, что у них не было шансов было общественным фактом.

Детали плана еще не были распространены, но Чироро и так знал чем это закончится. Они переберутся за стену просто чтобы полюбоваться на лицо Аргардо. После чего немного пофлиртуют с друг другом, а потом попрощаются. Так как у них купили билеты, то они должны были продержаться как минимум час. Именно столько по длительности шел обычный рейд.

Дойдя до данного момента, лицо Чироро подсознательно скривилось, показывая его настроение. Он чуть не потерял контроль над своим выражением.

Именно в этот момент…

“А, разве вы не Чироро-ним?”

Кто-то приблизившись к нему, позвал по имени. Когда он увидел его, лицо Чироро быстро изменилось.

“Синклер-ним?”

Это был Синклер, игрок который недавно участвовал в рейде с «V&V». Он закончил участие в рейде, однако спустя какое-то время вернулся.

Конечно, он был здесь не ради встречи с Чироро. Он хотел проследить за прогрессом «Штормовых охотников» и «Красных буйволов». Однако стоять одному было немного неудобно, т.к. гильдия «V&V» уже ушла. Поэтому он решил поприветствовать Чироро, тот был недалеко от того, чтобы стать одним из офицеров "Большой Улыбки".

“Что Вы здесь делаете?”

“Я уже собирался пройти мимо, оценив ситуацию, как натолкнулся на Чироро-нима. Поэтому я подошел чтобы поприветствовать вас.”

“Я не на том уровне, когда вам следует приветствовать меня. Я польщен.”

Они не были так близки для этого. Синклер несколько раз выручал "Большую Улыбку" и Чироро присутствовал в те моменты.

Однако Аполлон не был связан с Синклером. С точки зрения Аполлона, он почувствовал себя еще хуже.

Аполлон был нетерпелив, когда заговорил.

“Кто это?”

В этот момент выражение Чироро упало от неожиданного вопроса. Однако Аполлон был офицером, поэтому он не мог так просто убрать его со счетов. Чироро представил Аполлона Синклеру. После коротких приветствий, эти двое обменялись рукопожатиями.

В этот момент неподалеку от них тоже находилось два игрока пожимающие друг другу руки. Они стояли в сокрытом от остальных месте.

...

Рейд был похож на шахматы.

Противник всегда ходил по определенной схеме. Нужно было проанализировать его ходы, чтобы выработать контр-меры. Нужно было прочитать его движения, и сделать соответствующий ход.

Придумывать планы для рейда было не просто. У «Красных буйволов» для этого дела был собственный стратег, он придумал тактику для рейда на Аргардо.

Однако план, придуманный Нунум, был пересмотрен.

“Мы действительно собираемся это сделать?”

Это был приказ от Чева.

Он внезапно внес коррективы в их план.

“Есть возможность это сделать?”

“Я могу это сделать, но вы действительно этого хотите?”

Причины за этими действиями были слишком удивительны. Поэтому Нунум не удержался и задал вопрос. Однако в ответ Чев лишь улыбнулся. Но его улыбка так ничего и не объяснила, поэтому на его лице все еще висело глупое выражение. Наконец Чев решил пояснить.

“В любом случае, шансы на победу не так высоки. Ну, а раз так, то почему бы не повеселиться. Нам нужно как-то занять наших зрителей. По крайней мере так мы точно их не разочаруем.”

Подумав о его словах, Нунум глупо улыбнулся.

‘Они не будут разочарованным. Не важно каков будет результат, это джекпот.’

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

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 - Рейд на Аргардо (Часть 3)**

Глава 128 - Рейд на Аргардо (Часть 3)

- Отступаем!

Приказ на отступление прибыл с фронта, Чироро услышал его по Голосовому Чату. Посмотрев на свою сторону, он нахмурился. Рядом с ним стоял Аполлон. Он все время что-то жевал. И, кажется, впервые с самого начала рейда он прекратил это делать. На самом деле он отбросил свою еду в сторону лишь потому, что начал вопить.

“Я знал, что это произойдет. Вот что происходит когда посылаешь на передовую всяких придурков. Вот он результат! Аргх!”

Глядя на него Чироро не удержавшись выпустил смешок. Он сейчас испытывал такие же чувства, что и Аполлон, за исключением того, что испытывал он это к нему. Но подумал он еще и вот о чем.

‘Почему Синклер-нима заинтересовал этот придурок Аполлон?’

Мысли об участие "Большой Улыбке" в рейде Аргардо уже давно покинули его голову.

И это касалось не только Чироро.

Большинство фанатов «Полководца» тоже уже забыло о существование их рейда. "Большая Улыбка" ни кого не заинтересовала.

...

После появления Аргардо, у замка Хаванс всегда было от тысячи до двух тысяч человек. Половина из них была наблюдателями. Очевидно разобрать происходящее внутри было не просто. То, что можно было разглядеть за пределами замка Хаванс было гораздо хуже, чем при покупке живого билета.

Но несмотря на это, люди все равно собирались там. Это сродни наблюдению за спортивным мероприятием со зрительских рядов стадиона. Ничерта не видно, но побывать там люди все равно хотели. Каждый хотел стать частью этой истории.

Если кто-то хотел поделиться этим событием, то в «Полководце» можно было заметить множество онлайн трансляций. Игроки вели прямой эфир прямо около замка Хаванс.

Количество людей, собранных у замка Хаванс, демонстрировало популярность, способности и интерес публики к командам, что проводили рейд на данный момент.

Сейчас около замка Хаванс собралось около 6 тысяч человек, из которых зрителей было целых 5 тысяч. Было множество игроков которые даже за порог 100-го уровня не переступили. Они рисковали своими игровыми жизнями чтобы прибыть в этот замок. Этот рейд обладал силой приманивать людей.

“Вы ознакомились с планом?”

На каждом члене группы были надеты рогатые шлемы. И каждый из них обладал неимоверной силой.

Был продан один миллион и семьдесят девять тысяч живых билетов.

В рейде участвовало семьсот двадцать игроков.

Средний уровень участников рейда составлял 161 уровень.

«Красные буйволы» хорошо подготовились к рейду на Аргардо.

“Я все хорошо разобрал.”

Больше его подчиненный ничего не сказал. Услышав слова своего лидера он не стал придумывать различных оправданий. Как и не стал просить больше времени для подготовки.

Их уверенность в себе была высока.

Услышав их ответ, губы Чева изогнулись в улыбке.

"Начать..."

Из под улыбки показались белоснежные зубы, он закончил фразу.

"Сражение!"

...

Это была огромная битва, где силы обеих сторон были колоссальны. Самой важной силовой группой в этом сражение отводилась магам. Победитель и проигравший определялись в этом сражение от того, у какой из групп была наиболее эффективно построенная маг. стратегия.

Что же означает эффективная магическая стратегия?

Для начала, магический огонь требовалось вести с правильных позиций. Крупные магические заклинания требовались больше каста заклинаний. Они затрачивали большое количество магической энергии и перезарядка у них тоже была больше. Использовать их по мелким мишеням было глупо.

Однако, самым важным аспектом была точность. Магия не разбирала ни врагов ни друзей. Если использовать магию с низкой точностью рядом с союзниками, то это будет считаться одной из грубых форм предательства.

Для увеличения точности требовалась практика. Баллиста Люк из «Штормовых охотников» мог использовать заклинания на длинные дистанции прямо на бегу. И это не общий навык, большинство игроков на такое были не способны.

По мере увеличения расстояния до цели, точность по ней, в купе с движениями мага, значительно уменьшалась.

Решением этой проблемы стала методика прицельного огня.

“Монстры входят в сектр О11! Огонь!”

“Огонь!”

Все поле сражения было поделено на сектора. Маги заранее тренировались огню по заданным траекториям. После нескольких часов практики можно было добиться высоких результатов в атаке по определенной площади.

Оставалась лишь последняя вещь, танки должны были заманить в данный сектор монстров.

Маги же в это время должны были управлять траекторией полета заклинаний. Неправильно направленное заклинание могло сильно повредить танков.

О - означает Огонь. У танков данного сектора было сильное сопротивление огню.

“Монстры в секторе О11 на критической отметке! Милишники!”

(Нужно как-то назвать атакующих группу бойцов ближнего боя, назвал бы их просто мечниками, так там ведь могут быть и рукопашники, пока буду называть их милишниками, если у кого будут предложения кидайте в комменты)

В дополнение, вокруг сектора беспрерывно бегали милишники, они предотвращали лишние затраты магической энергии.

Монстров с низким уровнем жизней называли Малой Кровью. Чтобы добить их требовалось нанести всего один решительный удар, поэтому милишники занимались их добиванием, при этом экономя силы магов. Ответственность за Малую Кровь лежала именно на них. Это играло отнюдь не малую роль.

К тому же, милишники «Красных буйволов» были самыми быстрыми и сильными. Находя слабые места своих противников, они наносили удар словно призраки. При использовании самых оптимальных навыков они добивала врага одним ударом. Они - символ «Красных буйволов». Милишники это рога быка.

Они двигались в сложных траекториях.

Сложные и непрекращающиеся движения "Красных буйволов" отдавали чем-то прекрасным. Именно поэтому у «Красных буйволов» было столько фанатов. Если взглянуть под капот «Красных буйволов», то найти машину с более прокачанным движком было почти не возможно. Результат подобных изощренностей был грубок и резок.

“Стена замка пала!”

Спустя 18 минут с начала сражения, «Красные буйволы» прорвались через стены замка, которые едва только успели восстановить Цементные Черви.

Когда стена замка пала, появились элитные подразделения.

Это была их основная рейд группа, которая состояла из Чева и других элитных игроков «Красных буйволов». Они переступили через павшую стену.

Этот элитный отряд был самым сильным их тузом. Они должны были ощущать некоторое бремя на своих плечах, потому что скоро им предстоит столкнуться с Аргардо. Однако этого не происходила, и на то были свои причины.

“Это только разогрев. Не перетрудитесь.”

“Да!”

Это лишь разогрев. Никто не будет чувствовать на себе давления, участвуя в разминке.

...

Люк находился у замка в боевой готовности. Если «Красные буйволы» потерпят поражение, то следующими на очереди будут «Штормовые охотники». Люк, и другие офицеры, находились поблизости внимательно наблюдая за ситуацией.

Обычно, для Люка было нормальным делом поворчать при выполнение подобных поручений. Однако ему это нравилось. Его наконец-то оставили в покое. Хахуи постоянно его донимала, поэтому он был благодарен на любые роли, которые гарантированно разделяли его от нее.

‘Кажется, я чувствую себя немного одиноко без этой вечно болтающей девченки.’

Люк чувствовал странное чувство печали. Однако эта печаль быстро исчезла, когда «Красные буйволы» начали сражение. Наблюдая за сражением перед собой, было слышно фоновые звуки. Это были звуки исходящей из голограммы. Он купил прямую трансляцию.

В окне комментариев под прямой трансляцией лил бесконечный поток сообщений.

- Как и ожидалось от «Красных буйволов»! Они невероятно быстры!

‘Если бы они не могли сделать что-то вроде этого, то им сразу следовало сбросить свои карты.’

- "Большая Улыбка" им даже в подметки не годиться.

‘Их вообще давно пора было свернуть. Как они еще концы с концами сводят? "Бойцы" и те получше будут.’

- Неужели это нормально так быстро выводить вперед свою основную рейд группу? Что, если они получат урон?

‘Какой смысл боятся того, что их элитный отряд понесет урон. Иначе какой смысл в элитном отряде? Понимаете ли вы, что в сражение с Графом Скверны "Гидра" сдерживала Сохэнка на экстренный случай, от чего рейд и превратился в полный шлак.’

- Думаете, у них действительно получится одолеть Аргардо? Остальные гильдии так и не смогли зайти дальше этого момента.

‘Этот парень весьма наблюдателен. Аргардо непростой противник. Его маленькие размеры самые неприятный фактор. Одновременно на него может нападать лишь четыре игрока. Однако в ближнем бою на него может напасть лишь два. Пока остальные его атакуют, нужно в этот же момент Уничтожать его броню. Это лучшее решение, и рассчитывать на магическую поддержку не приходится.’

- Полагаю, у них получится сделать Разрыв Брони. Однако сработают ли их атаки после? Он еще ни разу не получил урона. Может быть вовсе и не его нужно убивать. Может верное решение находится в другой стороне?

‘Да. Непобедимый монстр, означает что за ним стоит что-то еще. Это основная сюжетная линия, такое часто происходит в играх. Этот парень тоже немного разбирается в этом.’

- "Большая Улыбка" тоже смогла дойти до этого момента. По правде говоря, я не вижу ничего особенного в этих «Красных буйволах». Как по мне, они не сильно отличаются от "Большой Улыбки" .

‘А этот сучонок вообще не разбирается.’

Люк деловито разбирал в голове каждый комментарий. Он весело проводил время наблюдая за рейдом.

‘Большой K лучше, чем я думал. Ему стоит уделить внимание.’

В какой-то момент Люк начал есть попкорн.

Однако, когда собиралось произойти финальное столкновение с Аргардо, Люк внезапно изменился в лице.

“Что?!”

Он резко вскочил со своего места. Удивительно, однако у многих игроков была схожая реакция.

...

После того, как основная рейд группа вошла в замок, танки выстроились в линию, словно замещали собой стены. Сделав это, вошли и остальные команды. Если смотреть на происходящее с неба, то выглядело как круглая линия красных чернил на черной бумаге.

Наконец, полные силы «Красных буйволов» сокрушили силы Армии Скверны.

[Аргардо появился.]

Появился белоглазый Рыцарь.

Черный Герб постоянно извивался на его Серебряно броне, а от Меча Палача исходил душераздирающий вой. Аргардо выглядел очень внушительно. Его размеры были не велики, однако аура его была сродни дракону.

Каждый наблюдающий за прямой трансляцией непроизвольно сглотнул. Окно чата постоянно пестрило под бесконечным наплывом новых сообщений.

Вдруг резко все замолчали и перестали двигаться.

Чев заговорил.

“Для начала, я хотел бы принести извинения перед всеми нашими зрителями.”

Все в замешательстве наклонили головы. Чат обсуждения заполнили вопросительные знаки.

“Гильдия «Красных буйволов» проделала легкую работу в рейде Аргардо.”

В чат посыпалось много вопросов.

“«Красные буйволы» отдают эту возможность другому.”

Количество напечатанных вопросов достигало кульминационного момента, когда вопросительные знаки начали сменяться восклицательными.

,

“В этом сражение с Аргардо, в бою 1 на 1, сразиться Хахве Маска.”

Увидев Синклера, Хурокана стали раздирать сомнения. Возможно ли было принять участие в рейде, без его вмешательства?

Вообще-то, ему не стоило даже ломать над этим голову. У него было верное решение этой проблемы. Есть гильдии, в дела которых даже Синклер не мог влезать. Эти гильдии имели слишком большое влияние. У него не было права даже дышать в их стороны. И для этих гильдий рейд на Аргардо сейчас был вопросом жизни и смерти. Перед ним стояло два выбора, однако он даже не стал заморачиваться над этим. Хурокан сразу пошел искать Чева. Никто в мире не знал об этой встрече.

Хурокан сделал ему предложение.

“Я хочу участвовать в рейде на Аргардо, на определенных условиях.”

“Цена вопроса?”

“Я не прошу прав на видео или части с его доходов.”

Он просто хотел сразиться с Аргардо.

Если бы ему это предложил любой другой, Чев даже воспринимать всерьез такого человека не стал.

Однако это предложение сделал Хахве Маска.

“Я приму решение, после того как услышу условия.”

Не было причин сразу отказываться.

“Вы должны обеспечить для меня поле сражения для схватки с Аргардо 1 на 1.”

“Получается, ты хочешь чтобы мы разобрались с Армией Скверны?”

“Я расскажу вам о тактике убийства Аргардо. Он не сто процентный, однако я одолжу вам свой инструмент для его воплощения.”

Предложение Хурокана было заманчивым. Вообще-то Чев почти с самого начала был готов принять его предложение.

‘Выбор стоит между получением просто прибыли, или получением чуть меньшей прибыли.’

Для Чева это было счастливой дилеммой.

Если Хахве Маска потерпит поражение с Аргардо, то следующими на очередь выйдут «Красные буйволы». Если ему удастся опустить уровень его жизней до красной отметки, то Аргардо будет в полной... Даже если этого не произойдет, они все равно смогли бы вынести из его сражения урок. Это сценарий, когда «Красные буйволы» в любом случае остаются в прибыли.

Даже если Хахве Маска действительно сможет одолеть Аргардо, они все равно ничего не потеряют. Выгода от убийства Аргардо пойдет в руки Хахве Маски, однако титулы с его смерти получат все «Красные буйволы». К тому же, прибыль с видео трансляций рейда тоже полностью пойдет в их руки. Хахве Маска тоже появляется в этом сражение… прибыль будет колоссальной.

Вообще-то у «Красных буйволов» перед Хахве Маской появились долги. «Красные буйволы», «Штормовые охотники» и гильдия "Гидры" решили объединиться чтобы подготовить хороший подарок для него. Они хотели подкупить его. Однако получается, что необходимость в подарке для него сейчас отпадает.

Если бы данное предложение делал Чев, он согласился бы на все.

Однако сейчас Хахве Маска сам обратился за помощью к «Красным буйволам».

“Думаю, этого будет недостаточно.”

“Каково твое встречное предложение? Я выслушаю его.”

“Я хочу полные права на прямую трансляцию. Так же, я хочу чтобы вы дали мне право демонстрировать запись рейда в прямой трансляции с вашим участием. Лишь в таком случае я согласен обеспечить для вас арену на двоих.”

Вместо ответа, Хурокан протянул ему руку. Чев пожал ее 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 129 - Рейд на Аргардо (Часть 4)**

Глава 129 - Рейд на Аргардо (Часть 4)

Хурокан смотрел через мелкие разрезы на хахве маске.

Аргардо.

Еще до возвращения в прошлое, он мог наблюдать за ним лишь на видео трансляциях. Смотря на Хурокана, этот белоглазый рыцарь внушал настоящий трепет. Однако Хурокан, смотря на него в ответ, выглядел не менее внушительно.

Он всегда хотел воплотить эту сцену в жизнь.

Хурокан хотел быть единственный сразившимся с Аргардо. Ему так и снились все преимущества и полученная слава от этого сражения.

Однако…

'Дерьмо'.

Он достиг того, к чему всегда стремился, но чувствовал себя не очень хорошо.

Чувствовал ли он давление при встрече с сильным врагом? Конечно, нет.

Если бы он относился к тем, кто пасует при встречи с сильными противниками, то он не стал бы искать «Красных буйволов», чтобы просить о битве 1 на 1.

Ему нравилась данная возможность. И победа или поражение не имеет здесь никакого значения. Он всегда хотел это сделать.

То, что ему не понравилось, это путь, через который ему пришлось пройти чтобы получить данную возможность.

Чев дал встречное предложение Хурокану, когда они обменялись рукопожатиями. За сражение 1 на 1, он хотел чтобы Хурокан сотрудничал с ними. Это было очень разумное и логическое предложение.

Однако согласившись на их предложение, его бесполезная гордость была ущемлена.

‘Гордость штука действительно бесполезная, однако ничего не могу с ней поделать.’

Вроде морального поражения. Это вероятно одна из форм жалости к себе. Он не стал бы спорить, если бы кто-нибудь сказал, что он заблуждается.

Однако Хурокан хотел сражения с Аргардо. Он не желал помощи от посторонних и тем более от Топ-30 Гильдий.

‘Если умру, то так тому и быть. Значит такова судьба.’

Смерть будет для него возмездием, однако он все равно будет чувствовать себя паршиво. А раз так, значит он непременно должен был выиграть. Он заключил сделку, чтобы получить данную возможность, и ничего не мог поделать со своей печалью.

“Фууух!”

Хурокан быстро проглотил все свои чувства.

Пришло время сосредоточиться на сражении.

Противник перед его глазами, был вторым по силе НПС, с которыми ему приходилось сталкиваться. Первым был Кузнец Олф.

Перед таким противником сковывать себя сожалениями было непозволительной роскошью.

Хурокан вынул свой меч. Обнажать свой клинок перед рыцарем, значит демонстрировать свои намерения.

Аргардо не нужно было доставать свой меч, поэтому он быстро закрыл все расстояние между собой и Хуроканом.

Кланг!

Прозвучали удары мечей. Это был их первый приветственный обмен.

Приветствие продолжалось.

Были слышны звуки столкновения металла и перемещающихся тел. Иногда слышались хлопки ветра, их создавали движения Аргардо. Хурокан большинство атак принимал на себя. При каждом их столкновении, он чувствовал огромное давление силы. У него были свои причины чтобы сделать это.

‘Между нашими характеристиками большая пропасть.’

Он прощупывал своего оппонента.

Сражаясь с крупными монстрами, не нужно быть столь глупым, чтобы соперничать с ними в плане силы. Однако сражение с НПС совсем другая история. Если вы не дурак, который пытается задавить его силой, то нужно как минимум побольше о нем разузнать.

Какой его предел скорости, силы и защиты? Или каким уровнем ИИ он обладает?

Если вы знаете своих врагов и себя, вы одержите победу во всех сражениях. Это пословица не стопроцентная истина, однако она несла в себе огромную долю правды.

Столь опытный игрок, как Хурокан, мог оценить уровень силы оппонента примерно аза минуту.

И он был очень силен.

В плане силы он ему не соперник.

Именно поэтому его удовлетворял выбор его оружие.

‘Как и ожидалось, Меч Ивана был лучшим выбором, чем Меч Черного Короля Кобольтов.’

На данный момент Хурокан использовал в качестве оружия Меч Ивана.

Иван был членом Тайного Сообщества. Однако он был пойман безумным Аморальным Принцем. Он умер в море агонии, и сейчас Хурокан использовал его меч. Он сражался им против его врагов. Это играло огромную роль.

Конечно же, это была не единственная причина почему он воспользовался именно им. Да, Меч Ивана уступал Мечу Черного Короля Кобольтов как в наступающей силе, так и в скорости атаки. Однако он был нерушим. Его нельзя было разрушить.

‘Будь в моих руках Меч Черного Короля Кобольтов, он бы разрушился еще на стадии прощупывании противника. Как и ожидалось от Палача.’

Стоя перед Аргардо, обязательным требованием это иметь на экипировки эффекты нерушимости. Специальная характеристика на Мече Палача Аргардо, "Крушитель", он ускорял скорость разрушения брони и оружия противника.

К тому же, у Меча Ивана было еще одно преимущество.

“Ускорение!”

В этом оружие был встроенный навык Ранга С, Ускорение.

В этот момент Хурокан решил воспользоваться данной характеристикой. Скорость сражения резко возросла. Промежутки между каждым столкновением мечей стали уменьшаться. Увеличение скорости требовало все большего внимания. Сейчас и Хурокан и Аргардо не обладали такой роскошью как наблюдать по сторонам.

‘Давай сделаем все правильно.’

Хурокану предоставился момент вызвать Скелета Рыцаря. Он появился полностью облаченный в Костяную Броню и в Маске Безумия.

...

Пока члены «Красных буйволов» очищали остатки Армии Скверны, Чев наблюдал за сражением между Аргардо и Хуроканом. Он должен был следить за безопасностью хода сражения, однако он нагло пренебрегал своими обязанностями. Но никто не упрекал его в этом.

‘Как и ожидалось от Хахве Маски.’

За сражением Аргардо и Хахве Маски стоило понаблюдать.

Захват в клещи между Хахве Маской и Скелетом Рыцарем был поразительным. ИИ Скелета Рыцаря сам по себе был очень поразительным, но синхронность Хахве Маски с ним была еще более удивительной. Сражение Хахве Маски становилось все ужасающей.

‘Тактика выращивания Скелетов Хахви Маской была давно раскрыта, однако…’

Секрет столь развитого ИИ Скелетов Хахве Маски был раскрыт. Его Скелеты не следовали стандартной тактике Ударил - Защитился. Скелеты сначала пользовались Уклонением, а затем нападением. Они знали, что такое уклоняться. Если пронаблюдать за ростом Хахве Маски, то можно было почерпнуть некоторые ответы.

‘Однако никто не может сражаться также как он.’

Даже если у вас имеется возможность обучить Скелетов методу Хахве Маски, то сражаться как он не никто не умел.

Данное сражение тому прямое доказательство.

С другой стороны, командная работа Хахве Маски и Скелета Рыцаря пока ни к чему не привел.

Продолжая наблюдать за сражением, Чев сузил свой пристальный взгляд.

‘Вызывать дополнительных Скелетов бесполезно.’

Сейчас Хахве Маска призвал лишь Скелета Рыцаря. Если Хахве Маска призовет еще 20 Скелетов и Голема, то в его руках будет колоссальная мощь.

Однако даже вызови он их, в этом сражении они окажутся бесполезны. Это было верно не только к Хахве Маски. То же относилось и к другим игрокам, больше двух-трех игроков на него напасть не могло. Развернуть крупное сражение было невозможно.

Даже цепляйся игроки за него, результатов это бы не принесло. Аргардо не получал ни физического, ни магического урона. Хурокан и Скелет Рыцарь могли нападать на него сколько угодно, однако сейчас на Аргардо не было ни царапинки.

С другой стороны, Меч Палача медленно, но верно оставлял на теле Хахве Маски и Скелета Рыцаря отметины.

По прошествии какого-то времени победитель станет очевиден.

‘Сейчас Хахве Маска должен воспользоваться своим козырем.’

Если Хахве Маска что-нибудь и планировал, то сейчас самое время это использовать. Поэтому Чев стал пристальнее наблюдать за сражением.

В этот момент Меч Аргардо вонзился ему в живот и вышел через спину.

При виде этого все затаили дыхание.

С другой стороны, глаза Чева сазились сильнее.

...

Первым павшим в этом непрерывно сражении был Скелет Рыцарь. Меч Аргардо располовинил его на две половины. Неважно насколько силен и масивен был Скелет Рыцарь, однако без ног он сражаться не мог.

Скелет Рыцарь пал.

Аргардо и Хурокан снова переглянулись.

В этот момент Хурокан внезапно переместил свою левую руку. Это была явная брешь в защите.

Вшух!

Аргардо не упустил эту возможность. Он моментально сократил расстояние и направил свой меч в его живот.

Хурокан воспользовался Костяной Броней, защитными предметами и Пассивными Навыками, вроде Пошива Кожи. Его защита ужасала, но комбинация характеристик Аргардо в купе со специальными свойствами Палача игнорировали все на своем пути.

Клац!

Меч прошел сквозь его броню.

Фух!

В животе Хурокана сквозил меч.

Крак!

Клинок, пройдя сквозь живот, с треском прошел через еще один слой металла и Костяной Брони.

Рука, держащая меч, была столь близка к его животу, что между ними почти не было расстояния. Это был пронзительный удар.

В этот момент на лице Хурокана была улыбка. Улыбнувшись, Хурокан обнял Аргардо.

(Обнимашки 〜〜( つ＾▽＾)つ)

В этот короткий момент Хурокан разбросал Костяные Ядра на землю.

После того, как они трансформировались, можно было заметить, что в их руках не было оружия.

Их руки были пусты.

Но это не значит, что они не могут атаковать.

Крепко держа Аргардо руками, Хурокан щелкнул пальцами. В этот же момент Скелеты Воины бросились к Аргардо.

Аргардо, казалось, даже не пытался выбраться из тисков Хурокана. Вместо этого он продолжал силой давить на меч, вонзенным в его живот.

Неукротимый.

Аргардо был неуязвим, поэтому его совсем не волновало появление еще нескольких противников. В конце концов Скелетами управлял Хурокан, поэтому все что ему нужно было сделать так это убить его.

Но хватка Хурокана не показывала признаков слабости.

На это были причины.

‘Наконец-то я могу извлечь пользу из Сосуда Жизни.’

Сосуд Жизни являлся навыком Модификации Тела, что значительно увеличивал количество жизней.

Конечно, Сосуд Жизни не был панацеей. Если ситуация так и продолжиться, то он в конечном итоге умрет.

Пришло время заканчивать с этим.

Спустя мгновение рядом с Аргардо появилось четыре Скелета. В их руках ничего не было кроме костей, приблизившись к Аргардо, они кинулись к его броне, словно пытались сорвать ее с него.

(Нужно бооольше обнимашек 〜(∈▼□▼)∈ 〜(∈▼□▼)∈ 〜(∈▼□▼)∈)

Пух!

Аргардо продолжал игнорировать Скелетов Воинов, надавив на меч в животе Хурокана.

Ааааа!

Меч Палача освободил радостный вой.

В этот момент…

Грохот!

Взрыв окутал Хурокана и все вокруг него. Это касалось Аргардо, Хурокана и всех Скелетво Воинов!

В сопровождение взрыва, выплеснулась черная жидкость и упала на Аргардо и Хурокана.

[Аргардо попал под эффект Черного Сока.]

[Черный Сок нанес урон. Уровень жизни вашего противника будет со временем уменьшаться.]

В ушах Хурокана послышалось два оповещения.

Кажется поняв суть происходящего, Аргардо пнул Хурокана подальше от себя.

Вшух!

Меч был извлечен из живота Хурокана. Увидев это, он провел рукой по ране.

Будь это в реальности, Хурокан уже давно бы кричал и корчился от боли.

Но вместо этого, он улыбнулся и низким голосом проговорил.

"Активировать слот."

...

Перед ним стояла только одна цель.

Черный сок!

Не имело значения насколько впечатляющей была защита Аргардо. Полный иммунитет от физический и магических атак не мог спасти его от Черного Сока.

Хурокан был не единственным додумавшимся до этого. Каждый член «Красных буйволов» и "Штормовых Охотников" был экипирован в предметы игнорирующие броню противника. У каждого из них имелся предмет, который наносил урон со временем. Каждый понял, что это единственный метод завершить рейд на Аргардо. Однако их предметы работали только при уничтожении брони. Черный же Сок отличался от них. Ему не требовалось для применения использовать Разрыв Брони. Броня Аргардо была удивительной, но она не могла защитить тело от проникновения жидкости.

Именно поэтому Хурокан поместил рядом Скелетов Воинов экипированных в комплекты Брони Черного Дерева. Скелеты Воины подорвали себя при помощи Костяных Бомб. Все, что произошло до этого было шагами к этой единственной возможности.

Конечно, Хурокан тоже в подобном случае был бы задет Черным Соком.

"Активировать слот."

Именно поэтому он подготовил Диадему Очищения и комплект Костяной Панды.

[Диадема Очищения Защитила вас от Черного Сока.]

Черный Сок покрывавший Хурокана испустил неприятный запах, прежде чем превратившись в черный дым испарился.

С другой стороны, со стороны Арградо ничего подобного не происходило. Черный Сок все еще был на нем. Со временем Черный Сок будет все больше расходовать запас его жизней.

‘Черный Сок наносит фиксированный урон, при учете его количества жизней... это займет как минимум 20 минут.’

У Аргардо был большой уровень жизней. Не стоит рассчитывать, что Черный Сок убьет его в течение пары минут.

Если его расчеты верны, ему потребуется около 20 минут.

Порог его жизней достигнет красной отметки только через какое-то время.

Вдобавок ко всему этому, у Аргардо, как и у всех монстров в «Полководце» была одна ключевая особенность. Если он не будет участвовать в сражение, то все эффекты на нем сбросятся, а уровень его жизней начнет стремительно восполняться.

Хурокану потребуется сражаться с Аргардо в течение нескольких десятков минут. По мере уменьшения жизней, Арградо будет вступать все в новые и новые фазы, от чего уровень его способностей и количество навыков только возрастут. И Хурокан сражался против него в одиночку.

Это будет затяжной бой.

Даже если он обратиться за помощью, никто не станет его в этом винить.

Но Хурокан не стал, и не станет этого делать. Он даже не намеревался растягивать бой, уходя в глухую оборону.

Нападение - лучшая форма защиты!

К тому же, у Хурокана была своя стратегия лучше всего подходящая к данному сражению.

Пока Аргардо был занят, Хурокан раскидал повсюду Костяные Ядра. Нет, это были не Ядра Скелетов Воинов, и даже не Ядро Скелета Рыцаря.

Это были Скелеты Маги.

‘Покончим с этим в одном красивом Вальсе.’

Оскверненный Товарищ Иван.

Этот танец будет посвящен тебе.

...

Вальс.

Это подняло Хурокана до статуса суперзвезды. Он еще раз продемонстрировал Вальс в замке Хаванс.

Хахве Маска демонстрировал свои невероятные навыки, пока Аргардо его атаковал. Он приманивал Аргардо к тем местам, куда должны были ударить Скелеты Маги.

Магия не наносила ему урона, однако этого было достаточно чтобы отвлечь его внимание. Это было сражение со временем, и отвлечь Арградо было на вес золота. Даже дороже.

Все подходило к своей кульминации. Зрители, следящие за ходом сражения в прямом эфире, находились на грани эпилептического припадка. Они сходили с ума. По мере продолжения сражения, количество проданных билетов продолжало расти. Число проданных билетов к данному моменту перевалило за порог в 2 миллиона.

Это было очень редким событием, когда билеты покупались прямо по ходу трансляции. К тому же, это был первый случай, когда количество купленных билетов купленных во время трансляции переходило за отметку в сотни тысячи.

Это был один из исторических моментов «Полководца».

Однако по мере Вальса, самые проницательные начали хмуриться. Тем, кому не нравился Хурокан начали ликовать, а его фанаты стали напрягаться.

‘Хахве Маска сдает позиции.’

На лице Шир не выражала никаких эмоций. Она испытывала противоречивые чувства…

Хурокан отказался от ее ухаживаний, однако продолжал отвечать на любовные смски от «Красных буйволов». Она испытывала ненависть к нему. С другой сторону он был похож на бесценный бриллиант, которым она не могла овладеть, от того она испытывала привязанность к нему. Шир не могла продемонстрировать сразу две эмоции одновременно.

Прошло уже 7 минут с начала его танца. По мнению Шир, он начал отставать.

Аргардо вошел во 2-ую стадию. Его скорость атак не изменилась. Однако стиль поменялся.

Вплоть до этого момента Аргардо хорошо контролировал свои атаки, однако постепенно его удары стали становиться все более грубыми.

Хурокан танцевал Вальс, в то время как его оппонент Танго. Достойного танца из этого не получилось.

Хурокан наконец-то дошел до отметки в 18 минут с начала Вальса. В этот момент Аргардо вошел в 3-ю фазу. Из меча вырвалась энергия, и Хурокан лишился своей руки. У него не было времени, чтобы снова залечить ее. В этот короткий момент он вызвал Скелетов Воинов чтобы прикрыться. Однако эта защитная стена против Арградо и 10 секунд не выстояла.

‘«Красные буйволы» не выходят вперед?’

Это был критический момент.

Если «Красные буйволы» выйдут вперед, то разрешить этот кризис будет легко.

"Люк."

- Да.

“Что относительно «Красных буйволов»?”

- Они не двигаются. Все просто смотрят.

Однако «Красные буйволы» не стали ничего предпринимать. Шир не думала, что это было желание самих «Красных буйволов».

Вероятно так пожелал Хахве Маска.

Он устроил себе арену благодаря «Красным буйволам», однако выступать на этой сцене он хотел один. Он демонстрировал свою решительность умереть на этой арене, но довести дело до конца в одиночку.

Шир считала, что его стремление было прекрасным.

Он все еще сражается самостоятельно, а значит он до сих пор не кому не принадлежит. Она была удовлетворена.

‘Однако, он в опасности.’

Поэтому Шир молча продолжила наблюдать за происходящим.

Чев тоже следил за всем молча.

“Разве мы не должны ему помочь? Если мы поможем, то Аргардо будет…”.

Чев ответил своему подчиненному, не сводя взгляда от битвы.

“Он не хочет чтобы мы вмешивались, так зачем это делать? К тому же, не лучше ли будет ля нас подождать пока он погибнет?”

Это был очень холодный ответ.

Подчиненный, задавший этот вопрос, стал немного подозрительным. Чев был очень высокого мнения о Хахве Маске. К тому же он знал, что Чев имел очень пламенный характер. Прибыль для гильдии была для него на первом месте. Человек вроде него ни за что бы так не ответил.

‘Разве ему не нравился Хахве Маска?’

Кажется отношения Чева изменилось.

Его отношения к Хахве Маске.

‘Я действительно хочу заполучить его в свои руки, но теперь, когда наблюдаю за его сражением… я чувствую зависть.’

Чев хотел Хахве Маску к себе. Хахве Маска был сродни мечу Короля Артура вонзенным в монолитный камень. Если бы ему удалось вынуть это меч из каменных ножен, то это принесет ему безграничную славу и победу в будущих сражениях.

Однако, наблюдая сейчас за сражением Хахве Маски Чев был переполнен ревностью.

Чев тоже хотел сражаться как он. Нет, он тоже был таким... в прошлом. Это было еще тогда, когда гильдия «Красных буйволов» была малочисленна, а прибыль других, не лежала на плечах его самого. Он сражался также как Хурокан. Он часто бросался на опрометчивые поступки и сражения вроде этого.

Однако сейчас он больше не мог позволить себе такого.

Поэтому он ревновал.

Пока Чев думал об этом, время шло, и сражения приближалось к своему концу.

...

‘Осталось чуть-чуть.’

После вступления в 3-ю фазу, Аргардо начал добавлять к своим атакам навык Энергетического Слеша. Теперь фиксированной длинны у меча не было. Хурокану нужно было уклоняться даже тогда, когда меч бил на расстояние.

Вступление в 3-ю фазу так же значительно увеличило его характеристики. Хурокан теперь не мог вступать с ним в прямое противостояние.

'Дерьмо.'

В итоге Хахве Маска отказался от Меча Ивана. Он сосредоточился на полном уклонение от атак Аргардо.

В его движениях больше нельзя было того изящества Вальса. Он просто изо всех сил пытался остаться в живых.

‘Моя реакция замедляется.’

Было еще кое-что, что мучило Хурокана все это время. Потеря концентрации.

Он сражался на пределе своих сил вот уже как 20 минут. Он начал достигать своего предела, это было неизбежно. Еще до начала сражения он был не в самой лучшей форме. Ухудшение физического состояния организма на прямую сказывалось и на игре. Хурокан чувствовал усталость.

‘Я слишком оптимистично подошел к данной ситуации?’

В голову Хурокана закраились мысли о будущем оповещение о смерти.

В этот же момент он представил членов «Красных буйволов», окружающих его.

Если они прямо сейчас ему помогут, можно будет избежать наихудшего. По крайней мере он не будет тратить время впустую, 48 часов плюя на потолок.

Скрежет!

От этих мыслей Хурокан стиснул челюсти.

Ему не понравилось то, о чем он подумал.

'Хорошо.'

Гнев обострил решимость.

‘Я уже множество раз погибал за свою неучтивую гордость. Нет никаких причин страшиться этого и сейчас.’

В этот момент Хурокан достал свой последний козырь.

Призыв Голема!

Он не использовал Глиняную Лепку. Он просто призвал своего Голема. На Глиняную Лепку у него даже не хватило времени.

Он быстро скрылся позади призванного Голема. Вместо того чтобы преследовать его, Аргардо вначале решил разобраться с Големом. Аргардо занес свой меч и Хурокан использовал навык.

“Закалка!”

Тело Голема превратилось в камень.

Белые глаза Аргардо вспыхнули, как он начал опускать свой меч.

Хурокан оставался позади Голема.

Как он и сказал прежде, Голем был его заключительным оплотом. Если Голем падет, то ему не за чем будет скрываться.

К тому же, у него было недостаточно энергии чтобы продолжать сражение с Аргардо.

Аргардо так или иначе должен умереть, если же нет, то тогда умрет Хурокан.

Вопрос жизни и смерти стоял перед ним.

“Иди ко мне!”

Хурокан воспользовался всей своей силой, всем своим воздухом в легких чтобы громко выкрикнуть эту фразу.

Его выкрик заставил зрителей пропустить такт. Слова полились настолько быстро, что было почти невозможно прочитать сообщения. Однако в этот момент в окне обсуждений настала мертвая тишина.

Его крик был похож на стартовый выстрел к началу забега.

Вшух!

Аргардо опустил меч вниз, и в огромной вспышке из его меча вырвался диагональный луч энергии.

Крааак!

Энергетический Слэш прорубил Голема и даже полетел в сторону Хурокана. Если бы Хурокан стоял одной нагой правее, то его бы располовинило вместе с Големом.

Голем купил Хурокану несколько секунд.

Тудум!

Пока Голем падал, его тело от ударов по земле создало облако пыли, что выиграло для него еще несколько секунд времени.

Однако это не все.

Заключительный оплот заключался не в Големе. Хурокан не был разочарован. Как раз когда Голем пал, Хурокан остановился. Облака пыли рассеялись, и Хурокан пристально взглянул на Аргардо.

‘Ну же, иди ко мне.’

Хурокан держал в своей правой руке заключительную Костяную Бомбу. Он не собирался умирать смертью героев, но и сдаваться тоже не хотел. Если Аргардо снова воспользуется Энергетическим Слэшем, то Хурокан уклониться от него бросив Костяную Бомбу. Костяная Бомба не нанесла бы урона. Однако взрыв, как и последующий после него дым, купят ему немного времени.

‘Нападение - лучшая форма защиты.’

Это даст Хурокану некоторое время, чтобы он подбежал к Аргардо и ударил его.

Хурокан с самого начала следовал за данной пословицей, нет причин отказываться от нее и сейчас. Если он хотел выйти победителем отсюда, то ему следует стать агрессивнее в своем нападение.

Конечно, если в процессе всего этого произойдет хотя бы малейшая ошибка, Хурокану конец.

‘Иди ко мне.’

Хурокан напрягся, в этот момент он сосредоточился до максимума.

В этот момент…

[Вы получили Титул ‘Победитель Аргардо’.]

[Вы получили Титул ‘Герой Большого Сражения’.]

Услышав оповещения о получение двух Титулов, все мысли Хурокана исчезли.

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

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)**

Глава 130 - Накануне (Часть 1)

Такое иногда происходит.

Когда кто-нибудь видит нечто замечательное, и захочет об этом рассказать. Но подобрать правильное слово задача не простая.

То же самое было и с тысячами зрителей у замка Хаванс… нет, миллионы столкнулись с подобной проблемой. Никто не мог правильно выразить все свои чувства, наблюдая за сценой перед собой. Лишь клики восклицания и одобрения вырывались из них.

Хурокан тоже был частью этой группы.

‘Э, у меня получилось?’

Он был готов к смерти. Нет, он и вправду думал что за ним пришла костлявая. Он полагал, что не сможет дожить до того момента, как Черный Сок добьет Аргардо. Он так и видел, как к нему приближается смерть.

Даже сожалеть уже начал. Возможно ему следовало закрыть на это глаза и попросить помощи у «Красных буйволов». Ведь кто собирался потом позаботиться о его часах? Ведь «Красные буйволы» могли быстро закусить ими, а потом как ты это докажешь? И что ему делать в следующие 48 часов? Возможно ему стоит поиграть в игру Х…

Его голову начали уже было заполнять грузные мысли.

Если бы Хурокан не мог разделить виртуальность и реальность, то они бы так и продолжили бы мучить его голову.

Однако в данный момент Аргардо погиб от его рук, а сам он выжил. В его ушах были слышны оповещения. Это было доказательством того, что он жив. Однако прямо перед ним все так же ровно стоял Аргардо, направив на него меч. Это заставляло Хурокана задаться вопросом, а правильно ли он все расслышал.

Он не знал почему, но перед ним возникало чувство, словно прямо сейчас этот меч опуститься, а Аргардо окажется прямо у него перед носом. От напряженности он не мог даже сглотнуть.

Тот, кто должен быть самым радостным на этом празднике, сейчас не мог сдвинуться с места от напряжения. Даже зрители наблюдающие за этой сценой могли это почувствовать. Это ощущения создавало такую накаленную атмосферу, что даже им приходилось не легко. Словно густой туман окутавший утро.

Первым пришедшим в себя был Чев.

‘Он действительно сделал это.’

Голова Чева была переполнена сложными мыслями.

Было ясно, что Хурокан уже убил Аргардо. С другой стороны, мысли о возможном столкновении с ним бросали его в дрожь. Это ужасало.

Издалека казалось, что Аргардо все еще стоял там целый и невредимый.

Однако он был уверен, что все закончилось. Остался только опустить занавес.

‘Хахве Маска в одиночку победил белоглазого рыцаря.’

Другими словами, кто-то должен был опустить за ним ширму. Чев воспользовался Голосовым Чатом для связи с управляющим Видео Трансляцией

“Включить микрофон.”

- Что? Ах, да!

Казалось, управляющий тоже был в шоке. Однако он быстро пришел в себя. Ведь все еще шла прямая трансляция. Если бы он потерялся в своих мыслях прямо во время трансляции, то одним лишь написанием отчета это не закончилось.

- Включение микрофона, 3, 2, 1. Начинайте!

Управляющий немедленно передал сообщение через чат. Звуковая передача вносила изменения в работу трансляции, подключая к нему другого участника.

Когда обратный отчет закончился, Чев заговорил.

“Охота на Аргардо закончилась успехом. Данный продукт стал возможен благодаря стараниям «Красных буйволов». Гильдия «Красных буйволов» и Хахве Маска стали его участниками. Спасибо за то, что оставались с нами, и, До Скорой Встречи.”

Занавес опустился на сцену.

Дальше зрителям уже не видать, как будет продолжаться история за пределами сцены.

...

Хурокан подтвердил смерть Аргардо с получением Титулов. Он немедленно проверил их свойства.

[Герой Большого Сражения]

- Эффект титула: Все характеристики увеличены на 5%.

[Победитель Аргардо]

- Эффект титула: Все характеристики увеличены на 5%.

Два Титула были тому явным доказательством.

‘Я действительно одолел его.’

Хурокан одолел Аргардо.

Смерть Аргардо стало заключительной частью большого сражения.

Хурокану наконец удалось убрать с лица ошеломленный взгляд.

Хурокан начал идти. Он немного растерялся, забыв, что стал легче на одну руку.

Хурокан посмотрел на свою левую руку, и ничего не увидел. Его левая рука отсутствовала. Она вероятно лежала где-то поблизости, или была уничтожена.

Конечно, ему не следовало волноваться об этом. Ему просто надо было исцелиться у ближайшего Священника. Она отрастет буквально через 3 минуты.

‘Ох, Сосуд Жизни.’

В тот момент Хурокан вспомнил, что не сможет получить магию регенерации. Как только он получил Сосуд Жизни, магия Священников и их благословения перестали на нем работать. Это одна из форм штрафа. Регенерация тоже относится к одной из форм исцеления.

Хурокан посмотрел на статус своих жизней. После чего молча кинул в рот Леденец Восстановления. Как только Сосуд Жизни дезактивируется, он будет на грани смерти. Он может погибнуть, едва навык отключится. Он был очень плох.

‘Я действительно чуть не погиб.’

Хурокан закинул в рот леденец, и с его улыбки повеяло сладким запахом. Он приблизился к Аргардо. Аргардо все так же стоял на своем месте.

Глядя на него, Хурокан испытывал смешанные эмоции.

Для начала, своей оставшейся рукой он хотел отсечь тому голову. Конечно же он не испытывал к нему никаких теплых чувств, особенно побывав на грани смерти. Да и к тому же, он не сможет нанести ему достойного удара. Ведь он одержал победу используя Черный Сок. От такого пути не было никакого удовлетворения.

С другой стороны, он был горд собой за победу над ним. Он чувствовал, что должен проявить свое уважение к столь могущественному рыцарю.

Конечно, это был просто игровой НПС. И был тот не Дедом Морозом. Этот НПС совершал ужасные преступления в прошлом. Было бы абсурдно проявлять к нему почтение.

К тому же, Хурокан явно не относился к тому типу игроков, что любили романтизировать эту игру.

‘Интересно, что бы сделали Койот или Свист, будь они на моем месте.’

Поэтому он ничего не предпринял. Он смотрел на Аргардо со сложными мыслями на сердце.

Однако Аргардо был уже мертв и не мог почувствовать на себе его взгляд.

Ууоооо!

За то его меч чувствовал это. Он протяжным воем обращался к Хурокану. Плечи Хурокана неосознанно вздрогнули, когда услышали это.

‘Он напугал меня.’

В этот же момент тело Аргардо вздрогнуло. Освободив затяжной вой, меч начал трястись. По телу Аргардо рябью прошла маленькая вибрация. Она прошла по всему его телу.

Кунг!

Аргардо наконец-то встал на одно колено, после чего полностью упал.

Хурокан наблюдал за этим. Упавший Аргардо отпустил свой меч.

Используя свою оставшуюся руку, Хурокан подобрал самое дорогую вещь Аргурдо. Меч Палача.

[Вы еще не можете пользоваться этим мечом.]

В его ушах послушалось еще одно оповещение. В нем говорилось, что он еще не мог пользоваться данным предметом.

Хурокан проигнорировал его.

“Проверка характеристик предмета.”

Он сделал то, что сейчас было возможно.

Перед его глазами немедленно всплыло окно голограммы.

[Меч Палача]

\*Основные Свойства

- Ранг: Эпический

- Прибавка ко всем характеристикам: 222

- Необходимый уровень: 180

\*Подсвойства

- При атаке, оружие и экипировка противника будут быстро разрушаться. Разрушения будут очень большими.

- При ношении, игнорируют 20% брони противников.

- При ношении, хозяин меча получает 20% игнорирование урона.

- При ношении, увеличивает наносимый урон противникам на 20%.

- Этот предмет привязан к своему хозяину.

\*Разное

- Для его создания, кузнец Олф восстановил древний меч. Когда к владельцу меча приближаются противники, меч освобождает вой. Это защищает владельца меча.

Это было больше, чем просто улыбка. Его характеристики заставили Хурокана дрожать от возбуждения. Оно было даже лучше того оружие, которым он пользовался еще до возвращения в прошлое. В какой-то степени, это было доказательством того, что он уже превзошел себя старого.

Хурокан не обращал внимания на эту мысль. Сейчас самым важным был трофей в его руках.

Привилегия наслаждаться трофеями дана лишь победителям.

Наконец в его сознание кристаллизовалось слово.

‘Я найду хорошее применение этому мечу.’

И это слово - Победа.

...

Чтобы выпустить накопившийся пар, происходит эмоциональный взрыв.

Зрители не могли ничего сказать во время окончания рейда "Красных буйволов" и Хахве Маски. В тот момент их эмоции и возбуждение соединились. И в итоге привели к настоящему взрыву после.

- Хахве Маска действительно победил? Как?!

- Когда «Красные буйволы» опубликуют свою стратегию? Что, черт возьми, они сделали?! Разве единственные прямые повреждения не были нанесены Костяными Бомбами?

- Черный Сок. Я предполагаю, что он наносил урон со временем.

- ㄴ Черный Сок наносит урон типа ДоТ? Кажется, что я уже это где-то видел.

- ㄴ Не от Черного Дерева?

- ㄴ Черное Дерево? Что это?

- ㄴ Это дебютное платное видео Хахве Маски. Оно действительно интересное.

- Хахве Маска лучший. И пусть Сильво первый по рейтингу, однако Хахве Маска первый в отношение мастерства и навыков.

Они были не единственными, кто так бурно реагировал.

“Запросите у «Красных буйволов» интервью! Мы не должны уступить остальным! Поспешите! Достаньте для меня это интервью!”

“Если Вы добудете для меня интервью с Хахве Маской, я гарантировано дам вам месяц оплаченного отпуска! Получите его любой ценой! Мы не можем проиграть ублюдкам из Fruit!”

Неожиданное появление Хахве Маски сделало новый виток в истории "Полководца".

Это было не единственное историческое событие, произошедшее в тот день.

“Что?”

- Мы продали 2 710 000 билетов.

“Я уверен, что вы что-то неправильно посчитали. Количество билета, проданных до начала рейда…”

- С появлением Хахве Маски количество продаваемых билетов резко возросло. Мы запросили официальную статистику. Мне правда, тоже не легко в это поверить. Но в любом случае, мы достигли нового рекорда. Жаль, что мы не дошли до отметки в 3 миллиона.

Они продали 2,71 миллионов билетов.

Они сделали новый рекорд по продаже живых билетов в «Полководце». Чев является создателем нового рекорда, от чего освободил смех.

‘До этого моя ревность к навыкам Хахве Маски и некоторые факторы заставили меня немного сожалеть о своем решение…’

Он завидовал Хахве Маски, как и завидовал полученной награде от победы в этом сражение. Чев солгал бы, если бы сказал что не имел ничего против.

Однако в этот момент все его сожаления испарились.

‘Количество проданных билетов просто колоссальны.’

И это еще не конец. Хахве Маска отдал им часть своих прав на видео.

К тому же...

‘Если соединить к этому количество будущих проданных билетов к рейду на Аморального Принца…’

Подумав о гарантированной будущей прибыли, Чев перестал улыбаться. Его выражение стало серьезным.

‘Как и следовало ожидать, я должен переманить Хахве Маску.’

В этот момент кое-кто разделял точно такие же беспокойства что и Чев.

- Извините меня. Но что нам делать? Нам просто отступить или для начала отправить «Красным буйволам» поздравления? А, и относительно Хахве Маски….

Шир была погружена в мысли и даже не слушала Люка.

‘В итоге он так и не обратился за помощью к «Красны буйволам».’

Конечно, источников ее беспокойств стал Хахве Маска.

Ее живот скручивало болью от одних только мыслей о том, что «Красные буйволы» и Хахве Маска объединились. Она хотела разорвать их обоих.

Однако, в итоге Хахве Маска так ни разу и не обратился к «Красным буйволам», даже в момент смертельной опасности.

Поэтому Шир удержала себя в руках. Она продолжала пребывать в своих мыслях.

‘Почему?’

Одно было наверняка. Не потому, что «Красные буйволы» не хотели помочь Хахве Маске. Не имело значения, помогут ли «Красные буйволы» просто так или под предлогом одолжения. Никаких обратных сторон от этого не было.

Однако Хахве Маска сражался до самого конца в одиночку. Значит он следовал этому решения по собственному желанию. Он действительно получил помощь от «Красных буйволов», однако по своему решению стал сражаться с Аргардо 1 на 1.

‘Почему он так настаивает на одиночной игре?’

Ей было не просто понять его стремление. Обычно, чтобы прийти к лучшему результату следовало работать в команде. Это был здравый и логический подход.

Хахве Маска был уникальным существом, однако он не относился к тем, кто не рассуждал здраво и логический.

Однако его упорство в одиночной игре не поддавалась логике.

Конечно, позади его действий должны были быть причины. А значит она должна была разузнать об этом. Это единственный способ завладеть им.

‘Я умру, однако не позволю забрать его.’

Шир продолжала рассуждать над этой проблемой.

- Королева, простите? Но вы слышите меня?

Люк еще раз с ней связался. Выражение Шира поникло.

“Ты слишком шумный.”

Не было ничего более раздражающего, чем чей-то вечно перебивающий голос, когда ты находишься в глубоких размышлениях.

Тем более, что потревожить Шир было гораздо страшнее, чем пинать под зад спящего льва.

"Что?"

- Нет, это не….

Конечно, Люк знал об этом факте. Однако он еще раз ее потревожил. Выражения с лица шир пропало. Оно стало невыразительным. Это лицо она делала когда ее раздражение достигало своего апогея.

Конечно, Люк не мог видеть выражения ее лица, однако мог почувствовать это. Даже не слыша ее учащенного дыхание, он это понимал.

Но несмотря на это, Люк снова с ней заговорил.

- Браслет. Браслет! Посмотрите на 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 – Накануне (Часть 2)**

Глава 131 – Накануне (Часть 2)

Он наполнил прозрачную пластиковую миску горячим рисовым отваром, из тарелки поднялся пар. Пар был сродни облакам, в тарелке почти не было мяса.

Воспользовавшись своей ложкой, Ан Джеюн раскидал рис по тарелкам. Каждый раз, когда он перемешивал его, пар становился гуще. Очки Ан Джэюна запотели. С угрюмым выражением лица, Ан Джэюнь оставил ложку в рисе и повернул голову.

Через свои запотевшие очки он посмотрел на тонкий планшетный пк. Ан Джэюнь схватил его и дважды нажал на дисплей. Экран ярко засветился.

[Большое сражение. В конце концов, все превратилось в их фестиваль]

[Новые игроки не могут участвовать в главном событийном квесте. Это нормально?]

[Планируются ли новые события для новичков, или это невозможно?]

Заголовки статей полились как холодный душ. Это были мнения игровых экспертов относительно большого сражения. Ему даже не нужно было проверять содержимое статей. Из заголовков можно было легко понять, какое мнение является актуальным. Ан Джэюнь снова нажал на экран.

["Красные буйволы". Они открывают новую серию прямых трансляций]

["Красные буйволы". Рейд на Аргардо приобрело более тридцати тысяч людей за день]

["Красные буйволы". Будут ли они сотрудничать с Хахве Маском в рейде на Аморального Принца?]

["Красные буйволы". Коммерческие места на прямую трансляции рейда на Аморального Принца распроданы!]

Когда он перелистнул изображение, на экране продолжили появляться новости.

«Ой, ох…».

В этот момент стон вырвался изо рта Ан Джэюна. Подобный стон издавал тот, кто недавно узнал о свалившемся наследстве у своей сестры. Ан Джэюнь получил огромную прибыль в большом сражении.

Во-первых, он приобрел Меч Плача. Это был был предмет 180-го уровня и ранга Уникальной Хроники. В настоящее время, это было лучшее оружие, которое можно было найти в «Полководце».

Он получил два титула, которые увеличивают общую статистику на 5%. А вскоре он получит и фрагменты основного оружия большого сражения. При изготовление из этих фрагментов оружия, оно становится персональным, однако до этого его можно обменять. Все виды предметов еще не были раскрыты, но они уже оценивались в сто тысяч золотых. Была установлена невероятная рыночная цена.

В будущем он еще получит много всего. От участия в редйе на Аморального Принца он сможет получить титул Судья Скверны, а благодаря нему и оскверненные аксессуары. Если бы он смог получить комплект «Аморального Принца», то он бы забрал со второй сюжетной линии все что только мог.

'Я выполнил эту работу, но деньги получили коровы.'

Тем не менее, прибыль Ан Джэюна не могла сравниться с прибылью полученной "Красными буйволами".

В этот момент он подумал о разговоре, который случился между ним и Чевом. Чев подошел к нему с отрубленной левой рукой, было не так сложно вспомнить этот разговор.

Когда Чев передал левую руку Хахве Маску, он произнес всего два предложения.

«Спасибо.»

Это было первое слово, которое он произнес.

«Буду ждать новых совместных начинаний.»

Эти слова… Чев произнес только эти две фразы.

Сначала Хурокан не понимал, что заставило Чева так себя повести.

С точки зрения «Красных Буйволов» были бы лучше, если бы Хахве Маска вышел из Рейда Аргардо. Более того, предметы, которые можно было получить на Рейде Аргардо, были не простыми. Это были, пожалуй, лучшие предметы, которые могли бы быть заработаны, по сравнению со всеми предметами, выпущенными до сих пор.

Когда он наконец узнал о том, сколько билетов было продано «Красными Буйволами», Ан Джэюн почувствовал внутри неописуемую боль.

«Десять процентов… нет, хотя бы 5... я должен был попросить хотя бы 5%.»

Билет на Рейд Аргардо «Красных буйволов» был оценен в 5 долларов. Они продали около 3 миллионов билетов. Просчитав статистику, стало понятно, что благодаря вмешательству Хахве Маски они смогли продать на миллион билетов больше.

Более того, «Красные буйволы» показывали замечательные цифры с точки зрения людей, покупающих платные видеоролики «Рейд на Аргардо».

Если бы он смог подучить 10% прибыли от живых билетов и платных видео… Нет, даже если бы это были 5 %... Ан Джэюн… он бы…

'Должно быть я в конец выжил из ума.'

Ан Джэюн обвинял себя в том, что не смог оценить деньги, созданные Рейдом Аргардо.

Более того, это еще не конец. Ан Джэюн передал все права на свою прибыль от прямой трансляции Рейда на Аморального принца «Красным буйволам».

Это было причиной того, что он ел этот пареный рис вместо вкусной еды. Он ел рис, потому что у него не было денег. Его внутренности съедали сами себя, поэтому он решил погреть рис, который купил уже давно.

Конечно, прибыль «Красных буйволов» не была единственной проблемой, которая заставляла его плохо себя чувствовать. Рейд Аргардо поразил его гораздо больше. Он потратил огромное количество капитала на эту битву. Различные стрессы начали скапливаться друг за другом, и в то же время он подтолкнул себя к краю Великой битвы. После этого он бессознательно отпустил напряжение, которое испытывал.

Ему очень повезло, что его внутренняя боль уменьшилась, когда он съел рис. То, что он все же смог поесть, означало, что в его желудке и кишечнике не было язв и отверстий.

«Дерьмо.»

Конечно, этот факт не слишком утешал Ан Джэюна.

Наконец, Ан Джэюн смог нормально поесть рис после того, как он достаточно остыл. У него не было никакого вкуса, и формы тоже не было. Он купил его давно, по дешевке. Купил в качестве еды на черный день, на время чрезвычайных положений, поэтому не мог он, не мог ожидать от него какого-либо вкуса.

Более того, у него не было роскоши наслаждаться вкусом риса. Его голова была забита другими мыслями.

'Я не могу отказаться от контракта.'

Когда он заключил контракт с «Красными буйволами», он не был устным. Ему пришлось поставить электронную подпись на контракте. Он не мог от него отказаться. У Ан Джэюна не было выбора.

Предположим, он прекратит сотрудничество с «Красными буйволами». К другим гильдиям Ан Джэюна можно было отнести гильдию "Гидры" и гильдию "Штормовых охотников". В конце концов, он должен был заключить аналогичное соглашение с ними.

Ему снова придется принимать это жалкое решение.

«Эх моя проклятая гордость».

Ан Джэюн не вспоминал о своем прошлом. Ему и так было горько внутри, и не было причин вспоминать что-то еще более печальное.

Ан Джэюн заставил себя задуматься о другом.

'Поскольку все так вышло, мне придется найти все преимущества, которые только можно получить от Аморального Принца.'

Ключевым моментом в Рейде на Аморального Принца было то, что набор «Аморального Принца» будет предоставлен 10 самым опытным игрокам. Если бы он мог получить этот набор, это означало бы, что он заработал все важные предметы, которые только мог заработать.

Более того, если бы он посмотрел на текущую ситуацию, в которой находится, была высокая вероятность того, что Ан Джэюн получит этот набор.

Ан Джэюн продемонстрировал свои боевые способности в Рейде Аргардо. «Красные буйволы» с самого начала поставили Ан Джэюна на передний план.

«Красные буйволы» официально не раскрывали соглашение, заключенное с Ан Джэюном, но они уже распространили слухи.

Об этом свидетельствовали рекламные ролики «Красных буйволов» в прямом эфире «Рейда на Аморального принца».

Другими словами, «Красные буйволы» должны были дать Ан Джэюну возможность стоять на переднем плане. У них не было выбора, кроме как подготовить все этапы, на которых Ан Джэюн сможет продемонстрировать все свои навыки.

Проблема заключалась в самом Аморальном принце.

'Первое убийство будет невозможным.'

Пять раз.

В прошлом, Рейд на Аморального принца потерпел неудачу 5 раз.

Причина этих неудач была сложной. Первой проблемой были участники Аморального Рейда. 90% пользователей, обладающих боевыми пропусками, были частью Топ-30 Гильдий. Конечно, никто из них не стал сотрудничать друг с другом. Даже если они сотрудничали, это было сотрудничество между двумя, в лучшем случае, между тремя гильдиями.

К тому же, в то время Топ-30 Гильдий с самого начала участвовали в большом сражении. Они были полны уверенности в победе, и в то время удача была на их стороне. Тогда они закончили Рейд Аргардо без особых трудностей.

Вот почему Топ-30 Гильдий недооценили Аморального Принца. Более того, их доверие превратилось в тщеславие, и все погрузилось в хаос.

«Неудавшийся рейд означает уничтожение.»

Вдобавок ко всему, когда кто- то терпел неудачу в «Аморальном Рейде», вся группа, которая участвовала, уничтожалась.

Так что же будет в этот раз?

«Текущая ситуация лучше, но…».

Ситуация перед тем, как он вернулся в прошлое, и текущие события, были совершенно разными. Сегодня никто не недооценивал Аморального принца. Однако это не гарантировало того, что три топовых гильдии с наибольшими количествами пропусками, станут с друг другом сотрудничать. Ан Джэюн не знал внутреннего строения всех трех гильдий.

Фактически, даже если бы они решили сотрудничать, боевые способности Ан Джэюна тоже были важны.

«В конце концов, я должен следить за своей жизнью».

Тем не менее, он преуспел с Аргардо, поэтому его ситуация немного изменилась. В Руках Ан Джеюна появилась еще один туз.

«Сейчас мой уровень 173».

Как только он достигнет 180 уровня, он будет экипирован Мечом Плача и Темным пятном. Более того, это не принесло бы большой пользы в Рейде на Аморального принца, но он сможет к тому моменту добраться до навыка Огненного Голема.

В принципе, если бы он смог подняться на 7 уровней, его живучесть и скорость в Рейде на Аморального Принца значительно увеличатся. Это резко увеличит его шансы на получения набора «Аморального принца».

Разумеется, остальные участники с боевыми пропусками тоже не ждали, когда же Ан Джеюн заберет все себе.

«Ммм».

В тот момент выражение Ан Джэюна изменилось. Рис не помогал, но другая мысль позволила ему сделать выражение лица более мягким.

«Если «Красные буйволы» вырвутся, вероятность взаимодействия двух других гильдий уменьшится. Гильдия «Красных буйволов» в настоящее время рекламирует свою трансляцию через мою популярность. Маловероятно, что они сделают Рейд, пока я не сделаю шаг вперед. А-а?».

В тот момент он что-то вспомнил. Ан Джэюн быстро взял свой планшетный компьютер, чтобы посмотреть на контракт с «Красными буйволами». Содержание контракта не было чрезмерно сложным. В нем были изложены важные моменты.

«Посмотри на это?».

Вот почему он не уточнил, когда ему придется участвовать в Рейде на Аморального принца. Здесь не было никаких положений.

В этот момент на губах Ан Джэюна появилась улыбка.

«Я получу экспресс-автобус?».

В то же время Ан Джэюн нахмурил брови.

«Почему этот рис настолько безвкусный? Предположим, что здесь есть говядина, но почему я ее не вижу?».

Ан Джэюн, наконец, смог распробовать рис.

…

Кабаки были очень популярны в «Полководце».

Во-первых, можно было наслаждаться уникальным вкусом очень дешевой пищи и алкоголя. Можно было пить столько алкогольных напитков, сколько захочется, но уходить без похмелья.

Именно по этой причине между двумя пользователями была беседа с «Дынным пивом».

«Как вы думаете, что будет дальше?».

«О чем ты говоришь?».

Никто не интересовался их разговором. Они были ничем не примечательны. Они не были столь известны как остальные. Более того, событие, которое они создавали, было не таким особенным.

Конечно, если бы их уровни показывались над их головами, они не смогли бы разговаривать в кабаке, так как лавина взглядов была бы направлена в их стороны. Они даже не смогли бы войти.

Синклер и Хорус были частью гильдии "Помощников". Если бы они объединили свои уровни, то легко бы перешли за порог в 400-ый уровень.

Конечно, это не означало, что у пользователей такого уровня не было никаких проблем.

«Я думаю, мы ошиблись, когда купили еще время. Наши планы пошли под откос».

Синклер нахмурился. Это было не легкомысленное беспокойство.

Он говорил искренне.

Вот почему Хорус серьезно слушал озабоченные слова Синклера.

«Я бы так не сказал. Мы просто нашли свой предел».

«Предел?».

Хорус не стал давать быстрого ответа, поэтому глубоко вздохнул и сделал глоток пива.

«Это предел наших методов».

«Разве не слишком рано, чтобы говорить о нашем пределе? По правде говоря, если бы Хахве Маска не появился…»

«Даже если Хахве Маска не появился, результат не сильно изменился бы. Рейд на Аргардо между «Красными буйволами» и «Штормовыми охотниками» все равно разрешился бы. »

«Разве не из-за Хахве Маска Топ-30 Гильдий получили возможность участвовать в большом сражении?»

«Это отдельный вопрос Рейда Аргардо. Рейд Аргардо не был оборонительной осадой. Это была осада для захвата замка».

Синклер закрыл рот, когда услышал слова своего товарища. Казалось, он решил попридержать язык за зубами в отношении этого вопроса, поэтому стал пить свое пиво.

Хорус не смотрел на Синклера. Он огляделся вокруг. Никто не должен знать их личностей, но все же нужно было быть осторожными.

Коонг!

В конце концов, Синклер слегка постучал своим пивным стаканом по столу. Хорус воспринял это как сигнал, и открыл рот.

«Мы потеряли гильдию "Гидры" с точки зрения сбора информации. Наш план уже не справляется с этим. Более того, разве мы не уверены, что гильдия "Гидры" одержала победу над «Красными буйволами» и «Штормовыми охотниками» на их стороне?».

«Пока это не подтверждено».

«Не важно, подтверждено это или нет. Это показывает предел нашей деятельности. Позволяет просто сказать, что "Гидра", "Красные буйволы" и "Штормовые охотники" работают вместе. Тогда у них будет потребность в Помошниках?».

Синклер покачал головой из стороны в сторону.

«Тогда отныне…».

«Эй, Синклер».

Хорус мгновенно заставил его замолчать.

«Не смей рассказывать кому-нибудь о том, что я тебе сейчас сказал. Я считаю тебя другом, а уже потом коллегой».

Синклер тут же кивнул головой. Они осторожно наклонились ближе друг к другу и к центру стола.

Расстояние между ними немного уменьшилось.

«Скоро в нашей гильдии будет реорганизация».

«Перестройка?».

«Наш метод работы больше не эффективен. Есть ли причина, по которой мы должны продолжать действовать по тому же темпу?».

«Как все будет реорганизовано?».

«Мы должны выступать в качестве конкурентов. Мы должны стать им соперниками, которые смогли бы ухватить за хвост тех, кто бежит впереди».

Кунг!

В этот момент кулак Хоруса слегка ударил по столу. Синклер слегка пожал плечами. Хорус продолжил говорить низким голосом слегка удивленному Синклеру.

«Наш шанс наконец-то наступил. Игроки, что имеют уровни, способности и навыки ниже нашего, купаются в лучах славы. А что с нами? Мы не сможем сделать этого до самого конца игры. Независимо от того, что произойдет дальше, мы должны выйти на свет. Вот почему… Есть несколько человек, которые разделяют подобные мысли».

На этих словах Синклер начал кусать губу.

«Вы не могли бы рассказать мне, кто они?».

Это была попытка удержать улыбку и оставаться серьезным.

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

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 - Накануне (Часть 3)**

Глава 132 - Накануне (Часть 3)

[Вы получили новый уровень.]

Получив новый уровень, Хурокан достал с талии маленький мешочек. Достав из него 5 Костяных Ядер он бросил их за спину. Прокатившись по земле, словно желуди, они трансформировались в Скелетов Магов в серых балахонах.

Сформировавшись, Скелеты Маги свели свои костлявые руки. Между их ладонями стало появляться пламя. Их руки кружили вокруг него словно лаская. Отвечая их вниманию, огненные шары стали увеличиваться. Огненные шары, что секунду назад были размером с кулачок ребенка мигом увеличились до размера головы. После чего Скелеты Маги немедленно запустили их перед собой.

Вшуууух!

Пять огненных шаров полетело дугой. В точке приземления продолжалось сражение.

Скрежет! Удар!

Звуки столкновений лились бесконечным потоком. Можно легко заметить две противоборствующие группы. Контраст был абсолютным.

Одна сторона состояла из Скелетов Воинов с рогами на голове. Все они были облачены в броню из коры Черного Дерева. С другой стороны были гуманоидные ящерицы экипированные в броню, под поверхностью которой скрывались черные оперения. Это были Чернопёрые Ящеровоины

Сражение между Скелетами Воинами и Ящеровоинами было интенсивным и жестоким. Они так сильно переплетались между собой, что с легкостью могли бы услышать шепот другой стороны.

На поле битвы приземлилось пять огненных шаров. Правда они не различали под собой ни врагов ни союзников.

Бам! Бум!.

По всему полю сражения пронеслось пять последовательных взрывов. Черные перья Ящеровоинов начали пылать, а из Брони Скелетов Воинов выплеснулся черный сок.

[Черноперые Ящеровоины попали под действие Черного Сока.]

Активировалось свойство Комплекта Черного Дерева.

Скелеты Воины пришли в норму. Глядя на их внушительные формы, на их телах нельзя было заметить даже царапин от недавней магической бомбардировки.

С другой стороны, Черноперые Ящеровоины выглядели очень побитыми. Черные перья были обожжены, а черный сок на их теле постепенно наносил им урон.

Шаааа!

Ящеровоины испустили дикий крик. В них не было угрозы. Их крики были заполнены болью. Но даже это не продлилось слишком долго. Перед ними предстал Скелет Рыцарь заткнув своим появлением им рты. Ящеровоины были так напряжены, что даже не стали тушить отголоски пламени на своем теле.

Скелет Рыцарь стоял молча. Он широко раскрыл свои челюсти и направил на них свой меч. Освободив беззвучный рев, он рванул прямо на них.

Магические взрывы привели поле сражения в короткое затишье, но появление Скелета Рыцаря снова вернуло его в свой круговорот.

Хурокан не наблюдал за сражением. Его пристальный взгляд был устремлен влево. На некотором расстояние от Хурокана стоял игрок.

“Где следующая локация?”

Игрок немедленно ответил на вопрос Хурокана.

“Все уже готово!”

Это было гнездо Черноперых Ящеровоинов. Это охотничье угодье принадлежало исключительно «Красным буйволам».

В «Полководце» имелись команды поддержи для прокачки уровней.

Это было необычно. Однако все Топ-30 Гильдий, все Подножные гильдии и остальные не менее многочисленные из них тоже имели свои команды поддержки. Даже у некоторых игроков имелись таковые личные составы. Самый Первый Сильво, игрок №1 «Полководца», был тому ярым примером.

Роль команды поддержки заключалась, конечно же, в помощи по поднятию уровней.

Основная их задача это оказывать материальную поддержку. Такими вещами занимались все крупные гильдии. Гильдия брала под свой контроль определенные охотничьи угодья, и по мере необходимости предоставляла своим членам все необходимые расходники и экипировку. Были команды бафферов, которые обеспечивали своих товарищей лечением и благословениями. А так же команда сборщиков, которые приманивали монстров.

“Я знал, что он монстр, но никогда не полагал, что настолько.”

Бауэр был лидер команды поддержки «Красных буйволов». Он был их тайным тренером, и являлся очень опытным игроком. К тому же, он был близким другом Чева в реальной жизни.

Он был старым членом "Красных буйволов", однако еще в самом начале понял, что ему не доставляет таланта. Поэтому "Красные Буйволы" помогли ему с внешними вопросами, после чего он достиг данного положения.

В настоящее время он помогал Хахве Маске в прокачке.

- Его скорость охоты поразительна. Чтобы закончить все за 5 минут потребовалась бы группа минимум из трех человек, а он справился с этой задачей в одиночку за каких-то 3 минуты. Если говорить с точки зрения эффективности, то он превосходит стандарты раз в 5.

Конечно, Бауэр был не единственным помощником Хахве Маски.

Владельца голоса, ответившему Бауэру, был Рики. Он был 20-летним фанатом "Полководца" Он начал сотрудничать с Буйволами только два месяца назад, так что его можно назвать новичком.

“Он действительно качается в 5 раз быстрее, его скорость можно сравнить разве что с Самым Первым Сильво.”

Рики был младшим кузеном одного из офицеров «Красных буйволов». Его работа в качестве члена команды поддержки была временной мерой, чтобы подзаработать денег. Он так же был большим поклонником Сильвы.

- Он действительно наравне с Сильвой?

“По моему, даже быстрее.”

- Что? Это невозможно.

Такое происходило время от времени. Рики очень быстро набирал уровни в качестве члена команды поддержки, поэтому он иногда не соглашался со своим начальником.

- Сильво вчера переступил порог в 220-ый уровень. Теперь между ним и другими участниками рейтинга Топ-100 разница в 15 уровней! Сравнивать Хахве Маску с Сильвой, откровенно говоря, оскорбление.

Бауэр не мог ничего с собой поделать, кроме как горько усмехнуться на ответ Рики.

‘Если бы кто-нибудь это увидел, то мог бы подумать что он мой начальник, а не я.’

Конечно, ему не нравилась реакция Рики.

С другой стороны, он понимал его. Если посмотреть на его слова с точки зрения обычных игроков, то в этом была логика.

Самый Первый был просто демоном по прокачке. Даже больше. Доказательством служило его место в топе.

Каждый топ занимался своей прокачкой, словно от этого зависела их жизнь или смерть. И разница между ними и Сильво, это разница в 1 секунду между спринтерами на стометровке. Это очень много.

Между Сильво и остальными в Топ-100 был колоссальный разрыв.

Конечно, Дауэр понимал это.

Дауэр занимался поддержкой "Красных буйволов" с давних времен. Одна из его обязанностей находить способы более быстрой прокачки для членов гильдии, поэтому он исследовал методы используемые топами. Именно поэтому Дауэр был более осведомлен о Сильво, нежели Рики.

“Хорошо, я допустил ошибку.”

Конечно, он не собирался сейчас спорить с Рики. Он просто потом тихонько переговорит с Чевом, и передаст тому, что Рики - придурок. Чев потом сам с этим разберется.

- Сильво самый лучший.

Рики понятия не имел об ожидающей его судьбе, потому вновь решил возгласить свою позицию. Однако его слова так и не попали в уши Дауэру. Он еще раз пересматривал видео сражения Хахве Маски.

По правде говоря, ему нечем было помогать Хахве Маске в прокачке. Дауэр не был обычным тренером. Он приходился «Красным буйволам» своеобразным Длинноногим Папочкой. Он поддерживал Буйволов еще когда те были на 20-30 уровнях. Он приходился старшим братом почти каждому опытному игроку Буйволов.

При его то статусе, ему отдали задание проследить за охотой Хахве Маски. Он должен был перенять ту абсурдную тактику охоты применяемую Хахве Маской, методы сражения и любую другую информацию, которая делала его особенным.

‘Он быстрее, чем Первый.’

Поэтому он был уверен в своем ответе. Скорость охоты Хахве Маски была быстрее, чем у Сильво, когда тот был на его уровнях.

‘Однако в его сражениях есть трудности. Он не делает поблажек.’

В то же время он видел слабость Хахве Маски. Хахве Маска прикладывал все свои силы в сражениях. Он постоянно должен был оставаться сосредоточенным, чтобы побыстрее закончить сражение. Это было четким различием между ним и Сильво.

Сильво изменял темп охоты во время сражений. Если он хотел сделать все быстро, то он заканчивал сражение за 5 минут. Однако это вело к переутомлению. Поэтому он затрачивал на все это 10 минут. Он пользовался данной тактикой, чтобы не потерять концентрацию и попусту не растрачивать свои силы. Пользуясь этим Сильво мог очень экономно затрачивать свое игровое время. Он держал свой темп.

Его философия была сродни спринтерам на длинной дистанции. И результат ее был на лицо.

А Хахве Маска на его фоне был мутантом.

‘Он опасен.’

Поэтому он представлял из себя угрозу. Хахве Маска шел вразрез с традиционным методами. Он пользовался свой тактикой чтобы сократить расстояние между собой и Сильво.

Не важно, будут ли изменения принесенные им большими или малыми. Однако, если Хахве Маска будет подниматься в рейтинге, это неизбежно принесет свой результат. И на положение "Красных буйволов", которые в данный момент находятся на вершине, эти изменения могут сильно повлиять.

Дауэр был погружен в свои собственные мысли, а выражение его лица становилось жестче.

- Хахве Маска запросил Последний Регион. Он хочет отправиться в место с большим количеством монстров.

Услышав голос менеджера, помогавший Хахве Маске, его выражение расслабилось.

...

[Хурокан]

- Уровень: 179

- Класс: Некромант

- Титулов: 144

- Статистика: Сила (2192) / Выносливость (1132) / Интеллект (1327) /

Магическая сила (1601)

Ан Джеюн проверял свои характеристики. С его рта свисал наполовину пустой мешочек с желе. Это был напиток с заковыристым названием. Назывался он Smart Pouch.

Хлёб!

Ан Джеюн быстро высосал напиток и опустошил мешочек. Он высосал его до последней капли. А потом наморщил брови.

‘Я всего пару раз глотнул, что за фигня?’

Ан Джеюн вытащил изо рта мешочек и случайным движением закинул его на вершину стола. На столе уже валялось три пустых пакетика. Если присмотреться внимательнее, то в стороне можно было заметить урну с переполненными в ней пустыми упаковками.

Это желе было заменителем обычной еду для пациентов, которым трудно переваривать обычную пищу. Это был основой рацион Хахве Маски.

‘Дорогое, безвкусное и совсем мало… дерьмо. Чем, черт подери, я занимаюсь?’

После рейда Аргардо внутренности Ан Джеюна все не затихали, поэтому он все еще был в плохом расположение духа.

Он сходил в больницу и сделал гастроскопию. Доктор сказал, что никаких проблем не выявил, но у него могли быть проблемы с пищеварением. Поэтому в качестве предосторожности ему сказали не употреблять пищу, которая могла бы стать спусковым механизмом. Рекомендовали меньше нервничать и побольше заниматься физической активностью.

Конечно, единственный услышанный совет Ан Джеюном - не употреблять вредную пищу. И только.

Его график стал еще более загруженным. Так что выбора у него не было.

‘До 180 осталось набрать только один уровень.’

Он провел переговоры с «Красными буйволами». Трудно конечно назвать шантаж переговорами... да все-таки.

Он послал одностороннее сообщение о том, что не будет участвовать в рейде на Аморального Принца пока не достигнет 180-го уровня. «Красные буйволы» воспользовались именем Хахве Маски чтобы продать побольше билетов на прямую трансляцию, поэтому они не могли проигнорировать его слова.

В итоге «Красные буйволы» должны были раскрыть ему свои тайные локации, которые не были показаны массам. Они позволили использовать Ан Джеюну локацию Черноперых Ящеровоинов в качестве места прокачки. Они даже предоставили ему команду поддержки. Все, кроме самого хода охоты, было предоставлено «Красными буйволами». Они даже не смутились предоставить ему все необходимые расходники.

Такую возможность нельзя было упускать. Его внутренности горели от боли, однако пройти мимо этого он не мог.

‘Добив свой уровень, немедленно начнем рейд на Аморального Принца. Я должен побыстрее поднять себе настроение.’

Так как ему предоставили эту возможность, в рейде на Аморального Принца Ан Джеюн должен сиять. Вероятно, трудно было ожидать выздоровления его внутренностей, когда он находится под таким напряжением.

‘Однако, события складываются вполне удачно.’

К счастью, хаоса созданным рейдом на Аморального Принца еще не было. Нет, не то чтобы не было тех, кто не пытался. Были обычные игроки обладающие Символом Сражение, которые решили объединиться. Они собрали подсказки указывающие на скрытое логово Аморального Принца. После чего были предприняты две попытки.

Результаты их попыток были плачевны.

[Аморальный Принц неприступен! Если группе не удастся его одолеть, все участники рейда будут уничтожены!]

[Явился Самый Сильный Рейд-Босс в истории. Что же способно остановить его?]

Их растоптали!

Каждый игрок заработавший Символ Сражения, был ветераном «Полководца». Однако выступив против Аморального Принца они не смогли ничего ему сделать. Ни один из них не продемонстрировал достойного сражения против Аморального Принца.

Настолько силен он был. Были опубликованы видео сражения с ним. Даже "Гидра", "Штормовые охотники" и гильдия "Красных буйволов" не посмели опрометчиво провести рейд против него.

Думаю, больших пояснений и не требуется?

Именно поэтому «Красные буйволы» безо всяких жалоб помогали Хахве Маске с его прокачкой. Участие Хахве Маски в рейде не дополнительный бонус. А Необходимость.

Но Ан Джеюна это не сильно волновало.

‘Это будет не легко.’

До возвращения в прошлое он так и не сталкивался с Аморальным Принцем. Он не смел сразиться с ним. Впервые он оценил потенциал сражения с ним после просмотра видео. От перспективы первого сражения у него по спине пробегал холодок.

Вообще, тактика сражения с Аморальным Принцем была довольно проста.

Аморальный Принц был силен благодаря Силе Скверны. Эту древнюю силу оставило после себя Павшее Королевство. И Аморального Принца окружали реликвии испускающие эту древнюю мощь. И каждое уничтожение одной из данных реликвий существенно ослабевало его.

Первостепенной задача в рейде блокировать Аморального Принца, чтобы он не мог вмешаться в действия команды по разрушению реликтов.

План был прост. Однако в нем есть свои трудности.

‘Он гораздо быстрее, чем ожидалось.’

Основная проблема в скорости Принца.

До сих пор мобильность игроков была их главным оружием. Однако скорость Аморального Принца сильно превзошла скорость игроков.

К тому же, у него были очень неприятные навыки. Его треугольный герб представляет из себя Мудрость, Могущество и Призвание. Как тот, кто олицетворяет силу стоящую позади этих символов, он мог использовать навыки Мечников и Магов.

Используемые им навыки даже сильнее тех, что использую игроки.

‘Его навыки усилены мощью Павшего Королевства. Конечно, ведь обычные навыки не помогли бы ему.’

Навыки, используемые Аморальным Принцем являются частью нового эпизода, с которым столкнуть игроки после победы над ним. Эпизод Павшего Королевства.

Так или иначе, Аморальный Принц - монстр, который обладает всеми навыками обычных игроков. Не следует расценивать это как обычный рейд. О нем нужно думать как о ПвП сражении. Именно поэтому в рейде на Аморального Принца требовалось множество квалифицированных игроков. Необходимы были эксперты, которые смогли бы продержать против Принца хотя бы минуту.

‘В итоге мы вынуждены полагаться на наше численное превосходство.’

Были такие игроки, как Сохэнк, из гильдии "Гидра", Чев, из "Красных буйволов", Шир, из "Штормовых охотников", и Хахве Маска Хурокан.

Эти 4 игрока будут решат судьбу данного рейда.

"Фууух."

Думая об этом, Ан Джеюн глубоко вздохнул. Включая его, было 4 игрока достаточно квалифицированных для этого. С другой стороны, будут ли эти 4 человека, что обычно столь высокомерны, сотрудничать с друг другом?

‘Надеюсь эта сумасшедшая стерва не затеет драку с остальными ублюдками.’

Даже мысли об этом заставляли его внутренности полыхать. Ан Джеюн взял очередной мешочек с желе чтобы успокоить свой желудок. Он только преподнеси его ко рту.

‘Ха?’

Как в этот момент он увидел, что на его планшетный ПК пришло сообщение. Он слегка коснулся его пальцем.

Сообщение от Чева.

‘И что же это может быть?’

Содержание текста...

‘Эта сумасшедшая стерва все-таки выкинула очередной трюк!’

Гильдия «Штормовых охотников» пошла ва-банк.

...

‘Неважно, как я на все это смотрю, это очевидное безрассудство.’

Люк клал в карманы по всему телу расходники. Он остановился на краткий момент и покачал головой.

‘Она хочет провести рейд только силами нашей гильдии…’

После каждого поражения из двух попыток, Аморальный Принц менял свое местоположение.

Ключ к разгадке его местонахождения передавался через Символы Сражения. Гильдия «Штормовых охотников», воспользовавшись своей информационной сетью, быстро его обнаружила. Все, вплоть до данного момента было делом бизнеса.

Однако, когда они его нашли, то командам, ожидавших совместного рейда на Аморального Принца, был дан приказ мобилизовать свои силы.

Она решила сделать попытку силами лишь своей гильдии!

‘Королева совсем обезумела.’

Это решения было не рациональным и, вероятно, принято не совсем в здравом уме.

Другими словами, это доказывало, что Шир была оскорблена.

‘Ну, до сих пор на нее смотрели лишь как на третье колесо. Учитывая ее характер, уже чудо, что она продержалась так долго.’

Шир всегда была центром внимания. Она всегда была на вершине, однако с недавнего времени все о ней позабыли. Эта потеря интереса к ней было для нее унижением.

К тому же, известность Хахве Маски пронзала небеса, и не обращая на нее внимания, «Красных буйволов» провозгласили лучшей среди Топ-30. Это определенно было проблемой, которую она не прожует.

А портить настроение Шир, все равно что нажимать на кнопку детонатора.

‘Это большая ошибка.’

В этот момент Люк собрал все свое мужество.

«Штормовые охотники» было рабочим местом Люка. А «Полководец» стал частью его жизни. Цена за неудавшийся рейд будет огромна. Он хорошо знал об этом факте. Если поражение будет неизбежно, он должен будет минимизировать потери. Когда лидер решает пойти на опрометчивый шаг, задача подчиненных сгладить последствия.

‘В конце концов Королева не станет меня слушать... похоже у меня нет выбора, придется сообщить "Гидре" и "Красным буйволам.’

Люк был полон решимости сделать это.

‘Хммм. Я должен поскорее выбраться из этой гильдии. Если я буду оставаться здесь и дальше, то счастливой жизни мне не видать. В больнице сказали, что увидели в моем кишечном тракте малое кровотечение. Мне рекомендовано правильно питаться и избегать стресса...’

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

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 - Аморальный принц (Часть 1)**

Глава 133: Аморальный принц (Часть 1)

[Синяя Змея смотрит на Белую Крышу. Найдите Красное Зеркало под крышей. После этого вы увидите ориентир. Ориентир, что будет простираться сквозь небо. До самой бесконечности. ]

Когда большое сражение закончилась, все обратили внимание на Аморального Принца. Игроки без боевых пропусков не могли участвовать в рейде на Аморального Принца. Поэтому единственное, что они могли сделать, это расшифровать послание, которое передали им Символы Сражения. Они пытались интерпретировать этот загадочный код, который выдавал месторасположение Аморального Принц.

Неожиданно, в это дело влилось множество игроков, всем было очень интересно.

- Где появляются монстры вроде Синих Змей?

- 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 Аморальный Принц спрятался бы в охотничьих угодьях, где появляются монстры 6-го уровня. Я бы больше поверил в то, что у меня под дверью нагадил медведь, но не в это.

На самом деле им это не сильно нравилось, но это был единственный способ, которым они могли участвовать в сюжетном сценарии. Кроме того ,был предусмотрен дополнительный стимул для решения загадки. Три гильдии, участвовавшие в рейде на Аморального Принца, предложили награду за разгадку данного послания. Можно было заработать около 5 тысяч долларов за выяснение этого. А это было больше, чем мелочь.

В любом случае, в "Полководце" существовало множество охотничьих угодий. Откровенно говоря, это больше раздражало, нежели создавало какие-то трудности. Описанные детали можно было встретить во многих уголках "Полководца". Гора была горой, а озеро - озером.

Когда рейд на Аморального Принца дважды потерпел неудачу на боевых пропусках появились новые подсказки. Чтобы расшифровать их требовалось от 3 до 4 дней. Несмотря на все это, команды все равно предпринимали попытки. Однако не одной из этих команд не удалось продержаться и часа. Когда рейд проваливался, Аморальный Принц немедленно покидал место. А проигравший колотили словно груши для битья.

' Им сильно не повезло.'

Если посмотреть на все это, то "Штормовым Охотникам" сильно повезло. После того, как второй рейд на Аморального Принца потерпел неудачу, "Штормовые Охотники" смогли расшифровать загадку в тот же день.

'Никогда бы не подумал, что Аморальный Принц появится в той же локации, которую мы только что обнаружили. Говорят, что хлеб с маслом всегда падает масляной стороной вниз...'

Синяя Змея символизировала Синюю реку, а Белая крыша была заснеженной горой. Каждый достиг 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 месте все еще стояло поле блокировки.

Гора Патагония имела Красное озеро, и дерево поражённое молнией. Дерево было сожжено до тла, это и был ориентир. Конечно, это место было очень трудно найти.

Если бы гора Патагония не была найдена и 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 все сложилось так удачно.

'Тот факт, что мы нашли это место первыми, стало причиной гаших проблем. Ну почему вес должно было так произойти? '

Именно по этой причине Штормовая Королева Шир решила монополизировать 3-ю попытку на рейд.

Если бы это было место, то все бы стали пристально 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, Люк очень пессимистично относится к этому рейду, поэтому всё это было признаком неудачи.

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 Хахуи 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 Хахуи спросила, Люк посмотрел на неё, как на самую последнюю тупицу на земле.

\*Свист!\*

Вдруг кулак Хахуи полетел в сторону лица Люка.

- 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 посмотрел на меня, ведь так? Хочешь умереть?

- Ну давай, попытайся. Рискни!

Атмосфера между ними накалилась, пока они смотрели друг на друга. Но худшего не произошло.

- Хватит.

От одного слова Шир, Люк и Хахуи 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 одно слово.

- Через 6 часов мы начнём. Рейд на Аморального Принца.

Не было никого, кто захотел бы возразить, услышав гнев, смешанный с её словами.

Люк сглотнул.

'Умру ли я от побоев или от удара ножом, в любом случае помру. Кажется, я не смогу этого избежать.'

.

.

.

- Гора Патагония?

- Это место обнаружено недавно "Штормовыми Охотниками". Всё это по слова Баллисты.

- Недавно найденный регион... во многих отношениях им повезло.

По объяснению 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 Охотнико"в была одной из Топ-30 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 разумнее, если бы они сделали это ради прибыли. Но все 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.

'Что и следовало ожидать от этой безрассудной стервы. '

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 Аморального Принца в одиночку. "Штормовые Охотники" согрешили, оскорбив их, так что они могли просто наблюдать, как те проваляться. Они не были обязаны присоединяться и помогать "Штормовым Охотникам".

Но проблема заключалось в том, что решение "Штормовых Охотников" было иррациональным.

- 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, маловероятно, что они станут раскаиваться. Более, чем вероятно, что их гильдия сразу же откажется от рейда на Аморального Принца. Гордость Штормовой Королевы не допустит ещё одной попытки. Она, вероятно, хорошо знает о последствиях, но всё равно решилась на это.

- Если "Штормовые Охотники" выпадут, рейд на Аморального Принца станет ещё сложнее.

Отсутствие "Штормовых Охотников" не останется без последствий.

Двое из них смотрели кадры рейда на Аморального Принца, пока вели беседу. В мире "Полководца", эти два человека в основном были вырезаны из одной ткани, и оба имели соответствующий страх к Аморальному Принцу.

Вдобавок ко всему, только те, у кого были Боевые Жетоны, могли участвовать в рейде на Аморального Принца. Если "Штормовые Охотники" выйдут из игры, их будет трудно заменить.

Если это случится, 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 Аморального Принца был бизнес решением. И их решения будет зависеть от присутствия или отсутствия прибыли для них. Если помощь "Штормовым Охотникам" будет выгоднее, чем наблюдение со стороны, они предпримут соответствующие меры.

- Сколько билетов на прямой эфир было продано?

- Мы продали больше чем рассчитывали благодаря предварительным продажам. Сколько рекламных роликов вы продали?

- Все. Но даже так, мы не смогли продать их так же быстро как вы ребята.

Даже если две гильдии решат помочь "Штормовым Охотникам" в этом рейде, больших потерь не ожидалось. Они уже достаточно распродали живы билетов по предварительным продажам, 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 Аморального 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 Аморального Принца. Они тратили время, тренируясь и повышая свои уровни в охотничьих угодьях.

Вся экипировки и расходные материалы, которые будут использовать 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 Аморального Принца в в тайне от "Штормовых Охотников".

Однако одним участием в рейд их не удовлетворишь. Им нужно было найти способ максимизировать свою прибыль.

- Если придумывать план, то я предлагаю сначала 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 Аморального 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 примерять на себе эту роль.

Но раз "Штормовые Охотники" первыми нарушили свое соглашение, то они не смогут возразить на это.

Конечно, они, вероятно, выразят свой гнев по неофициальным каналам, но гильдия "Красных Буйволов" и гильдия "Гидры" были на равных с "Штормовыми Охотниками". У этих двух гильдий не было причин их бояться.

- 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 будет не полной.

- 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, посылающий сообщение, явно был не очень доволен.

.

.

.

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 расстояние 2 метра друг от друга.

Прошла 10 минут с начала их движения.

Шир была первой исчезла из поле зрения. Каждый последовал её примеру и следуя за ней исчезали из виду.

Люк был в конце линии, и в какой-то момент он потерял из виду всех своих товарищей. Тем не менее, Люк оставаля спокоен.

- Отлично.

Отдельное подземелье.

Битва с Аморальным принцем была контентом, в котором могли участвовать только избранные пользователи. Более того, поражение означало уничтожение всей ред-группы.

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 этот момент Люк знал, что появилась возможность, которую он всё время ждал. Он повернул голову и оглянулся назад.

Люк остановил взгляд на определённом месте, почувствовав что-то и послал сигнал.

- Эй! Люк! Где ты? Если ты не хочешь быть избитым, поторопись и войди!

В следующую секунду в ушах Люка раздался резкий голос Хахуи. У Люка появилось кислое выражение, и он подошёл к другой стороне барьера, где все исчезли.

[ Сила барьера была нейтрализована благодаря Боевому Жетону ]

Люк услышал в ушах оповещение, и сразу шагнул вперёд, исчезая как и другие.

Ранее Люк почувствовал два присутствия. Одним из них был восьмой глава гильдии "Гидры", Натал. А вторым был эксперт по никнейму Коррида, Ким, который представлял "Красных Буйволов". Посмотрев друг на друга, один из них шепотом сказал.

- "Штормовые Охотники" вошли в рейд локацию.

Это был заключительный этап второй сюжетной линии. Последняя битва с Аморальным 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 - Аморальный Принц (Часть 2)**

Глава 134 - Аморальный Принц (Часть 2)

Игроки извлекли урок из своих поражений.

Да, два рейда на Аморального Принца закончились их сокрушительным поражением, однако это стало возможностью узнать, как его одолеть.

Чтобы одолеть Принца нужно было занять две ключевые позиции.

Одна команда Разрушителей Реликтов должна была расправиться со стражами охраняющие древние артефакты. Другая команда Отвлекающих. Они должны были постоянно быть в движение и отвлекать внимание Принца на себя.

Уничтожить реликвии было не трудно. Стражники реликтов были монстрами с высокой защитой и высоким уровнем жизней. Сила атаки, тактика нападения и навыки были выше среднего. Монстры были не простыми, но до таких как Аргардо им было далеко.

Если хорошо отвлекать Принца, то команда Разрушителей Реликтов могла вполне справиться со своей задачей и малыми силами. Так что провести рейд на Аморального Принца можно было и не большой группой.

Шир могла занять Принца и в одиночку, поэтому «Штормовые охотники» могли справиться со своей задачей и с группой из 25 человек.

Шир была уверена в плане. Она была уверена, что является сильнейшей в «Полководце». Единственный, кто заставил ее усомниться в этом это Хахве Маска. Но лишь усомниться. Она была высокого мнения о нем, однако никогда не считала, что была хуже него.

К тому же, у нее были весомые основания быть столь уверенной в себе.

Аморальный Принц.

Потерянное Королевство обнаружило древний чудодейственный металл, который впоследствии был найдем Кузнецом Олфом. О нем не имелось записей в истории. Олф создал из него массивный защитный комплект пепельного цвета. Принц Дин сам по себе был достаточно крупным человеком, но экипированный в эту броню он становился еще больше. Шлем, поверх этой брони, отличался от обычных свои аналогов. Плотно закрывая лицо, его макушка была выкована в форме короны. В Т-образном отверстие шлема из места, где должны были быть глаза Принца, исходило черное свечение. Позади его бронированного тела развевался плащ. На нем был вышит треугольный герб. Три змеи, кусающие друг друга за хвост.

Весь вид Принца излучал достоинство от которого перехватывало дыхание. Одна мысль о столкновении с ним давила на сознание, однако Шир оправдывала свою репутацию… даже больше.

‘Боже мой, она продержалась целых 5 минут.’

‘Если быть честным, по началу я считал эту авантюру самоубийством. Но при таком темпе… у нас вполне может получиться.’

Пять минут.

Прошло уже 5 минут с того момента, как Шир начала сражение с Принцем.

Силы были неравны, однако все проходило буквально на волоске.

Если бы она была обычным про-игроком, то от таких столкновений ее бы сильно отбрасывало назад. Но ей удавалось блокировать его удары лишь немного отступая. В ее сторону направилась еще одна разрушительная атака, которая должна была уничтожить ее вместе со всей экипировкой. Ей удалось избежать ее даже при потери равновесия. В их навыках был колоссальный разрыв, но она отказывалась уходить в оборону. Она продолжала нападать на Аморального Принца. Она атаковала его до того, как его удары набирали полную силу. Она выступала в качестве щита, который нападал чтобы не дать противнику ударить в ответ.

Это было жесткая битва.

“Хахуи!”

“Да! Я выдержу!”

Крикнув Хахуи, набросилась на Аморального Принца.

‘Как ты посмел тронуть Королеву! Ты труп!’

До этого она в стороне наблюдала за сражением Шир, ее тело так и зудело, чтобы исполнить свое предназначение. Атаки Хахуи были беспощадны.

Пока Хахуи мерилась силами с Аморальным Принцем, Шир отступила. В резерве стояло три Священника, которые при виде ее начали читать заклинания. Они кинули в нее свои благословения.

Именно это помогало ей продержать в этом жестоком сражении. На ней был полный комплект благословений. Однако они были активны лишь в течение пяти минут.

В ее навыках не стоило сомневаться. Просто Принц был слишком силен. Это будет очевидно, если взглянуть на сражение Хахуи, как и Шир, она тоже получила полный набор благословений. Однако она получила критическое ранение спустя минуту сражения с ним.

Она не смогла парировать замахнувшийся меч Принца. Это ошибка стоила ей левой руки.

Вшух!

Всего мгновение спустя Принц начал выполнять новый удар.

Пока Хахуи пребывала в замешательстве, три Мечника, стоявшие до этого в резерве, быстро двинулись в сторону Принца. Двое из них напали на Принца, когда третий встал перед Хахуи в качестве щита.

“Я могу продолжить! Я могу сражаться!”

Хахуи сражалась, однако она уже лишилась руки. Ее движения стали слабее.

Пока они выигрывали время, Шир получила полный набор благословений. Она крикнула.

“Готово!”

Священники и Мечники, участвующие в сражение, мигом отступили, а Шир снова ринулась в бой.

Все опять стали молча наблюдать за ее битвой.

...

Железный Голем был огромен. Его тело было более 3-ех метров в высоту, а на голове его короны был вставлен алмаз размером с человеческую руку. Алмаз был настолько глубоко вставлен в его голову, что вытащить его было возможно лишь уничтожив Голема.

Это был Страж Реликта.

Перед ним находилось два танка, которые постоянно перетягивали на себя его агро.

В это же время вокруг него очень быстро кружил маг.

“Место! Оставайся на месте! Просто стой где стоишь, а я поработаю вокруг тебя!”

Баллиста Люк.

Обычно он был известен своим конфликтами с Хахуи. Он постоянно на что-нибудь жаловался. Но не смотря на свой вздорный характер, он был одним из 5 самых лучших магов в «Полководце». Он был очень квалифицированным игроком.

Его специализация в Подвижном Чтение заклинаний прямо в средине сражения. Он был постоянно в движение, а заклинания всегда находили свою цель.

Конечно, двигался он не просто ради забавы. Его маневры имели свою цель. Он мог самостоятельно избегать нападений противников, уменьшая тем самым бремя с танков. Он мог не обеспокоив танков, спокойно разбираться с монстрами на них. Это значило, что им не нужно было утруждать себя отводами монстров к определенному местоположению. Люк находил правильное место и время сам.

“Не прекращать! Я возьму на себя агр, и куплю немного времени, а вы подготовьтесь продолжить сражение! Обновите на нас благословения!”

Пока танки колебались, Баллиста перетянул агро монстров на себя. Пока его преследовали, он прямо на ходу продолжал чтение заклинаний. Он выиграл немного времени, поэтому его товарищи смогли с новыми силами возобновить линию фронта. Люк был самым желанным магом, с которым хотели охотиться танки.

Он обладал обширными познаниями о самых разных монстрах, а так же мог очень ловко подстраиваться под различные ситуации. Он мог анализировать ход сражения не прерывая своего участия в нем, а потом принимать на их основе верные решения. Так же он был не плохим командиром. Поэтому было очевидно почему именно на Люка пала ответственность по устранению Стражей Реликтов.

На данный момент под командованием Люка процесс проходил плавно и гладко.

“Один комплект благословений наложен.!”

“Следующий танк берет на себя агро.”

Прошло уже 7 минут с того момента, как они начали свое сражение со Стражем Реликта. За это время среди них не появилось ни одной жертвы, даже серьезных ранений не произошло. Если давать оценку от 1 до 100, то их команде можно было смело присудить 90 баллов.

‘Это не вызывает трудностей, однако…’

Однако Люк был не удовлетворен результатом.

‘Это может занять больше времени, нежели ожидалось.’

Сражение шло гладко, но без перерывов. К тому же, скорость сражения постоянно менялась.

‘Мы атаковали его уже множество раз, однако на нем появилась лишь трещина... Никогда бы не подумал, что все пойдет подобным образом. Чтобы одолеть его нам потребуется как минимум 15 минут. Чтобы одолеть остальных Стражей, уйдет еще 40...’

В этот момент Люк думал о недавних новостях.

Первое сражение Шир продлилось 5 минут. Люк был очень удивлен такими новостями. Шир сказала, что купит для них достаточно времени, но он никогда не предполагал, что ей действительно это удастся.

‘Королева - монстр среди монстров.’

Услышав новости, его вера в своего лидера сильно окрепла. Она была невероятной женщиной. Ее невероятные навыки позволяли ей быть единоличным диктатором в гильдии, однако ее подчиненные продолжали следовать за ней. Шир никогда не колебалась и не отступала от своих проблем, она всегда рвалась в бой за результатом.

Однако следующие новости заставили сердце Люка пропустить удар.

‘… однако остальные из нас лишь просто хороши в игре.’

Он слышал, что Хахуи удалось продержать только минуту, после чего ей отсекли руку. Он не смотрел свысока на ее навыки. Он прекрасно понимал разрыв между ней и Шир. Преодолеть такую огромную пропасть было невозможно. Это небольшое различие, где одна продержалась минуту, а другая целых 5.

Это однозначно переутомит их.

Шир смело объявила, что она будет в состояние продержаться в течение одного часа, однако по мнению Люка, максимум - 15 минут. Он готов был поставить на кон опыт своих двух лет на то, что после 3-его этапа ситуация с Принцем кардинально ухудшиться.

‘Дерьмо. Почему эти ублюдки со мной не связываются?’

В конце концов они нуждались в помощи извне.

И словно читая мысли Люка.

Прибыли срочные новости.

- Это плохо! Гильдия "Гидры" и Гильдия "Красных буйволов" только что начали трансляцию рейда на Аморального Принца!

То, что они начали вещание, значит, что они уже здесь.

Люк с трудом удалось удержать язык за зубами.

‘Вместо того, чтобы все потерять, лучше сделать хоть что-то. Я все сделал правильно.’

Он знал, что его действия не получат одобрения. Однако Люк знал, что его план приведет к лучшим последствиям, нежели самоубийственная тактика Шир.

- Они рассказали о своем плане. Они собираются разобраться со Стражами Реликтов, пока «Штормовые охотники» будут выступать в качестве приманки... мы действительно соглашались на это?

Однако радость Люка продлилась недолго. От этих новостей он чуть не разинул рот.

'А...'

В этот момент он осознал.

‘Эти ублюдки пытаются на нас отыграться…’

Ведь на помощь он позвал тигров, и на короткий промежуток времени он совсем забыл об этом факте. Однако новости освежили ему память.

...

Войдя в подземелье Аморального принца, "Красные буйволы" и гильдия "Гидра" даже не перекинулись приветствиями со "Штормовыми охотниками". Они немедленно начали выслеживать Стражей реликтов. Две гильдии в синхронных позициях очень слаженно разбирались со стражей. Выглядело так словно это было запланировано с самого начала. Аля вечеринка с сюрпризом.

Со стороны все три гильдии действовали очень слаженно.

“Какой с\*кин сын это сделал?!”

Вот только «Штормовые охотники» не могли ничего с этим поделать, проклинать остальных, все что им оставалось. Вообще-то этот рейд транслировался каналами «Штормовых охотников», а Хахуи в это же время беспрерывно во всю матюкалась. Она уже собиралась броситься кулаками на "Красных буйволов" или "Гидру".

“Какой с\*кин сын нас предал!”

К счастью, с Хахуи уже были проблемы раньше, поэтому они заранее приняли некоторые меры предосторожностей. Ее слова не были включены в онлайн трансляцию.

Ну, в любом случае, ее гнев имел за собой причинные основания. Это было понятно. Об этом задание не было сообщено посторонним, поэтому никаких вмешательств из вне быть не должно.

Другими словами, в их рядах появился предатель. Так как ее гнев был направлен на них, то члены гильдии не стали поступать опрометчиво. Она была не единственной разгневанной данной ситуацией, поэтому остальные молча ее слушали.

Конечно, ответ на ее вопрос мог дать лишь один человек.

Сам предатель.

- Это был я. Я передал информацию другим гильдиям.

И Люк признался, что этим предателем был он. В этот момент все остальные от удивления выпучили глаза.

‘Из всех, кто это мог сделать…’

Все ожидали, что Хахуи сейчас завопит от гнева. Все были уверены, что сейчас Люка будет ждать ее кара.

“Мм? Почему? Серьезно, почему ты сделал это?”

Однако ответ Хэхуи был неожидан. Вместо тирады гнева, она задала вопрос наполненный шоком. Даже остальные члены гильдии, что знали ее достаточно долго никогда не видели эту ее сторону характера.

Все стали еще более взволнованными.

Предательство Люка... Это было нелегко принять. Люк конечно много жаловался, но он был одним из тех, кто работал на благо гильдии не покладая рук.

Да и что он получит от данной ситуации?

Не важно, как на это посмотреть, но Люку не было никакой выгоды с этого предательства.

В довершение к этому, реакция Хахуи лишь подлила масло в огонь.

Эта запутанная ситуация создавала еще большую неразбериху.

“Всем сосредоточиться на сражении.”

Шир стала той, кто привела всех в порядок.

Она вышла из сражения чтобы обновить на себе благословения. После этого короткого диалога она стиснула зубы, словно боксер одевающий капы.

Ее стремление - сосредоточиться только на сражении.

[Эффект ‘Леденца из Сока Кровавого Дерева’ был активирован.]

Она немедля вновь вступила в сражение. Предательству Люка, как и вторжению двух остальных гильдий не было места в ее голове.

То же относилось и к Принцу. Все эти события проходили в барьере, который он поднял для своего сокрытия, однако с его лица не сходило спокойствие.

Когда Шир снова устремилась к нему, он оставался на месте. Слегка подняв свою руку, с нее вылетел поток пламени. Бушующий поток огня преобразовался в птицу и устремился к Шир.

Его атака обладала колоссальной силой и мощью, но для Принца это было в пределах нормы.

Киииаааааа!

Огненная Птица освободила крик, после чего поглотила Шир. Против огня броня была бесполезной. Пламя птицы просачивалось через щели в ее экипировки, кожа Шир быстро обуглилась. Ее запас жизней стремительно уменьшался. Это была игра, однако все ее тело ощущало, словно она была в сауне.

Результат того, что урон по ней был очень высоким.

Однако уровень ее жизней медленно начал восстанавливаться. Все благодаря ‘Леденцу из Сока Кровавого Дерева’.

Конечно, Огненной Птице не удалось замедлить скорость нападения Шир.

Мгновением спустя Шир уже была около Аморального Принца, ее меч все еще полыхал пламенем Огненной Птица.

Принц и не думал уклоняться от ее атаки. Лишь слегка замахнувшись своим мечом, из него начало вырываться красное свечение.

‘Дерьмо!’

Шир в тревоге остановилась и резко отскочила в сторону. Меч Принца пронесся мимо нее, разрезая за собой воздух.

Вшух!

Прозвучал пронзительный звук. Звук был настолько тоненьким, что казалось мечом и вовсе не размахивали.

Однако сопровождая удар, на земле и растительности появился тоненький шрам.

Словно сам мир разрезали на пополам.

Избежав нападения, Шир покатилась по земле. Аморальный Принц повернулся к ней спиной.

Казалось, он собирался разобраться с новыми группами, которые уничтожали реликты. Он потихоньку побрел в их направлении.

Шир стиснула зубы. Ее снова проигнорировали.

“Ты должен сосредоточиться на сражении со мной.”

Процедила она сквозь стиснутую челюсть. Больше она не казалась такой же решительной как раньше. В ее голосе проступал протест и негодование. Она с трудом подавила своим эмоции и вновь устремилась к Аморальному Принцу. Сейчас она совершенно не обращала внимания на свое окружение.

Она и понятия не имела.

‘… разве это не усиленная версия Взмаха Полумесяца, названный Ци Меча Красной Луны? Если бы меня им атаковали… то я бы уже давно окочурился самым непристойным образом.’

Она и понятия не имело, что неподалеку от поля сражения, находился тот, кем она так хотела завладеть. Она не знала, что совсем рядом находился Хурокан.

...

Ци Меча Красной Луны.

Этот навык заставлял кровь Мечников вскипать и под ее напором высвобождать ци меча. Этот внушающий страх навык оставил неизгладимый шрам на земле около него. Хурокон всеми силами старался укрыться около этого шрама. Использую монитор голограммы он тщательно просматривал онлайн трансляции трех гильдий.

‘Какое дерьмовое шоу.’

На его губах появилась насмешка. Сейчас никто даже не догадывался о том, что около них скрывался Хурокан. У «Красных буйволов» с Хуроканом был контракт, однако они полагали, что сейчас он отдыхает после прокачки.

‘Так и знал, что все так пройдет.’

У Хурокана были свои причины чтобы пойти на этот обман.

А точнее две.

Во-первых, его контракт не запрещал ему этого делать. Он не обязан был следовать планам "Красных буйволов". Даже наоборот. Если "Красные буйволы" хотели иметь права на записи Хурокана, это они должны были следовать за его графиком.

А во-вторых, он просто знал, что это произойдет.

‘Ну, мне без разницы кто эти ублюдки, коровы или змеи. У всех у них на уме только одно.’

Эта ситуация, когда две конкурирующие гильдии торопились откусить самый жирный кусок, когда "Штормовые охотники" были выставлены в качестве приманки. Предсказать их ход действий было не трудно. Эти ублюдки имеют схожий образ мышления, поэтому их намерения очевидны.

‘Как и ожидалось, не переношу людей вроде них.’

В этот момент Хурокан повернул голову, чтобы еще раз посмотреть на Шир, которая отдавала бою с Принцем всю себя. Потом он посмотрел на членов "Штормовых охотников", пристально наблюдающих за сражением Шир. Они были так сосредоточены на сражение, что даже в упор не заметили бы Хурокана.

Губы Хурокана поползли вверх, словно только что клюнула рыбка.

Сейчас «Штормовые охотники» стали приманкой. Это в какой-то степени поднимало ему настроение. Такое чувство, словно вся внутренняя боль разом пропала.

С другой стороны, сейчас было не до веселья. Текущая ситуация была не простой.

Выражения Хурокана вновь стало серьезным. Он начал анализировать.

‘Вначале отодвинем наши взаимоотношения со "Штормовыми охотниками" на второй план. А потом уже думать.’

Следовало сосредоточиться на главном.

‘Если Штормовая Королева здесь погибнет, то неважно сколько еще будет у «Штормовых охотников» игроков. Они больше не смогут действовать слаженно.’

"Штормовые охотники" первые нарвались на неприятности, поэтому "Красные буйволы" и "Гидра" ответили им тем же. Но если Шир здесь погибнет, то "Штормовые охотники" наотрез откажутся от сотрудничества с остальными двумя гильдиями.

‘Будет уже чудом, если они не нападут на них.’

Если ситуация повернется наихудшим образом, то будет уже хорошо, если оставшиеся члены «Штормовых охотников» не решат напасть на остальных. Они вполне могли вмешаться в ход рейда.

Но даже если этого не произойдет, «Штормовые охотники» не станут сотрудничать. В итоге, "Красные буйволы", "Гидра" и Хурокан останутся с Принцем наедине.

Конечно, это не значит, что они не справятся.

‘Однако, если "Штормовые охотники" выйдут из игры, то на позиции Чой Суйлин могу окажусь я.’

Если две гильдии будут сотрудничать друг с другом, то судьба Хурокана будет не завидной. А это вызывает проблемы.

‘Если не желаю умирать, то придется поставить на кон свою жизнь.’

Остальные две гильдии не знали ситуацию Хурокана.

Однако они понимали, что в сражение против Аморального Принца Хурокану придется выложиться на все сто. Ему не дадут отсиживаться в резерве. Цена отказа от участия в рейде - уничтожение. К тому же, для Хурокана же лучше внести наибольший вклад в его убийство.

‘Ладно, неважно, однако не ожидал, что Чой Суйлин будет так хорошо держаться. В тандеме со "Штормовыми охотниками" шанс на победу около 90%.’

Но без "Штормовых охотников" будет уже нелегко.

Была высока вероятность того, что когда "Штормовые охотники" отступят, многие из них выступят против него. И не факт, что остальные две гильдии станут вмешиваться в их дела.

В худшем развитии событий, Хурокан сможет выиграть достаточно времени для того чтобы остальные две гильдии закончили со своими делами. После чего "Красные буйволы" и "Гидра" могли объединиться, если это произойдет то они будут единственными победителями в этом сражении.

‘Я не могу им доверять.’

Если бы Хурокана спросили какую из всех Топ-30 гильдий он больше всего ненавидит, то он бы назвал "Штормовых охотников". Однако это не значит, что остальным 29 гильдиям он доверяет.

То же самое относилось и к «Красным буйволам». Он решил сотрудничать с ними, но доверия от этого к ним не прибавлялось. Они работали лишь на свое благо. Другими словами, если Хурокан решит отломить себе долю пирога, то это приведет к убыткам "Красным буйволам", после этого их отношения несомненно будут пересмотрены.

Так что, какой вариант событий будет наилучшим?

Лучше всего, если остальные 3 гильдии будут уничтожены, а последним на ногах останется стоять лишь Хурокан. Это не дает 100% гарантий, однако если Хурокан монополизировал бы все награды с Аморального Принца, то о предметах ему больше не потребовалось бы беспокоиться.

Однако данный вариант событий был нереален.

Как и всегда это бывает, наилучший исход событий почти никогда не случается. Поэтому человек всегда прикладывает усилия, чтобы избежать наихудшего сценария. Вместо того, что бы слепо рассчитывать на идеальный расклад, лучше поработать, чтобы обезопасить себя от наихудшего.

В данной ситуации для него лучше всего пойти по тому пути, где шанс на убийство Аморального Принца наиболее высок.

Риск и прибыль даже не рассматривались. Он должен был пойти по тому пути, где будет гарантирована смерть Аморального Принца, и главное, где он выживет.

Чтобы достичь этого, нужно чтобы Шир осталась в живых, а "Штормовые охотники" целы.

"Фуууух."

Хурокан восстановил свое дыхание.

‘Моя жизнь действительно не сахар.’

В его голове пронеслось множество мыслей. В его прошлом было множество ошибок, но они не имеют никакого отношения к его настоящему. Воспоминания прошлых обид в этом времени не имели значения, его посещали мысли об этом.

Прошлый опыт с трудом позволял проглотить ему это. В конце концов гордость Хурокана здесь была решающим фактором.

Он не помогал «Штормовым охотникам» или Чой Суйлин. Он должен был пройти через это, если желал взобраться на вершину… Это было не просто, но со временем ему все-таки удалось убедить свою гордость.

Хурокан взял себя в руки и встал.

‘Я делаю это ради себя.’

...

С каждым заходом выносливость спортсмена убывает.

То же происходило и в сражение.

В первом сражении против Принца, Шир смогла продержаться 5 минут. Однако второй раунд продлился уже 4 минуты. К третьему заходу она вышла так и не подавив до конца свои эмоции.

В итоге третий заход продлился всего 3 минуты, после чего она совершила серьезную ошибку.

Меч Принца окрасился кровавым светом, Шир не стала останавливать свой рывок, потому что Принц собирался выпустить ци меча Кровавой Луны. Изменив шаги, чтобы сделать диагональный наклон, она едва была в состояние избежать атаки этого навыка.

После уклонения, она использовала навык Рывок.

Всего за мгновение она пересекла расстояние в 15 метров. Закрыв расстояние, она воспользовалась навыком Усиления.

Она даже воспользовалась Взмахом Полумесяца. В таком состояние она не могла уклониться.

Но ее не заботили травмы. Когда ее атака достигнет Принца, он снова начнет с ней сражение. Это и была ее цель.

‘Если он уклониться назад, воспользуюсь Броском…’

В ее голове пробегали сцены следующего шага, затем еще и еще одного. Она рассчитывала на три шага вперед. Если она не сможет все спокойно анализировать, то голова ей не к чему.

Проблема была в затратах выносливости. Ее концентрация начала падать.

Шир думала о следующем своем шаге, потому что избежать или контр-атаковать Принца она уже не могла. Она так же пропустило тот момент, что Аморальный Принц тоже воспользовался навыком Рывок усиленной версии. Она слишком поздно это заметила.

‘Ах!’

Когда Шир осознала этот факт, меч Принца уже рассекал ее плечо.

Клац!

Меч прошел сквозь ее наплечники и вошел в ее правое предплечье.

Вшух!

После этого Принц воспользовался навыком Бросок. Шир потеряла свою руку, после чего кубарем покатилась по земле.

Первой отреагировавшей на эту ситуацию была Хахуи.

Обычно, она завопила что-нибудь вроде ‘Моя Королева!’, но сейчас она лишь молча устремилась вперед.

На ней не было полных комплектов благословений священников, даже своих. Ее скорость, с которой она устремилась к Аморальному Принцу, была наихудшим вариантом с которой можно было выступать против него.

Шух!

Принц уклонился словно матадор от старого быка. Затем он с легкостью уклонился и от ее Броска. Словно давно ожидая ее, его меч устремился к ней разрезая воздух, словно скала водный поток. Это было слишком быстро.

Кланг!

Меч прошел сквозь ее бедро.

Хахуи потеряла свою ногу и упала наземь. Положение меча Принца резко изменилось. Его меч летел прямо в ее голову.

‘Ах!’

Все произошло так быстро, что никто так и не успел вовремя отреагировать.

Ситуация стала критичной

В конце концов члены гильдии не успели ничего предпринять. Но в бой вступило третье лицо.

Кланг!

Внезапным грохот от удара мечей, из ниоткуда появилась третья сторона. Он скрестил с Аморальным Принцем мечи.

Скрежет!

Звуки столкновения стали были лучшим приветствием.

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 - Аморальный Принц (Часть 3)**

Глава 135 - Аморальный 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 состояние боевой готовности. Когда Чев ему крикнул, он ринулся на Снежного рыцаря с тяжелым молотом на перевес.

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 Аморального 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 углядеть бреши. 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 Аморальному 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 полуголосом. 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-ех метров. Однако все его тело пылало и выглядело он более внушительно, нежели гора, хоть и живой, да земли. 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. Внушало 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 сопровождение 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 приветсвие.

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 столкновение. 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 равновесия. 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 дну 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 не просто.

“Прошло уже более 5 минут.”

В итоге Хурокан с легкостью преодолел 5-минутный рубеж Королевы в сражении с Аморальным Принцем.

Все члены "Штормовых охотников", что приехали сюда за убийством Принца, сейчас завороженно наблюдали за ним.

"Невероятно."

Одной из наблюдающих была и Хахуи. Ее челюсти всегда сжимались от раздражения при упоминание о Хахве Маске. Однако сейчас 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 Хахуи 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 ожидание 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 Совместно 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 Аморального Принца стала значительно слабее.]

Содержание прибывшего оповещения показывало, что Люк справился со своей работой.

...

С Сохенк, 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 продолжиться, 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 переменчивой 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 с друг 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 сражение 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 Аморального 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 Аморального 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.

Аморальный 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 лучше 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 контр-атаку. Это даст Хурокану возможность.

В прошлом, нынешнем и будущем, лучше всего Шир мог понять только Хурокан. Ирония судьбы.

В любом случае, Хурокан действовал в соответствие с ней. Он перемещался в противоположной ей и подстроил под нее свою скорость. Позволил ей первой достигнуть Аморального 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 нападение. 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 отношение Хурокана.

Так и проходило время пока эти двое отвлекали Принца.

- "Красные буйволы". Уничтожение Стража успешно!

- "Гидра". Страж уничтожен!

Остальные две гильдии с разумом использовали купленное для них время.

[Страж был уничтожен. Магическая сила Аморального Принца стала значительно слабее.]

[Страж был уничтожен. Магическая сила Аморального 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!”

Аморальный Принц впервые заговорил.

Это была кульминация второй сюжетной линии с Аморальным 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 - Аморальный Принц (Часть 4)**

Глава 136 - Аморальный Принц (Часть 4)

Каждый раз, когда Страж Реликта умирал, реликты, находившиеся под их опекой, разрушались. Потеря каждого реликта означала ослабления 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 встретить врагом 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 бейтесь умереть, ведь вскоре мы увидим конец!”

Конечно, для каждой из групп столкнувшись 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. Уперевшись спиной на уцелевшее дерево, он сидел на сырой земле с опущенной вниз головой. Глаза его были плотно закрыты, а дыхания не слышно. Хурокан походил на труп.

Неподалеку от него в такой же позе сидел еще один игрок. Она была на расстояние 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 сознание их держала 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 не просто.

Но если они прекратят думать то быстро уснут. Поэтому оба думали о чем-то простом и не далеком. 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 и 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 не просто 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 сражении Хурокана и Шир. Вспомнив об этом он немного сдулся.

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 подавленны.

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 поставили 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 Балкаса, Майюнг.

Он сформировал Тайное Сообщество и сражался против Армии Скверны. Наконец из под плотной маски Принца Дина показалось его белоснежное лицо. Майюнг, рискую до этого на линии фронта, внезапно предстал перед Принцем. Игроки были удивленны 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 собственно ручно, 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 в подозрении.”

“Как я уже говорил, у меня были основания вам не доверять.”

Они были НПС.

Конец их жизни было лишь запрограммированной последовательностью. И каждый прекрасно понимал об этом факте.

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 атмфосфера 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 не о чем не жалею. Я был прав. Вы недостойны быть королем. Вы не достойны 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 разрешения 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 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 с высока!”

От пламенного взгляда Принца Дина кровь стыла в жилах. Приближаясь к своему завершению, его тело загорелось.

Всколох!

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 указал 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 пристально прислушавшись удавалось их разобрать.

Майюнг тоже не многословил.

“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 оставить свою жизнь молча.

Но когда это произошло, все напряжение резко спало.

“Все началось с Потерянного Королевства. И конец встретит там же.”

Сказав свои последние слова, 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 сражение 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 сражение 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 включалось 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 подстриженных до самых корней. Он был похож на мастера единоборств. Его брови были так сильно изогнуты, словно он долго с кем-то сражается. Он относился к тому типу людей. которых при встрече забыть потом трудно. Если вы очень очаровательно, 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 довольном 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 встретится 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 при том, что разговор не закончен.

"Войди."

В ответ дверь отворилась. Вошел очень высокий долговязый мужчина азиатской наружности с черными волосами.

“Рейд на Аморально 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 технологический 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)**

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 удержат 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, их разговор был продолжен. Они обменялись парой фраз и все снова вернулось на круги своя.

“Эта сцена во многих отношения 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 еле как да смог продолжить читать свою роль.

“Да, наш Герой, занявший первое место, является Хахве Маска с видеороликом рейда на Аморального Принца. Видео куплено 101 миллион раз.”

В этот момент за шоу Амона и Кена наблюдал Ан Джеюн, 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, миллионы 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 Джеюн снова вспомнил все произошедшее.

Хотя это и стало удивлением, что Майюнг решил сам со всем покончить, однако его появление было предсказуемо. Он знал, что тот явиться 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 состояние чтобы волноваться о подобных вещах. Рейд на Аморального Принца был очень жестким, однако Ан Джеюн был на пределе еще до его начала. Чтобы быть в состояние сразиться с Аморальным Принцем Ан Джеюн качался в режиме нон-стоп, добираясь до 180-го уровня.

К тому же, он хотел оставить «Красных буйволов» в неведение, 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 Аморального 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 не уснув.

Но никто и не догадывался о его положении. Весь мир видел лишь то, как Ан Джеюн в полудреме что-то неясно пробормотал в самый важный момент Рейда. Все были так сосредоточенны на ней, и все от души посмеялись.

Полусонные слова Ан Джеюна 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 Аморального Принца.

Некоторые игроки в «Полководце» при встрече выкрикивали "Ха, Майюнг!" в качестве приветствия. Если все сложиться не самым благоприятным для Ан Джеюна 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 Джеюн освободил стон. Но глядя на него можно было заметить, что он был очень доволен.

Он получил все, что хотел.

Ан Джеюн заработал все, что только можно было заработать в эпизоде Аморального 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 купишь.

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. В добавок ко всему этому он получил титул ‘Героя 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 Аморального 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 Аморального 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 разочарованно. Однако у Ан Джеюна была собственная видеозапись и на ее основе он сделал свое видео. Все разочарование зрителей превратилось в ожидание нового ролика от Хахве Маски. Ан Джеюн 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.

(Прим. пер.: не спрашивайте почему не в миллионах. Сам не знаю где-кто ошибся.)

Ан Джеюн только что получил самые ценные достижения в «Полководце». В настоящий момент Ан Джеюн был гораздо сильнее, чем в прошлом. Его поступки стали более осмысленными, чем в прошлой войне со «Штормовыми охотниками».

Поэтому его не сильно беспокоил этот смущающийся момент.

Ан Джеюн 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".

- ㄴ Верно. Разве у "Большой Улыбки" есть хоть кто-нибудь, кто смог бы сражаться лучше Питбуля?

- ㄴ Не смотрите свысока на "Большую Улыбку". Она все еще одна из самых крупных гильдий в Топ-30 с точки зрения количества участников.

- ㄴ 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 Аморального 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 выполнение требовалось обладать хорошим пониманием игры, хорошей информационной сетью и монстры, охотящиеся за навыками. Это самые верные критерии для измерения успешности гильдии.

Если же избегать выполнения основной сюжетной линии, то требовалось обладать контентом, которым смог бы удерживать гильдию на плаву. В действительности же, этим обладали лишь "Чистильщики" и "Гейкоф".

В этой ситуации, гильдия «V&V» стала первой принявшей попытку измениться.

...

До соединения с «Полководцем», Ан Джеюн всегда искал статьи связанные с "Полководцем". Поэтому он естественно обратил внимание на план перестройки гильдии «V&V».

‘Что это, черт возьми?’

Ан Джеюн знал о будущих изменениях, он ожидал их. Если никто ничего не поменяет, то отсева не избежать. Ан Джеюн смотрел шоу Амона и Кена для сбора информации о современных тенденциях.

Тоже самое происходило и до его возвращения в прошлое. Когда сюжетная линия с Аморальным 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 доступным.

‘Называние их команды… Покер? В честь карточной игры?’

В виду этих событий, гильдия «V&V» начала объединять под своим знаменем множество организаций. Основные силы гильдии были сосредоточенны в одной команде.

Но Ан Джеюн 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 «V&V» 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 «V&V». Внутренних распрей им не избежать. Если представить перед собой компанию, то сейчас они проводили реконструкцию. Они готовы были пройти через боли 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 Джеюна, «V&V» 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 название. 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 Джеюн не мог найти в их действиях ошибок.

‘Почему там столько ублюдков о которых я не знаю?’

Проблемой были новые члены гильдии «V&V», вошедшие в команду Покер. Были люди которых окружающие банально не знали. Никто не знал лиц двух новых игроков занявших место Тузов.

Да, Ан Джеюн не мог помнить всех на свете лиц, 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 «V&V» 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 Джеюна еще множество людей интересовалось перестройками в гильдии «V&V». 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 «V&V» 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 Джеюна 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 получение титулов, то получиться так, что придется пожертвовать временем на прокачку. Чтобы получить и то и другое, требовалось действовать как Ан Джеюн. 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 «V&V» 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 Джеюна.

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 усиливали 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)**

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 благ ославляет 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

- 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 Аморального Принца, Хурокану по очередности предоставили все три предмета.

После чего характеристики всех трех были продемонстрированы в онлайн.

- Угх.

- Кха.

- Еб\*ть...

Реакцию окружающих ничем нельзя было скрыть, хотя она и была гораздо мягче ожидаемого. Просто все были слишком шокированы в этот момент. Характеристики Экипировки превосходила 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.

- ㄴ Да даже если бы и продавали, моего дома не хватит чтобы купить его.

- ㄴ 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?

- ㄴ Я думаю минимум 250-го.

Таких предметов во всем "Полковоце" было всего 10. Людям не легко 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 Аморальным 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 связанно 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 стояли 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 появиться 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 ожидание результата.

‘Я сумасшедший, если ожидал встретить хотя бы одну Книгу Навыка 180-го уровня.’

И представителями вершины этого неестественного процесса являлись Сильво 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 про-игроки "Полководца" всегда платили завышенную цену за возможность находиться на вершине. Все их покупки преобладали 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 лини 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 произошедшим и неприменимо 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 пронзительной 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 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 автоматический вешает на нее проклятья.

Поэтому рыночная цена данного навыка всего 500 золотых!

Только что Хурокан дважды облопошился на 4,500 золотых.

‘Не произойдет ведь этого и в третий раз. Верно?’

Хурокан активировал 4-ую Безымянную Книгу.

[Желаете освоить Смоляное Проклятье?]

Хурокан облопошился 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 счастья, 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 пригодиться 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 восклика 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 «V&V». 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 «V&V», 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 «V&V» не уступает рейд-группам Большой Тройки.

Монстр пал на колени перед новоприбывшим монстром.

-----------------------------------------------------

Прим. пер.: Не берите пример с Хурокана и никогда не играйте в азартные игры. Игры - зло. ( ` ﾛ ´ )

Для заметки, может кому будет полезно, но компьютерные игры устроенны по тому же принципу, что и прочие азартные игры. Если у кого с этим проблемы, можете почитать симптому игромании и сопоставить.

Вы быстро все поймете.

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

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 - Если вы зажжете огонь - благословение укажет вам путь. (Часть 3)**

Глава 139 - Если вы зажжете огонь - благословение укажет вам путь. (Часть 3)

Черный Зомбивоин Кобальт.

Он воскрешал 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 Зомбивоины 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 из себя 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 Зомбивоинов и Утренние Звезды Скелетов Воинов неслись в сторону своих врагов.

Цель одинакова, но разница в результате разительна.

Вшух!

Зомбивоны 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 нападение, 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 зомбивоинов.

За ними следовала вторая линия Скелетов Воинов. Облаченные в броню из Чешуи Драконов, они размахивали своими ятаганами. Безголовые тела Зомбивонов 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 Зомбивоинов оставляли без конечностей наступала очередь третьей линии. В каждой из костяных рук было по оружию, поэтому с зомбивоинами они разбирались гораздо быстрее. Даже не успев восстановиться их разрезали на кубики. Зомбивоины 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 зомбивоинов.

Гуооо!

Он был в двое больше обычных зомбивоинов 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 отражалось большая сила. Любой услышавший его будет скован ужасом.

Это не тот монстр который будет под 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 отличии 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 разразил 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 Зомбивоина Кобальта разрезалось мечами Скелетов Рыцарей, словно гнилой сыр.

Чавк! Хрясь!

В конце концов даже обычные Зомбивоины 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 Зомбивоин Кобальт не отступил. Все они наоборот устремлялись на встречу к врагу. Передняя линия Зомбивоинов 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, Зомбивоины 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 Зомбивоинов. 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.

Зомбивоины 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... В начале взглянул на статистику видеозаписи, а патом на реакцию зрителей.

- Два Скелета Рыцаря? Как?!

- Я думал, что вызвать можно только одного?

- А это не баг?

Прочитав их комментарии, Ан Джеюн усмехнулся.

‘Никакой это не баг Это навык, На-Вык.’

Ан Джеюн 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 Джеюна радовало не количество просмотров на видео, а причины позади него. Навык, который позволил этому видео увидеть свой свет - [Рыцарство].

‘Чего и следовало ожидать, на поздних стадиях эта игра становиться 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 поднимал их величину. Чтобы увеличить получаемый от них бонус требовалось заполучить еще два навыка.

Навык [Рацарство] , полученный Ан Джеюном, 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 довершении к этому, еще и позволял призывать дополнительных Скелетов.

‘Мне так же 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.

‘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 Джеюн 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 Джеюн 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 Джеюн уже провел запрещенный прием с "Красными буйволами", которая относилась к нему по дружеский. 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. Называлось оно 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 Джеюн 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 «V&V»… они явно не намерены играться.’

Видео рейда на Кровавого Огра гильдией «V&V» было загружено в то же самое время что и видео Ан Джеюна, но оно имело вдвое больше просмотров. К тому же, видео получало множество хваленных отзывов и лайков.

‘Это значит лишь то, что недавно появившиеся игроки явно не нормальны.’

Даже с точки зрения Ан Джеюна 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 Джеюна. 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 «V&V»? Разве он уже не выделился перед «V&V»?’

Этот факт продолжал беспокоить Ан Джеюна.

...

Изменение, произошедшие в гильдии «V&V», были колоссальными, и результаты этих нововведений были не меньше. До сих пор гильдия «V&V» 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 Вынужденны были это сделать.

Однако не многие стали привносить столь агрессивные нововведения. Если бы каждый пытался пройти через путь «V&V», 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 хеннимом, был Брук. Он был офицером "Большой Улыбки". Он был решающей фигурой в процессе становления Аполлона офицером. Даже после того, как Аполлон стал офицером, Брук не переставал выручать того.

- Ты должно быть в паршивом настроение 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 Хеннимом.

- Как ты уже смог заметить, структура этой гильдии прогнила изнутри. Ни один из них не желает обнажить свой клинок.

Конечно, Брук помогал Аполлону не из доброты душевной.

"Да."

- Поэтому я попытаюсь воспользоваться этой возможностью чтобы стать гильдмастером гильдии.

“Да?”

Брук 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 того, кто может стать гильдмастером. Поэтому положение гильдмастера в нашей гильдии стало маргинальным. В этом и заключает наша проблема.

Это также стало причиной того, почему Брук 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 Брук 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, хенним?”

- Мы собираемся вызвать на войну одну из гильдий. Мы будем воевать с "Гидрой".

“Что?”

Однако улыбка, вместе с хорошем 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.

‘Брук-хенним не идиот. Он не стал бы затевать войну без надобных на то приготовлений.’

“Я буду следовать за хеннимом.”

- 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)**

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. Рогалик 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.

Рогалику 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 Рогалик 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. Рогалик 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. Рогалик 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. Его выражение рухнуло, но в этот раз он 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 прошло, поэтому он не идеален.”

Рогалик 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, Раголик освободил долгий вздох.

“В моих руках ответственность за защиты 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. Рогалик 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.”

Рогалик 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 Хэбин, 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.”

Рогалик придерживался своего строгого выражения и задал вопрос.

“Вы все еще желаете отправиться в путь?”

Не говоря больше слов, гость лишь кивнул. Рогалик 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 Рогалик договорил, Хурокан услышал оповещение о новом задание. 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 в безопасности, 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 Рогалик. Хурокан был героем королевства Хэбин, он был Карателем Скверны. К тому же, одолел Аргардо, что оставил рану Рогалику. Для Рогалика Хурокан был великим спасителем и героем.

Этого следовало ожидать. В прошлом Рогалик был немного резок, однако сейчас все отличалось.

Вдобавок ко всему этому, от выжидающего взгляда Рогалика Хурокан чувствовал себя неловко. Словно молодой кохай смотрит на своего опытного семпая в ожидание 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 Рогалика и отправился на встречу 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 Путешественнка’ заставило 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 внутренностям причиняло такую боль, 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 Рогаликом. А так же выполнить множество задания 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 Рогалик 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.

‘Рогалик 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 Рогалик 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 присутствие 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 Рогалика 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 Рогаликом фиксировалась. Это требовалось для сбора информации о будущих конкурентах.

“К счастью, никого известных здесь нет.”

“Если Вы считаете, что нам повезло, значит так оно и есть.”

Если среди новых лиц появятся известные личности, то ничего кроме проявление 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 книги до ее открытия.

“Я не решаюсь судить человека по его обложке, но даже я считаю, что это 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 словах 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 твой 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 подстрелил 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 ничего 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)**

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.

Следующей самой бросающейся 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 сборе 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 Аморального 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 внимание 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 мороженного 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 худший 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 добавиться 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 не высказанным. 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 чтобы убедиться в его присутствие. 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 создавалось 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 замечали ничего вокруг. Как только Големная Черепаха вошла в их поле зрения они тут же рванули к ней.

Результат не заставил себядолго 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, Хуркоан 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 получение уровня.

‘Новый уровень, это хорошо.’

Это было 183-е услышанное им оповещение.

На заднем фоне играло оповещения, 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 Аморальным 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 озера 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 сражении 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 которых раньше даже мечтать и не смел! Стоит только взглянуть на его 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 боятся 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 Рогалика. Нам разрешено ступить за пределы этих стен.”

Аполлон кивнул на слова Чо Ухрунга

“Всем приготовиться."

На словах Аполлона, все 28 члена 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 состояние. 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)**

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 сопровождение 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 не просто.

‘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 не трудно. 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 отсутсвие твердой опоры прибавит столько проблем. Он скептический 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 командующей группой. Его окрик был больше похож на мольбу о помощи. Во всей его карьере профессионального-игрока трудно было сыскать столь унизительного опыта 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 в его 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 с друг 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, в начале 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 Третье 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 бродящей 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 продолжиться, они определенно нас настигнут.’

Они участвовали в беге с препятствиями, и преодолевать эти самые препятствия им было не просто. 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 видео-данных. 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 не веселым, 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 окончание 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 высоко квалифицированный 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. Синеклер 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 "Помощников" 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 не откуда ждать, за пределами стен замка Теруб нет городов. Если бы они развязали полномасштабную войну это будет 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 Рогаликом, 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 просмотре 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 игроков, 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 - Ледяные Земли (Часть 2)**

Глава 143 - 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 сошлось 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 на встречу 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 противоположный 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 расстояние 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 "Тройное 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 гильдия 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 одной из восьми голов "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 уверенны 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 забрала 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 встретится 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.]

...

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 сражения! 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 встало 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 вперился 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 собирались 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" добралась 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 с друг 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 Аполлона 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 несколкьих 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 вынужденны 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 на 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 поведения 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 Наталу.

“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 проведение - здесь, на этих промерзших землях. Проигравшие откажутся ото 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 дальнеших 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)**

Глава 144 - Ледяные Земли (Часть 3)

Авария может произойти всего за мгновение.

"Я согласен на битву гильдий!"

Натал не мог докопаться до скрытых намерений Хахве Маски. Уверенность Хурокана, граничащая с высокомерием, внушала в остальных членов гильдий угрозу. А Аполлон не стал долго раздумывать. Он почувствовал онемение, и эмоции его взяли вверх.

"В атаку!"

Он яростно крикнул, однако никаких действий за этим не последовало. Окрик Аполлона встретили даже холоднее, чем окружающую их метель. Аполлон встал в смятении.

От произнесенных слов его ошеломило. Но не потому что он понял свою ошибку.

'Почему никто не двигается?'

Он отдал команду, однако никто ей не последовал. И он не понимал почему.

"Я принимаю твое согласие."

Произнес Хурокан и широко раскрыл свои объятия.

'Ну давай Аполлон.'

Он так широко раскинул руки, словно хотел целиком объять тучное тело Аполлона.

Но со стороны членов гильдий открывалась совсем иное зрелище. Все члены «Большой Улыбки» увидели под белыми мехами стальные латы.

Глоток!

Кто-то громко сглотнул.

Эти стальные латы принадлежали рыцарю терорризировавшего большое сражение, Аргардо. Их ни с чем не спутать. Этот серебряный отблеск и черное пятно, извивающееся словно живое... во всем "Полководце" был лишь один комплект подобной брони.

И конечно же в ножнах, прикрепленных к талии, вероятно был его меч - Палач.

Только одно их присутствие невероятно давило на окружающих. Члены "Большой Улыбки" испытывали подсознательный страх.

'Это пробуждает неприятные воспоминания.'

'Дерьмо, эти предметы ведь настоящее читерство.'

"Большая Улыбка" тоже сталкивалась в рейде с Аргардо. И пусть большинство ныне собранных членов участвовали в нем, никому из них так и не довелось встретится с ним в прямом бою. Однако каждый видел и ощутил на себе всю ту силу и мощь которое источало одно его присутствие.

Хахве Маска... в экипировке Аргардо.

'Это невозможно.'

'Первый напавший на него - труп.'

Хахве Маска был монстром пострашнее огромных чудовищ. Сколько игроков во всем "Полководце", нынче, посмело бы напасть на него в открытую? К тому же, в любом случае потребовалось бы кем-то пожертвовать. А никто не хотел добровольно лезть в жерло вулкана.

Чтобы подтолкнуть остальных на подобный альтруизм и самоотверженность требовался харизматичный и сильный лидер. В первую очередь лидер должен был уважать и ценить своих подопечных, а Аполлон даже по минимальным критериям здесь не проходил.

'Они не нападают?'

Хурокан вновь посмотрел на членов "Большой Улыбки", после чего развернулся к ним спиной.

'А?'

Атмосфера была накалена до предела.

Если бы это была дуэль с использованием пистолетов, кто-нибудь мог давно уже выстрелить.

Хахве Маска и "Большая Улыбка" обменялись намерениями разобраться с друг другом.

И несмотря на все это, Хахве Маска повернулся к ним спиной? Все глупо уставились вслед уходящему Хурокану. Скелетов Воинов тоже нигде не было видно.

"Чем вы, черт возьми, занимаетесь?! Быстро убейте его!"

Снова крикнул Аполлон.

"Это приказ! Идите и убейте Хахве Маску! Любого, кто не подчиниться приказу ждет наказание! "

Сейчас он больше угрожал, чем отдавал приказы. Однако члены "Большой Улыбки" не спешили двигаться в след уходящему Хахве Маски.

Увидев это Натал рассмеялся.

'Это тоже часть его плана?'

"Подберите его часы."

"Да."

После его слов, один из членов гильдии подошел к трупу Сохэнка. Наручные часы Сохэнка и Синклера были нетронуты.

"Если бы он взял часы, мы бы могли использовать это в качестве предлога..."

Однако он не мог позволить себе такой слабости.

Хахве Маска оставил часы не из-за доброты душевной.

Все его действия. Каждый его шаг. Был спланирован и имел за собой определенную цель.

"Мы будем сражаться?"

"Сражаться с кем?"

"Ну..."

Они все еще не привыкли к окружающей метели и холоду. А Хахве Маска явился из ниоткуда заранее ко всему подготовившись. Он был облачен в пушные белоснежные меха скрывая себя от холода и посторонних глаз.

Кто в здравом уме пойдет на встречу такому противнику при подобных обстоятельствах?

"Мы отказываемся от экспедиции на Север."

Натал был уверен, что сможет выработать стратегию против Хахве Маски. Однако не был уверен, что сможет одолеть его в данных условиях.

"Нам не следует прибавлять к своей некомпетентности еще и глупость."

Произнеся эти слова, он посмотрел на Аполлона, который в гневе подпрыгивал то вверх то вниз у тела Синклера.

'Он не был талантливым сыщиком - лишь удобной игрушкой.'

...

Хурокану особенно не нравились снежные поля. Еще до возвращения, снежные равнины принесли ему много головной боли из-за преследований "Штормовых охотников".

Однако совсем другая история, когда появляется метель. Метель ограничивает обзор и притупляет чувства. К тому же, каждый шаг в этих суровых землях посапывает пользователей различными штрафами...

Сколько игроков во всем "Полководце", при нынешних условиях, смогут отличить следы Хурокана от следов Скелетов?

В добавок ко всему этому, речь идет о Скелетах Хахве Маски. Это не просто груда костей. Эти костяные воины облачены в высококлассную экипировку, которую обычным пользователям даже не снилась.

"Дерьмо! Это Скелеты Воины!

"Не забывайте о построении!"

В этот момент Нападающие и Танки тщательно следили за следами, от чего сильно перепугались. Началось сражение со Скелетами Воинами.

"Это засада!"

Скелеты Воины спрятались за их тылами и напали на Священников и Магов.

Это была уже 7 засада. Счет 2 на 10 в пользу "Большой Улыбки". От их рук погибло 10 Скелетов Воинов, а с их стороны всего два игрока.

Если смотреть только на счет, то победа была явно в и пользу. Однако лица членов "Большой Улыбки" были холоднее окружающих снегов.

"Священники... остался лишь один."

"Один Священник не сможет справится со всеми."

"Осталось 4 мага."

Среди убитых ими не было Хахве Маски. И магия не может изменить этот факт, даже если убрать с нее перезарядку. Итог только один - им придется сражаться до самой своей смерти.

"Это просто нелепо."

Силы почти 30 игроков столкнулись лишь с одним игроком. Это должно было быть легкой задачей.

Однако столкнувшись с Хахве Маской они поняли, что это их до нелепости легко убить. Казалось, словно соотношение сил было абсолютно противоположным.

"Что сказал офицер Аполлон?"

"Пролепетал что-то о том, чтобы мы любой ценой поймали Хахве Маску."

"Если он так сильно этого желает, то пусть попробует сам. Наши Нападающие вынужденны прикрывать в тылу Священника..."

Слабые могут жаловаться, когда попадают в невыгодные позиции. Однако в этих промерзших землях даже пожаловаться было слишком большой роскошью.

"На мне Таймер Переохлаждения."

"Таймер Переохлаждения? Да я штрафы скоро получу за обморожение!"

"На мне Таймер Переохлаждения. Прямо на руках!"

На всех приходился лишь один Священник. Это означало, что количество игроков получивших Сопротивление уменьшилось.

До этого, благодаря Сопротивлениям Священников, их группа избегала каких-либо критических штрафов от холода. Однако сейчас они напрямую столкнулись с истинным характером этих ледяных земель.

"Мы перемерзнем здесь насмерть."

Отчаяние.

Если бы у них был выбор, они бы выбрали бежать. Однако они боялись наказаний со стороны гильдии, поэтому не могли. В конце концов, все что им оставалось делать - перекрывать Священника и Магов. Их расположили в самый центр, это все что они могли сделать.

Это уже не преследование. Они просто перебирались от одного места к другому.

Однако нашедшее их существо далеко на синяя птица удачи. А полыхающий Голем Огненной Виверны.

"Это безумие!"

"Щит! Ставь Магический Щит!"

Их впервые атаковали подобным образом, поэтому они расстерялись.

Бам!

Огненная Виверна нырнула прямо в землю и взорвалась. Магический Щит был активен, поэтому он укрывал от огня словно зонтик.

Однако единственными, кто был под его прикрытием это четыре Мага и Священник.

"Дерьмо!"

Неожиданно жертв не оказалось. Это был особый навык Огненного Голема, Взрыв Камикадзе. Навык был силен, однако все собравшиеся здесь игроки были выше 160-го уровня. К тому же, каждый был оснащен высококлассной экипировкой.

Но дело в другом, их формирование рухнуло. Их формирование строилось вокруг Магов и Священника чтобы защитить их, однако от взрыва все разлетелись.

"Ребят, вы в порядке?"

"Я в порядке!"

"Кто-нибудь умер? Ранен?"

Формирование сломано, но оклемавшись от удара, все стали интересоваться целостностью друг друга.

Скелеты Воины, стоявшие до этого в ожидание своего момента, воспользовались шансом и пришли в движение, во всю помчавшись к противнику.

"Костяные Копья!"

Члены "Большой Улыбки" были ошеломлены атакой Камикадзе. Однако сейчас их больше беспокоили Костяные Копья.

Огр Голем, два Скелета Рыцаря и 15 Скелетов Воинов вносили в окружающую обстановку хаос.

"Хахве Маска?!"

"Какого..."

На этот раз группу возглавлял сам Хахве Маска.

В предыдущих засадах Хурокан ни разу не появился. Однако сейчас он был здесь и это верный признак его скорой победы.

...

"Почему более двадцати игроков не может одолеть одиночку!"

Вопил Аполлон.

Он получил известия от погибших членов гильдии. Он испытывал самые разные эмоции. Ярость, стыд, уныние и раздражение... он с трудом сохранялся ясность ума.

Сейчас он был на более продвинутом уровне, нежели когда был гильдмастером своей одноименной гильдии. Он прибыл сюда в группе из 30 выдающихся игроков. И он не мог поверить что их теснили самым нелепейшим образом.

Более того, делал это Хахве Маска, самый ненавистный ему человек. Однако Аполлон решил не смотреть правде в глаза.

"Топ-30 Гильдий не так уж велики. Как они могут не справить с каким-то одиночкой?"

Выплевывая из себя свои жалобы он начал отступать. Нападающий и Священник остались вместе с ним чтобы защищать его. Чо Ухрунг крикнул в след исчезающему Аполлону.

"Куда ты идешь?"

"Мы проиграли, так почему я должен оставаться в этой холодине! Я возвращаюсь!"

Аполлон счел это сражение проигрышным. И решил покинуть эти холодные земли.

Но Чо Ухрунг снова продолжил.

"Разве это не сражение до последнего выжившего?"

Хахве Маска был предельно лаконичен в своих словах. Сражение закончится лишь тогда, пока не будет убит последний выживший.

Здесь нету места сдаче врагу. Единственный способ сдаться - это встретить Game Over.

Однако Аполлон решил покинуть сцену?

'Сумасшедший ублюдок!'

Он тоже мог бы уйти с этого места. Ему не переубедить Аполлона.

Однако позволит ли Хахве Маска сбежать Аполлону и его страже?

Чо Ухрунг стиснул зубы. Когда речь идет о Хахве Маске, ответ только один - никакой пощады. Он еще ни разу не слышал о том, чтобы Хахве Маска проявил милосердия к своим врагам.

И вскоре мысли Чо Ухрунга воплотились в реальность.

...

Когда новости обычные, они остаются в спокойствие. Однако как только в движение приходит история, как новости об этом облетают весь мир.

То же относилось и к Северу.

Первая новость была посвящена экспедиции гильдии "Гидры".

- "Гидра" отправила экспедицию на Север

- Север? Я думал, что никому нет туда хода?

- Они таки добрались до туда пересеча стены замка Теруб.

- Кажется, вскоре все направятся в Теруб.

Многие проявляли интерес к Северу, однако никто не знал как туда добраться.

"Чего и следовало ожидать от Гидры!"

Такая ходила молва.

- "Большая Улыбка" сразилась с "Гидрой" и победила.

Затем последовали еще одни новости. Эта новость охватила уже весь "Полководец".

Сражение "Гидры" и "Большой Улыбки" за права на Север поразили всех. Однако тот факт, что "Большая Улыбка" выиграла поражала еще больше.

- Сохэнк проиграл!

- Боже мой, кто смог одолеть Сохэнка?

- Это точно была "Большая Улыбка"?

Более того, Сохэнк является одним из самых сильнейших Нападающих "Полководца", и вторым главой "Гидры". И он проиграл в битве 1 на 1.

"Большая Улыбка" считалась половичком Топ-30 Гильдий. Одна из ее критических слабостей заключалась в том, что у них не было своего Туза. Ее победа, несомненно, привнесет большие изменения в их судьбу.

- Синклер? Кто это, черт возьми?

- Еще одно новое лицо?

Акции "Большой Улыбки" круто поднялись. Большинство людей уже давно догадалось, что Север станет отправной точкой в новой сюжетной линии, и "Большая Улыбка" отвоевала для себя право на исследования Севера.

К тому же, сделавший это игрок, Синклер. Его слава росла ежесекундно. Однако вместо восхвалений, окружающие больше нервничали из-за неожиданного появления еще одного нового лица.

Но последующие за этим новости напрочь сбросили его со счетов.

- Хахве Маска сразился с "Большой Улыбкой" за права на Север. И он их получил!

- Что, черт возьми, ты несешь? Что ты подразумеваться под "получил"?

- Это было сражение 1 на 1? Синклер против Хахве Маски?

- Нет. Это было 1 против 30.

- ㄴ Что? Один против 30? Хахве Маска и 29 Скелетов устроили Синклеру оргию?

Хахве Маска завладел правами на Север.

Скелеты Воины несшие сумки с наручными часами, монетами и драгоценными камнями, внезапно остановились.

Их мастер встал на месте.

Их хозяин поднял голову и взглянул в беспроглядную тьму, которую можно было заметить в метели.

Темнота оказалась крепостной стеной. Стена Замка словно разделяла мир пополам. Трудно было оценить как долго она здесь простояла, однако даже бушующая метель склонилась перед ней. Хурокан поднял свой взгляд чтобы хорошенько все рассмотреть, однако концы стен так и не виднелись.

Завидев величественные стены замка, Хурокан улыбнулся.

В конце концов, он снова пошел вперед.

[Вы ступили на границы Ледяного Королевства.]

Послышались звуки оповещений.

[Вы заработали титул «Посетитель Ледяного Королевства».]

[Вы заработали титул «Первопроходец Северных Земель».]

[Вы заработали титул «Пионер эпохи».]

С отбытия со стен замка Теруб прошло 20 дней. Звуки прибывших оповещений уведомили его о том, что он добрался до места назначения.

.............................

Всех с Новым Годом!

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

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 - Ледяной Рыцарь (Часть 1)**

Глава 145 - Ледяной Рыцарь (Часть 1)

"Гидра", "Большая Улыбка" и Хахве Маска.

Эти трое участвующих создали невиданный доселе инцидент. Более того, эхо, от сражения за Север, было настолько сильным, что эту тему не переставали обсуждать даже на следующий день.

- Значит, чтобы отправиться на Север мы теперь должны попросить у Хахве Маски разрешения?

- У Хахве Маски ведь нет личного сайта. Следует ли нам зайти на его страничку на YouTube и спросить в комментариях?

- Не знаю... В случае гильдий, у них есть фиксированный график на охотничьи угодья которыми они владеют. Я могу понять концепцию владений в отношении гильдий. Однако, разве это не беспрецедентный случай? Еще никогда не происходило такого, чтобы правами на территорию обладал соло игрок.

- ㄴ Хахве Маска сразился и честно победил. Так в чем проблема?

- ㄴ Разве Хахве Маска не убил Синклера после его сражения с Сохэнком? С одной стороны это подло, с другой стороны, конечно же, все было по справедливости.

- Все верно. Он в одиночку сразился против 30 игроков. Один. Против тридцати! Он сражался честно настолько, насколько позволяла ситуация.

- По правде говоря, я не могу поверить, что "Большая Улыбка" решилась на сражение 30 против 1. В моих глазах они упали еще больше.

- Итак, так когда же Хахве Маска выложит новое видео?

Даже среди обычных игроков Хахве Маска был главной темой обсуждения.

Что-то присутствие Хахве Маски задержалось.

Гильдия "Красных буйволов" и еще 7 из Топ-30 Гильдий отказалось от завоевания Горной цепи Уругал. После того, как все отозвали свои права на владения, остались лишь "Штормовые охотники". Однако те, казалось, после получения столь большого урона решили просто оттуда сбежать. Затем шли рассказы опытных игроков, представителей подножных гильдий, они получили VIP-обслуживание от Топ-30 Гильдий, после чего вторые перетянули их на свою сторону. Затем шли новости о "V&V", которые не прекращали ставить новые рекорды на рейд-боссах. Однако все эти новости не цепляли умы людей. Никто о них потом и не вспомнил.

- Если посмотреть под определенным углом, то Хахве Маска вполне может быть полководцем.

- Не самый сильный игрок "Полководца" кандидат на звание полководца? Не означает ли это, что он действительно полководец?

- Если наконец появился полководец, не означает ли это, что это конец игры?

- ㄴ Тогда Хахве Маска закончит эту историю. Планирует ли Tobot Soft с ним разобраться?

- Давайте уже перестанем говорить о Хахве Маске.

Некоторым черезмерный интерес к Хахве Маске доставлял неудобства.

Интерес к Хахве Маске вызвал большое торнадо. Однако лишь немногие понимали этот факт.

"Это сводит меня с ума."

Он был настолько расстроен, что написал комментарий, который не должен был добавлять. Звали пользователя Штраус, однако всем он был больше известен под другим псевдонимом - Первый Глава. Он постоянно потирал свое лицо и был одним из немногих людей, которые видели скрытую бурю внутри.

"Сейчас Хахве Маска не самая важная тема."

Первый Глава Штраус услышал о поражении Сохэнка и получил доклад от Натала. Узнав об этом, он понял самую важную часть проблемы.

"Соханк проиграл Синклеру. У Синклера на груди эмблема "Большой Улыбки". Это очень опасно."

Он был прекрасно осведомлен о том, кто такой Синклер. Более того, он очень многое знал о их гильдии "Помощников". На полную они развернули свою деятельность через гильдию "V&V". Первый Глава был не сильно этим удивлен. Он давно предполагал, что это однажды произойдет.

Однако "Синклер" сейчас не был экспертом "Помощников" представляющим гильдию "V&V". Самое сильное копье "Гидры", Сохэнк, был разбит членом "Большой Улыбки". Когда это произошло он представил себе наихудший из возможных сценариев.

"Они планируют сожрать все Топ-30 Гильдий целиком?"

Гильдия "V&V" уже пала в их лапы.

Не потребуется много времени чтобы и "Большая Улыбка" встала на их сторону. Синклер победил Сохэнка, поэтому в "Большой Улыбке" к нему теперь относятся как к герою. Разумеется "Большая Улыбка" теперь будет ассоциировать себя вместе с Синклером.

И подобные события вскоре начнутся и в других гильдиях.

А что будет дальше?

'Дерьмо.'

"Помощники" получат в свои руки огромную политическую власть и приступят к следующему шагу. В их руках будет возможность раздавить любого, кто встанет у них на пути.

К тому же, нападки на "Большую тройку" были очень завуалированны. "Гидра" уже получила удар от "Большой Улыбки".

И он не мог гарантировать, что на этом все закончится.

'Мне не следовало использовать "Штормовых охотников" в качестве приманки в рейде на Аморального Принца. Нужно было укрепить наши отношения... Нет! Если бы мы с "Красными буйволами" и "Штормовыми охотниками" объединились, они бы использовали это против нас.'

В конце концов "Гидра" в своем арсенале не имела более сильного копья. Сохэнк действительно был очень силен, однако, за исключением его, кто еще у них был? У "Красных буйволов", за исключением Чева, было множество других опытных игроков. У "Штормовых охотников" помимо Королевы была еще Принцесса, Баллиста и множество других закаленных в рейдах ветеранов. Вот почему он пытался установить с ними более дружеские взаимоотношения. Однако все пошло наперекосяк, когда "Штормовые охотники" решили предпринять самостоятельную попытку одолеть принца. А с появлением Хахве Маски все усугубилось еще больше.

Сходя с ума от этих мыслей, он достиг определенной грницы и снова прикоснулся к своему лицу. Он мысленно сказал себе.

'Как бы то не было, сожаления о прошлых поступках ничего мне не дадут. Прошлого не воротить.'

Руки у лица остановились. Первый Глава начал обдумывать лучшие пути решения.

'Возможно, мне придется сделать выбор в пользу Свистящего Питбуля. Ресурсы, затраченные на его переманивание будут колоссальны, но нам нужно копье, которое удержит другие гильдии. А так же… кажется Неоспоримый Кийот? Недавно он сделал себе имя. Мне следует воспользоваться данной возможностью и уделить им пристальное внимание.'

Рекрутинг.

Это лучшее средство для "Гидры". Тем неменее, думая о затратах для привлечения данных игроков Первый Глава тяжело вдохнул.

'Никогда бы не поверил, что буду скучать по дням работы на Уолл-Стрит.'

Он ненавидел проводить расчеты, поэтому отказался от своей прежней работы и перешел в эту игру. Однако игра заставляет его принимать аналогичные решения, что и на прошлой работе.

От этого Первый Глава взорвался неожиданным приступом смеха.

'По крайней мере мне стоит поблагодарить звезды за то, что Хахве Маска не входит в состав "Помощников".'

Смешно, однако эта мысль действительно утешала Первого Главу. То, что Хахве Маска и "Помощники" никак не связанны - факт.

До этого он предполагал возможность того, что Хахве Маска и "Помошники" заодно. И обратное очень его утешило.

Если бы Хахве Маска состоял в "Помощниках" то враждебность "Гидры" к ним никак ничего бы не изменила.

'Если бы нам удалось завербовать к себе Хахве Маску мне бы не пришлось об этом беспокоиться...'

Другим словами, Хахве Маска является здесь огромной переменной. Он та переменная, которая может помешать планам "Помощников".

'... судя по его действиям, он не станет присоединяться ни к одной из Топ-30 Гильдий.'

К тому же, Хахве Маска объявил войну "Большой Улыбке" на ледяных землях. Это не просто заявление для 30 присутствующих там ее членов. Это предупреждение и вызов всем Топ-30 Гильдиям.

Может в этом и есть причина?

Первого Главу одолевали беспокойства, однако сейчас им овладевало искреннее любопытство.

'Так какова же конечная цель Хахве Маски? Если бы он желал денег и славы, то мог бы давно их уже получить. '

Каких целей Хахве Маска желает достичь через "Полководец"?

'Я совсем не понимаю что движет этим человеком.'

Даже проницательный Первый Глава не мог решить для себя этот вопрос.

...

Когда-то этот замок мог похвастаться своим невиданным великолепием. Это был не просто великолепный замок, это была великая столица. Это был самый величественный замок из всех.

Однако сейчас это место лежало в руинах. Стены замка были разрушены, а от зданий за ними остались лишь руины. Если присмотреться, то за руинами зданий можно было разглядеть силуэты внутренних стен, которые все еще продолжали стоять, но здания, которые они должны были защищать, были в плачевном состояние. Во внутренних пределах замка можно было видеть следы неизвестных монстров, это был последний штрих. В настолько ужасном состоянии находился замок.

Вдобавок ко всему этому, все вокруг было покрыто льдом и снегом. Эта сцена нагоняла тоску и печаль, и простиралась от края до края.

Две воинствующие группы выбрали это место своим полем боя.

Одна группа Орков с бледно синей кожей. Вместо оружия они использовали свои ледяные руки. В их глазах нельзя было увидеть тепло живой жизни, по их венам уже давно не текла кровь.

Противоборствующая им группа в этом не сильно от них отличалась. Облаченные в высококлассные доспехи, в своих руках они держали великолепные лезвия. Самым верным доказательством их смерти было то, что это были Скелеты Воины.

Это была битва между нежитью.

Обе стороны молчали, поэтому битву в какой-то степени можно назвать тихой.

Кланг!Клац!

Однако звуки сражения были громче всяких криков и отголосков.

К тому же, издаваемые звуки с обеих сторон были различны.

Крак! Хруст!

Мечи Скелетов Воинов при столкновении ломали ледяные руки Орков. Это был очень бодрый и одновременно тяжелый звук.

Скрип!

Раздался резкий скрипучий звук. Удар остроконечной руки повреждал броню. Проклятые Орки были ледяными, поэтому их плоть была плотнее большинства мечей.

Битва продолжалась, шум сражения был настолько ритмичным, что походил на ансамбль.

Да и выглядело все так, словно они могли сражаться до скончания самих времен.

Повреждения Орков удивительным образом исцелялись метелью. Даже самые глубокие раны быстро затягиались.

То же самое относилось и к Скелетам Воинам, только ответственность за их исцеления лежала на определенном человеке. Это была ответственность их хозяина.

'Занят-занят, как же я занят.'

Хурокан был хозяином Скелетов Воинов и от поля сражения он не отходил ни на шаг. В этом сражение, между неживыми, его действия выглядели забавно.

Получив критический урон Проклятый Орк сразу же попытался восстановиться. А Хурокан в это время обыскивал груду. Он рыскал словно уличный кот в мусорном баке. Вместо меча в его руках была бутылка, которую он быстро распылил в найденный предмет. Эта сцена явно не соответствовал сражению Скелетов Воинов.

[Проклятье Проклятого Орка рассеялось.]

Но Хурокан не жаловался и не иронизировал. По правде говоря, он был глубоко восхищен.

'Я и так это знал, однако сейчас... должно быть "Штормовые охотники" кровью харкались когда сюда приехали.'

Двадцать дней.

Прошло 20 дней с тех пор, как Хурокан вошел на территорию Ледяного Королевства после прохождения ледяных земель.

Прошло некоторое время, как он столкнулся с монстрами, ни живыми ни мертвыми. Они были ледяными.

Однако способности обычных монстров с атрибутом льда ни шли с ними ни в какое сравнение .

"Трудность прохождения этого места просто п\*здец."

История заключалась в том, что местные монстры были прокляты Ледяным Драконом.

Они не могли сами обрести покой, даже глубокие раны восстанавливались метелью. Это проклятье никогда не исчезнет, потому что погода здесь всегда одинакова. Этим монстрам придется влачить свою жизнь пока судьба не смилуется над ними.

Однако, с точки зрения обычных игроков: замороженное тело - увеличивает их защиту, а благодаря тому что они нежить, их еще и сложнее убить. Даже нанесение критических ран не является серьезной угрозой, потому что метель всегда их восстанавливает...

Среди игроков ходила фраза, что:

"Игроки не ходят в охоту на этих монстров, они охотятся на их разработчиков."

Конечно, после этого встает такой вопрос.

Что же позволяет Хурокану охотится на этих смехотворных монстров да и к тому же поднимать себе уровни? Более того, он провел здесь ни день и ни два, он охотится здесь уже более 20 дней и продолжает сражаться. Так как же ему удается делать из них свою добычу?

'Мне очень интересно, как, черт возьми, "Штормовым охотникам" удавалось на них охотится без святой воды?'

В конце концов все благодаря "Штормовым охотникам".

От "Штормовых охотников" он узнал как же действительно нужно сражаться с монстрами проклятыми Ледяным Драконом. У каждого такого монстра была эмблема - источник их проклятья. Если расплескать на эту эмблему святую воду то проклятье спадает. Впервые "Штормовые охотники" узнали об этом при столкновении с этим монстрами.

[Вы получили новый уровень.]

Хурокан услышал такое оповещение на 198-ом и 199-ом уровне. А все благодаря "Штормовым охотникам".

'Ок.'

Услышав давно ожидаемое оповещение, Хурокан сжал кулаки.

'Магия папочки снова наполнена! Готовьтесь к своей смерти!'

Пшшш!

Из зжатого кулака Хурокана вырвалось пламя, раскрыв свою ладонь оно взлетело в небо.

Сгусток пламени широко раскрыл свою пасть и заревел.

[Орки попали под действие проклятого пламени Огненного Голема. Их защита уменьшается.]

Вшух!

От яростного пламени Огненного Голема окружающий снег превращался в пар.

Присутствие Голема в корне все меняло. Пламя исходящее от его тела беспрерывно топило ледяные тела Орков.

Разумеется, магия Хурокана таяла тоже столь же быстро что и окружающий снег.

'С этого момента я не могу разбрасываться расходниками. Я должен разобраться с ними. Разобраться со всеми разом!'

Хурокан решил как можно скорее закончить сражение.

Щелк! Щелк!

Его волю передали два щелчка пальцев. Скелеты Воины уже сражались, однако приказ был атаковать яростнее.

Кланг! Крак!

Скелеты Воины ответили на приказ своего мастера. Они с безумием набросились на Орков.

Клац!

Таяв, лед не только уменьшал их защиту, но и общую мощь. Скелеты Воины наконец начали подавлять своих противников.

Выглядело интересно, однако Хурокан снова продолжил заниматься своим делом.

Бульк! Брызь!

Вместо Палача в его руках все еще находилась бутылка со святой водой. Он отыскивал эмблемы Проклятых Орков и плескал на них воду.

Один, два... так продолжалось пока он не сделал это 50 раз. Численность Орков сократилась до считанных единиц.

Хурокан продолжал сражение, однако складывалось впечатление словно ему никогда не удастся его закончить.

'А?!'

Его нелепым играм внезапно пришел конец, когда закончилась бутылочка со святой водой.

Однако оставалось еще семь Проклятых Орков!

Очевидное состояние его святой воды заставило его понервничать.

На его лице застыло определенное выражение, и это было не волнение. Он твердо прижал губы.

'Я все-таки дошел до этого.'

Он исчерпал святую воду. Это был сигнал.

'Не могу поверить, что зашел так далеко.'

Это был сигнал к финальному этапу. Теперь ему придеться поместить на кон все, что имел.

Казалось сам мир читал его мысли.

Внезапно по руинам замка пронесся ледяной холод.

Грохот!

Когда холод задел его, доспехи стали покрываться инеем. Холод был феноменальным.

[Ледяной Рыцарь в гневе.]

[Проклятые монстры пробуждаются от его ярости.]

'Ледяной рыцарь.'

До того, как его задел морозным холод, он погрузился в воспоминания.

'Этот ублюдок... это последнее достижений той с\*ки.'

На короткий промежуток времени Королева Шторма Шир становилась самым сильным игроков "Полководца"... это было видео, которое почти сделало ее его синонимом.

Хурокан ненавидел ее до мозга костей, однако это видео заставило его признать ее навыки, талант и несгибаемую волю.

Хурокан вспоминал ее 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)**

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 "Аморальным 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 истоией. 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 интересовать 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 Королева Шторма 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 препятсвий будет недостаточно, то дракон вызывал перед собой огромную Ледяную Стену Плача. А в довершении этого, перед самой своей смертью он выпускал из себя умертвляющий холод. Королева Шторма 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 не дюжиной 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 существовало. Хурокан был единственным во всем мире помнивший 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 деталях.

'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 Ледяное Королевство.

Не для того, чтобы просто выразить свою решимость.

"Штормовые охотники" опубликовали гайд по охоте в Ледяном Королевстве. 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 Королевства.

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 бы, 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 Аморальным Принцем. Вообще-то говоря, к сражению с Аморальным Принцем прошло вне планово. Увидев сражение между Королевой Шторма и Аморальным 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, именуемым 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 Королевство 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 Королевства.

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 Королевства. Придя снова сюда ему придется брать номер и ждать уже в очереди.

А время ожидание будет значительным. За время ожидания своего подхода он смог бы хотя бы раз перебраться через Уругальские горы.

В общем говоря, 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 Королевстве будет пустой тратой личного бюджета.

После повторной проверки имеющих 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.

'Более 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!'

Хурокан 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, убивший не малое количество монстров и пользователей. На данный момент он является одним из самых сильных мечей среди существующих и стоит 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, съевшей 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-ти 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 Королевы Шторма, 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 зарослась 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 Королевства. Солнце и Луна над высоким деревом.

Хурокан улыбнулся.

'Да, удача сопутсвует 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 со 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 помогающих 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 Королевства 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 на 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 Королевстве. 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 не важно. Я не понимаю как вы оказались здесь... я разрушу ваши оковы."

"Нет! Пожалуйста, не надо... эти цепи позволяет мне сохранять свой рассудок. Если ты их разрушишь я стану не лучше тех блуждающих душ, что снаружи..."

"... что же здесь произошло?"

После пары вопросв 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 разрушенное королевство нельзя вернуть вспять. Но я хочу мести. Если месть невозможно, то пожалуйста, освободи души невинных. Упокой Ледяного Рыцаря."

[Задание «Королевская Месть» началась].

[Задание «Доказательство разрушенного 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 сообщение 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)**

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 о обновление сюжетной линии всегда предупреждалось через Системное Оповещение. В нем игроков уведомляли о начале и об окончание сюжетной линии.

В нем сообщалось о начале и об окончание эпизода "Графа Скверны".

Затем уведомлялось о начале и об окончании эпизода с "Аморальным 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.

- ㄴ Ты идиот! Это никнейм Хахве Маски!

- ㄴ Э? Хахве Маску зовут Хурокан?

- ㄴ А разве никнейм Хахве Маски не Хахве Маска?

- ㄴ 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 Разрушенного 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 Слизоточащего Дракона.

'... Ледяное Королевство 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 Разрушенного 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 Королевстве 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 Разрушенного 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 Разрушенное Королевство. После эпизода с Разрушенным 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 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 возникло 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 воскликом.

...

Древняя Сила.

Это было основным содержанием проходящим через весь эпизод Рызрушенного Королевства, на этой теме делалася основной ее акцент. Это была суть Системы Повышения Навыков.

В эпизоде Разрушенного 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, добавляющая 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 нелюбимы разработчиками.

Этот контент словно бросал им вызов, говоря: "Ну давайте, попробуйте съесть это. А мы посмотрим получится ли у вас это сделать!"

Проблема ни 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 Разрушенном 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 Разрушенного 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 Рангов.

Мороз, Пламя, Гром, Тьма и Сияние.

Когда у Хурокана появился интерес капнуть в игру глубже, он нашел об этом информацию. В то время было всего 200 игроков обладающие всеми 5-ю Мифическими Рангами. Это очень мало. Прошел целый год после начала эпизода Разрушенного 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 категроии 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 восхождению 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 появится Мифическому Рангу...'

Однако его опасения длились недолго.

'Мороз….'

"……бугага!"

Его голова снова заполнилась мыслями о получение 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 не важно как.'

Этот момент был похож на то время, когда он столкнулся с Аргардо и Аморальным Принцем... даже больше. Теперь перед ним появилась цель ради которой он мог положить на самого себя.

'Я должен поймать его ни смотря ни на что ..'

Выйдя из тайного прохода к Неро Хурокан вприпрыжку устремился вдаль.

"Бу-га-га-шечки!"

Он направился прямо к Ледяному Троны 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 проснуться, 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 свою челюсти в безмолвном рёве.

Щелк! Щелк!

Двумя щелчками своей руки Хурокан начал сражение.

Скелеты Воины, облаченные в различную экипировку, помчались на встречу врагу.

Шуууу!

В это же время Скелеты Маги формировали 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 сопровождение 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 течении 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 сидело 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 Люк и Хахуи. Шир молчала, пока эти двое шумно выступали перед ней.

В конце концов, молчание Шир повлияла и на Люка с Хахуи. 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 прошлой.

"Хурокан... боже мой. Разве это не имя Хахве Маски?"

В этом гробовом молчании взгляды всех напрпавились 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 Люк в ответ на слова Шир. Словно отвечая согласием на вопрос Люка, 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)**

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 расстояние, так что это было сложнее нежели выглядело.

"Фуух."

Одно лишь расстояние не проблема. Дело в тонком контроле необходимым 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 наоборот 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 становиться 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 просачиватьсч голубой туман.

Первыми отреагировавшими на это были Проклятые Рабы.

Трррр!

Они находились в середине сражения и вдруг стали бесконтрольно дрожать. В столь ожесточенном сражение подобные действия были самоубийством!

И Скелеты Воины не упустили возможности воспользоваться дезориентацией врага. Их не волновало 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 опустилась глубокое безмолвие.

От развернувшейся сцены по коже пробегали мурашки.

Первым нарушившим тишину был Хурокан. Он так и застыл с сжатым кулаком.

Шшшшш!

Однако что-то начало таять и топить его лед.

Растопив его кулак 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 сопровождения 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 сражение призвал двух Скелетов Рыцарей. Появление Скелетов Рыцарей изменили поток сражения на все 180 градусов.

[Специальный навык 'Рыцарство' активирован.]

[Специальный навык 'Лидерство' активировн.]

Их появление сместило преимущество в подавляющую сторону Скелетов Воинов.

В добавок 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. Абсолютноя Подавление - эта фраза превосходно его описывала.

Puh-uhk!

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 Мечов 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 свою 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 столкновение 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 оплакивало 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 похож на покромсанный арбуз.

Самым удивительным было то, что за все время их сражения Ледяной Рыцарь ни разу не обратил свое внимание 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.

'При многом 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.

Результат словно дать каллиграфу лучшую кисть для письма.

Поскольку их мастер тоже делал работу, Скелеты Рыцари продолжили сражаться да последнего конца. Спустя две минуты один Скелет Рыцарь потерял свою левую руку. Когда сражение дошло до 3-ех 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.

Смотря 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 длинну! 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 столкновение 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 изготовление 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.

Тудм! 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 в минимум 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 препятсвие, 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 наличие 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 Ледяной 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 Королевство, 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 Нежети, 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!

И такой: "Surprise motherfucker!"

Шучу, он ничего не говорил, однако...

[Диадема Очищения защитила вас от Проклятья Ледяного Дракона.]

Он заранее переключил свои предметы, и заговорил, с улыбкой на лице.

"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 149 - Древняя Сила (Часть 2)**

Глава 149 - Древняя Сила (Часть 2)

Вшух!

Вообще-то говоря, матрас, на котором он спал, не совсем мог выполнять свою роль, однако Ан Джеюн спал на нем как убитый. Одеяло, которое вот-вот собиралось распасться, выглядело даже хуже матраса. Разлепив оба глаза, Ан Джеюн с силой спинал с себя одеялко.

“Ора-ора-ора!”

Вставая, он энергично прикрикнул. 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 ДиКаприо 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 вы\*бет 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 так же 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. Вннутри его головы в тот момент царил настоящий хаос, а заниматься делами при таком раскладе было невозожно. 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 возбуждения.

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 предпологаю, что с начала 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 Замороженным Королевством то мои платные видео могут перевалить отметку в 3 миллона покупок.’

По правде говоря, больше всего в эпизоде с Замороженном Королевством он ожидал доходы от платного видео.

До возвращения в прошлое "Штормовые охотники" не показывали онлайн трансляции с Замороженным Королевством. 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 озолотившем их.

Конечно, они имели успех не потому что просто придумали что-то новое. Игра в Замороженном Королевстве длилась 15 дней, а полученное видео было смонтировано до 3 часов. К тому же, вся видеозапись была сделана как сюжет некой игры, в нем был распланирована и история, и сценарий. Они сделали все как реальный фильм. Для этого "Штормовые охотники" наняли известного Голливудского режиссера. В итоге получались, что они создали полноценный фильм с "Полководцем" в качестве съемочной площадке.

‘В тот момент их продажи превысили невероятную отметку в 3,9 миллионов.’

Это был огромный успех!

Заснятый "Штормовыми охотниками" фильм о Замороженном Королевстве, не стал номинироваться на Оскар, но он действительно был показан на нескольких кинофестивалях. И получил положительные отзывы. Это не одноразовый фильм, котором 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 на подобие Основной Сюжетной Линии "Полководца". Однако ни одна из гильдий не могла монополизировать ни "Графа Скверны", ни "Аморального Принца". "Гидра" попыталась монополизировать эпизод "Графа Скверны", однако так и не смогли убить ключевую фигуру в ней - самого Графа Скверны. Это свело на нет всю их попытку.

Была возможность сделать такое с "Аморальным Принцем", однако для любых соглашения требовалось одобрение Хахве Маски.

Именно поэтому данная попытка Ан Джеюна 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 потребовалось бы более профессиональная редактура нежели для обычного ролика. Вполне вероятно, что Романи поразиться поставленной перед ним задачей.

Конечно, и стоимость изготовление тоже подскочит вверх. В пределах ожидания будет стоимость в два или три ролика средней продолжительностью.

'Без вариантов.'

Однако сейчас у Ан Джеюна 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 Джеюна 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 Разрушенным 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 Джеюну 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 Повышение, когда он станет Личом. Однако это не должно быть слишком затратно.

‘Я должен отдать ему либо Палач, либо Меч Павшего Правителя.’

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 Разрушенного 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 не просто.

‘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 Джеюн 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 настроение.

‘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 так же 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 монстром 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 успокоение для участников этого рейда.

Однако марафон это гонка в дистанцию на 42 километра. В теорие 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’.]

Королева Шторма Шир.

Большая часть ее серебрянной брони расплавилась от дыхания Слизистого Огнедракона. 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 конец Огнеслизистого Дракона.

“Фух! Фуух!”

Их осталось только двое. Рядом стоял Люк.

“Мы действительно сделали это! Ух!”

Другими словами, из целой рейд-руппы в живых осталось лишь двое.

В рейде на Огнеслизистого Дракона участвовало тридцать человек, однако по истечение 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! Люк! Люк! Что произошло?

- Все закончилось?

- Мы действительно убили его?

Погибшие члены оставались в голосовой чат программе чтобы разговаривать с игроками в сети.

И Люк ответил им.

“Да, мы сделали это!”

После его слов, короткая тишина сменилась радостными возгласами. Голосовой Чат превратился в настоящий базар. Люк услышал всех сразу, наверное это было не просто.

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 выробатали стратегию против него, и все-таки победа досталась не просто.

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 довлеось. 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" Люк 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 Люк 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 Люка, она ответила.

“Люк!”

Услышав свое имя, Люк с глубокой улыбкой на лице раскрыл свои объятия. Разве в такой сцене у выживших не принято обниматься от радости?

Однако ликующих объятий Люк 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, Люк 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 Аморального Принца!]

[Древняя Сила! Появление усовершенствованных навыков "Полководца"!]

Всего половиной дня ранее весь интернет пестрил заголовками о Хахве Маске и начале 3-ей сюжетной лини "Полководца". Однако теперь все говорили о "Штормовых охотников".

И сейчас голова Хурокана тоже была заполнена различными мыслями о "Штормовых охотников".

‘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 очищение 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 находится. 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 сражение с Ледяным Рыцарем. Это не то, от чего можно было бы так просто уклониться. Это атака по площади где единственным решением это встретится 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 перепланировки 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 Разрушенного 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 охотится в путешествие 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 Сила (Часть 3)**

Глава 150 - Древняя Сила (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 воображение было слишком много романтизма.

Весь мир считал, что теперь весь Север принадлежит Хахве Маске. Именно поэтому ни одна гильдия, группа или игрок не претендовал права на эти 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 бойцовский собак со снятыми намордниками. Игроки, для которых ПК является норма, вносили в эти земли еще большую анархию.

Есть некоторые пользователи, которые наслаждаются данном 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 бошку в колледже?”

“Ты нарываешься на драку?”

“Эй! Хватит! Что за прикол носить одни и те же маски и сражаться против друг 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 Бетмена.

“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 Маска 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 ни 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 гарантировало 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 встретится 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 репетирую, 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 на встречу 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 положение, 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 положение 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 реальной.

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. Единственный 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 спец.эффекты. 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 на пополам.

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.

‘Наверно, 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 денюжки, 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 удовлетворения наблюдая за результатом использования Мороза.

‘Это вне всяких ожиданий.’

После ухода из Замороженного Королевства он продолжал идти к стенам замка Теруб не прекращая охотится. 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 увеличивалась 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 ни 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 в пьяну 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 Королева Шторма.

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 имбово?

- Другим игрокам никогда такого не достичь.

- И вся Древняя Сила будет в состояние 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!

- ㄴ Здесь дело вовсе не в золотой ложке. Будь ты хоть основателем Tobot Soft ты бы не смог такого достичь.

- ㄴ 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?

- ㄴ А что, звучит неплохо.

- ㄴ 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 из себя 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 переполнятся 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 Замороженном Королевстве.

...

“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 Замороженном Королевстве нельзя было измерять в минутах. Пленки было на 20 дней.

Хахве Маска не выдавал ему заказ. В начале 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, связанных 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 название Виртуальный 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)**

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 - ‘Замороженное Королевство’.

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.

Беспрецедентный.

Цена была выставлена в 9 долларов. Цена на обычные платные видео в среднем устанавливается в 1,6 долларов. Подобная стоимость является беспрецедентным случаем превышающих 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.

[Замороженное Королевство. 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 творения Хахве Маски и на этом все не закончилось.

Пошла ловина предложений.

[Различные СМИ посылают Хахве Маске спонсорские предложения для ‘Замороженного Королевства’!]

[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 кино-сообществе 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 показывала 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 вписывающийся 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 длинной в 30 минут.”

"Да."

“Отныне мы будет показывать такие короткометражки каждую пятницу в 21:00. Первый показ будет уже в следующую пятницу, и я должны быть уверенна чтобы 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 так же мы предоставим ему соответствующее обслуживание.”

“Что? А разве он не проигнорирует это?”

“Просто сделайте это.”

“Да…”

Чой Суйлин 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 по наслышке.

“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 обнаружение 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 разнице 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 так же 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 "Замороженного Королевства", который он выложил вчера, было не простым. Он должен был произвести его максимально быстро. Однако ускорение этого процесса повышала 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 Замороженном Королевстве, а так же экипировку, которая больше не подходила его скелетончикам.

Поэтому ему нужно было приобрести и новые товары. Вся новообретенная 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 отношение налогов. Он не сильно разбирался в налогах, т.к. 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 не простыми. Самым раздражающим было то, что ему требовалось путешествовать по всем частям континента ради встречи с различными НПС. Ингрдиенты от монстров тоже были разбросаны по различной местности. Не задание, а какое-то паломничество по всему "Полководцу".

Конечно, по ходу всего этого он так же делал акцент на повышение уровня. По ходу всего дела у него на пути встречалось много игроков, которые выбирали сражение с ним. Он так же 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 "Замороженное Королевство" 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 отличии 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 Личом, 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 значение чтобы 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 Замороженного Королевства 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 Гигант 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 столкновение.

Именно поэтому для пояснения его силы был придуман специальный жаргон.

“Хахве-подобный ублюдок.”

“И как нам одолеть этого Хахве-подобного 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.

Это монстр появлялся лишь в Инст Подземелье, а в него могло входить не более 7 игроков. 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)**

Глава 152 - Рыцарь Смерти (Часть 2)

4.

[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)]

(\*Раздел анатомии, посвящённый изучению скелета в целом. До этого навык назывался Познание Скелета.)

- 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, первым, что он увидел это большой длинный туннель. Он был достаточно широк чтобы через него смог проехать транспортный грузовик, а по обеим 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 уставивший в одно место.

На месте их взглядов стоял Хурокан, и в них читалась сильная напряженность, бдительность и даже враждебность.

Правда, Хуркоана это не сильно волновало, как и его запоздалая реакция на это счет.

‘Какие они однако паникеры.’

Он на самом деле приветствовал их пристальные взгляды.

Эти пристальные взгляды были явным свидетельством его существование и статуса среди игроков.

Не было причин чувствовать себя обременительным от 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 языке. 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.’

Разрушенное 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 упоминание. 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 до сюда, 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 же 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 напряжение, однако всем было интересно продолжение.

“Разве они не из гильдии "МиГ"?”

“Гильдия "МиГ"...”

“Они немногим уступают Подножкам, 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 Подножек или даже Топ-30 Гильдий.”

“Какие у Хахве Маски шансы на победу?”

“Хахве Маска победит. Однако это будет не просто.”

“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 окружение, 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.

(\*Queeng. Возможно имеется в виду пародия на Королеву, но это не точно.)

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 дибил!’

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 было 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 тоннель Вудука, и здесь были по делу. Это было Инст Подземелье. Им нужно двигаться вперед. Сам тоннель по мере продвижения становился все тоньше, пока в конечном итоге они не начали идти в одну линию.

Когда они подошли ко 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 тоннеля 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 прибавление 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 на встречу 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 началось 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 ни 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 состояние 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.

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

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)**

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 уменьшало 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 сопартиейцев его отнюдь не беспокоило. Разобраться с этим монстром было не трудно. 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 им получится более симпатичный ракурс.’

Когда его волнения исчезли, Хурокан остался довольным 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-за 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 насторожиться. 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 практический не было щелей. Костяной Конь очень впечатлял.

Рыцарь Смерти постучал по Костяному Коню чтобы успакоить 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 развиваться 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 автоматический 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 учитывались максимальным лимитом Некроманта. Всего за мгновение на стороне Хурокана появилось на 12 Скелетов больше. Конечно, этот специальный навык был не единственным преимуществом Рыцаря Смерти.

[Специальное 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 волшебной 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 Нежить 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.

[Специальное Навык 'Рыцарство' активирован.]

[Специальное 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 отличии 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 вглядел преисполненым 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 войн.

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.

Скокот!

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 фамиль 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 потраченный 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 сражение 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 стольки магичских залпов был оглушительным. Наблюдатели невольно наморчщились.

СКР-ПИ-ПА-ПА!

После взрыва окружение утонуло в море пламени. Группа Скелетов и группа фамильяров, под управлением Коллекционера Черепов, были в жалком состояние.

Однако время шло, пламя потихоньку сошло на нет и Скелеты Рыцари вместе со Скелетами Воинами начали восстанавливаться. А призванный 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...”

Шокированно 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 развернулась совсем другой уровень игры.

И он был не единственным кто поразился этому.

Трое Магов 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 являлось 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 наживиться.’

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 голвоой.

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 этой замешкой 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 придеться столкнуться с монстром такого калибра...’

Но это не значит, что все было так сказочна просто.

‘Но он очень ненасытен в потребление магической силы.’

Хурокан закинул в рот Магический Леденец Восстановления и тщательно пережевав, проглотил.

Ход сражение шел в подавляющую сторону Хурокана.

С другой стороны, магическая энергия Хурокана расходовалась словно живет в последний раз.

Призыв 10 Скелетов Магов уже означало, 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 лица 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.’

Для справки, Магический Леденец Восстановления на вкус как китайские пилюли восстановления.

Это сражение во многом было горьким на вкус.

..............................................................

Самый подходящий арт Рыцаря Смерти, что я нашел.

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

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 - Поиски Руин (Часть 1)**

Глава 154 - Поиски Руин (Часть 1)

Входя в тоннель Вудука, вместе с появлением тумана просыпаются нервозность и страх. Однако когда выходишь из него наступает чувство облегчения. Именно поэтому, игроки, выходящие из туннеля, обычно выглядели словно у них заехали шарики за ролики.

Однако шесть игроков, которые вышли из тоннеля Вудука прямо сейчас, отличались. В их взглядах не было той слабости.

Скорее нервозность. Можно было чувствовать, как от них исходило напряженность.

Вокруг входа в тоннель бродило еще множество игроков, так что они естественно обратили на них внимание.

‘Что не так с их взглядами?’

‘Шесть игроков? Кто-то умер?’

‘Они должны были войти всемером. Их навыки выше среднего. Обычно там погибает как минимум два или три игрока.’

‘Что? Почему они все целые...’

Чтобы выжить в Полководце требовалось быть оперативным.

Все игроки, выходившие из Тоннеля Вудука одолели Коллекционера Черепов. Все они были экспертами по выживанию.

Именно поэтому все с подозрением отнеслись к только что вышедшей группе. Самые сообразительные стали подходить ближе чтобы утолить свои подозрения.

Однако, все их сомнения был сразу же смыты, как только позади 6 игроков появился еще один член этой группы.

‘Хахве Маска!’

Конечно, слухи о том, что Хахве Маска пересекал Горную цепь Уругал не обошли весь белый свет, однако до большинства игроков на этой горе эта новость дошла.

И сомневаться в ее достоверности не приходилось. Капнув немного глубже каждый мог самостоятельно убедиться в том, что Хахве Маска действительно вошел в туннель Вудука.

Именно поэтому все игроки перед туннелем могли быстро сделать некоторые вычисления.

‘Им потребовалось всего пол часа чтобы полностью его пересечь.’

‘Боже мой... даже самой квалифицированной рейд-группе пришлось потратить на ее прохождение целый час, а ему удалось сократить время вдвое...’

‘Чудовище!’

У самых опытных игроков Полководца на ее преодоление уходило по часу времени, однако он сделал это в два раза быстрее. Он сократил время в половину. Игроков переполняло восхищение, зависть и еще множество других эмоций. Все эти эмоции смешались в их взглядах, которые они бросали в его сторону.

А Хахве Маску, тем временем, остальные 6 членов группы больше не интересовали.

Осмотрев окружающих, его пристальный взгляд устремился на вершину Горной цепи Уругал. Хахве Маска некоторое время смотрел на вершину, поэтому некоторым игрокам все-таки удалось проследить за его взглядом.

‘Он планирует поймать хозяина горной вершины?’

‘Он действительно собирается сделать это в одиночку?’

В этот момент над всеми игроками повисло напряжение.

Хозяин Горной цепи Уругал - Огнеслизистый Дракон.

Игроки придумывали ему множество прозвищ. Самым видным было "Сильнейший Рейд-Босс".

Конечно, это была спорная тема.

Был ли Ледяной Рыцарь, побежденный Хахве Маской, сильнее? Или же Огнеслизистый Дракон, убитый "Штормовыми охотниками"? По мере обсуждения подоспели участники рейд-групп, обсуждение было действительно сложным. Люди начали аргументировать свои слова числовыми показателями, от которых даже у инженера голова пошла бы кругом. В конце концов, Огнеслизистый Дракон был коронован сильнейшим рейд-боссом нынешнего времени.

Конечно, Огнеслизистого Дракона выслеживала целая гильдия, поэтому Хахве Маска стал считаться лучшим игроком. После Хахве Маски и "Штормовых охотников" еще ни одной рейд-группе так и не удалось убить ни Огнеслизистого Дракона, ни Ледяного Рыцаря.

Чтобы произошло, если бы в это ситуации Хахве Маска убил еще и Огнеслизистого Дракона? Во чтобы все это вылилось?

В одном сомневаться не приходилось бы точно. Хахве Маска стал бы самым сильным существом во всем Полководце.

Сейчас его силу сравнивают с Топ-30 Гильдиями. Но одолев его он стал бы даже сильнее.

‘Он действительно собирается убить его?’

‘Если это Хахве Маска... то он может это сделать.’

Это было безрассудно, однако был в Полководце игрок способный совершить невозможное. Хахве Маска.

Правда, он совершенно не собирался оправдывать возложенных на него ожиданий.

Потому что он смотрел на горную вершину совершенно по иным причинам.

‘Как же я рад, что мне не придеться возиться с этим ублюдком...’

Облегчение.

Он был очень рад возможности не сходиться в сражение с Огнеслизистым Драконом.

Если бы у него не было выбора, то он сделал бы это. Чтобы преодолеть Горную цепь Уругал, вначале требовалось убить ее хозяина. Однако "Штормовые охотники" уже убили его, таким образом проложив ему путь.

Они уже извлекли всю возможную пользу от его первого убийства. Конечно, Хурокан мог заработать множество денег продавая выпавшие с него ингредиенты. Однако титулы, выдаваемые при его первом убийстве...

Титула Драконоубийцы ему уже не видать. Но с другой стороны, были еще деньги от ролика и ингредиенты, для создания Уникальных Комплектов 200-ого уровня. В общем, возможность заработка была высокой.

‘Убить его не плохая идея, однако нет никакой необходимости делать это сейчас.’

Но с потенциальной выгодой шли и сопоставимые риски.

Это не обычный рейд-босс. В течение 10 дней после его первого убийства, на него напали еще 14 рейд-групп. Однако ни одна еще не преуспела.

И в их числе не было посредственных игроков. Все они опытные игроки, которые с легкостью разобрались с Коллекционером Черепов. Однако даже для них этот рейд был слишком трудным.

То же самое относилось и к Хурокнау. Даже не так, просто такие противники как Огнеслизистый Дракон были неподходящими для него противниками. Врагов, вроде Ледяного Рыцаря, убивать ему было проще.

И Хурокан прекрасно знал об этом факте.

‘Ну, нет смысла бродить вокруг входа.’

Горная цепь Уругал была дверью.

Дверь нужна чтобы перейти через нее. Сам сейф не представляет из себя никакой ценности. Ценность имело лишь то, что в ней хранилось.

И Хурокан пошел вперед.

Увидев куда он идет, все игроки немедленно начали набирать в интернет новые строки.

[Хахве Маска бросает вызов Огнеслизистому Дракону!]

В этот момент появился новый слух о Хахве Маске.

...

Когда "Штормовые охотники" убили Огнеслизистого Дракона, все игроки, убившие Коллекционера Черепов, смогли пересечь горную цепь.

Игроки, которые смогли добраться до земель за Горной цепью Уругал, назвали это место Черным Континентом. Многие стремились сюда желая стать первопроходцем. Здесь они могли заработать предметы для игроков 200+ уровней, и открыть новых монстров. Не стоит забывать и о подсказках относительно Третьей Сюжетной Линии. Все желали найти охотничьи угодья переполненных молоком и медом.

Однако, впоследствии от них слышались лишь нечто вроде:

“Дерьмо!”

“Нет времени жаловаться. Беги!”

“Не будь это Черным Континентом я бы остановился и дал бой!”

“Просто заткнись и беги!”

Черный Континент был адом.

Самые слабые монстры здесь имели 200-ый уровень. Эти земли были переполнены монстрами 200-ых уровней, а это было немного чересчур для игроков, которые переступили через этот порог всего пятью минутами ранее.

Да и штраф для игроков на Черном Континенте был гораздо больше.

В Полководце на игроков можно было повесить самые разнообразные штрафы, однако самым неприятным из них является штраф за смерть, закрытие доступа к игре на 48 часов. И здесь он тоже присутствовал.

Однако на Черном Континенте не было точек возрождения. Поэтому игроки возрождались на самой ближайшей из них.

А она находилась по обратную сторону Горной цепи Уругал! Погибшим игрокам приходилось преодолевать весь путь с самого начала.

Таковы результаты провала в этом невеселом месте.

И это была не единственная их проблема. Здесь не было безопасных зон, как и не было торговых точек для обмена товарами. Поэтому требовалось охотиться на монстров в поисках ингредиентов для создания собственных расходников. А так как никто не знал из каких монстров выпадали лечебные или восстанавливающие ингредиенты, то и создать лечебные пилюли было невозможно.

Подытожим еще раз - это сущий ад!

А чтобы выжить в аду нужно стать дьяволом.

И первая группа игроков, которые попытались ими стать были члены "Штормовых охотников". Они были теми, кто открыл сюда дверь.

“На данный момент мы переправили сюда 157 игроков. Мы решили чередовать наше время игры поэтому разделились на 4 команды. Вчера, по электронной почте я переслал вам список всех 4-ех.”

Посмотрев фильм Хахве Маски, Замороженное Королевство, Шир приняла смелой решение. Она перенаправила всех игроков прошедших 2-ое Повышение на Черный Континент.

Это было не легко. У игроков 200-ых уровней было много задач. К тому же, такая гильдия, как "Штормовые охотники" имела множество передач на каналах прямого вещания. Чтобы демонстрировать надлежащий контент требовалось иметь несколько высококвалифицированных игроков.

А большинство из них сейчас находились с ней, поэтому некоторое время они не смогут показать зрителям ничего стоящего. "Штормовые охотники" пошли на большие потери ради этого.

Но несмотря на все это, она не отказалась. Чтобы выжить на Черном Континенте им необходима подобная сила.

“Я полагаю, что мы уже определили местоположение Подземелья.”

Все, что им оставалось это найти место для безопасного пребывания.

В Полководце строительство стен не гарантировало безопасность. Самой важной частью является поиск места где не возрождаются монстры. Именно поэтому города и замки являются безопасными точками.

Однако ничего подобного на Черном Континенте не было. Здесь нет ни замков, ни городов.

Поэтому Люк придумал найти Подземелье.

Неожиданно, но Инст Подземелья обладают теми же свойствами, что и города и замки. В большинстве Подземельях Случая монстры не возрождались.

Это было неожиданным плюсом механики самой игры, своего рода обманкой.

“Мы нашли один, надеюсь, что это будет настоящее Подземелье.”

Конечно, лучшее решение для них найти настоящее Подземелье. Настоящие Подземелья были одноразовыми.

Если им удастся найти такое подземелье, то их поиски на этом можно закончить.

Все было как и говорилось в названии. Одноразовые Подземелья не регенерировала монстров после ее очищения.

К тому же, все Подземелья находились в труднодоступных местах. Даже монстрам пришлось бы постараться чтобы наткнуться на них. Это была своего рода крепость окруженная естественной защитой.

Если "Штормовые охотники" хотят покорить Черный Континент, то такое место им жизненно необходимо.

Конечно, был здесь и еще кое-кто кто не хуже их понимал всю пользу такого места.

...

‘Где он? Где он?!’

Игрок деловито вертел головой осматривая окружение. Заметив золотую вспышку Хурокан закричал.

“Там! Поймайте его!”

Словно услышав его команду, Скелеты Воины побежали к указанному месту. Хурокан тоже начал бежать к этому золотому существу.

‘Ах ты сукин сын! В этот раз я точно смогу!’

Прошло уже два дня с тех пор, как он пересек Горную цепь Уругал.

Целых два дня весь мир ждал от Хурокана сражения с Огнеслизистым Драконом, а он тем временем гонялся за Золотым Гоблином.

‘Если не смогу и в этот раз, это собирается стать той еще головной болью.’

Из воспоминаний Хурокана и Потерянном Мире...

Он не знал, кто назвал это место Черным Континентом, однако знал как ему выжить здесь.

И Золотой Гоблин, которого он преследовал, играл в этом важную роль.

Золотой Гоблин.

Это монстр 200-го уровня, однако ничего ценного из себя не представлял. Опыта с него падало мало, как и ингредиенты, получаемые с него, ничего не стоили. В целом, он был очень слаб. Настолько слаб, что его с легкостью мог бы убить игрок 100-го уровня.

А так как он был очень слаб, он скрывался в местах, где его не смогли бы отыскать ни игроки ни монстры.

Убежищами Золотого Гоблина были Подземелья.

К тому же, Подземелья в Черном Континенте представляют из себя Руины. Он был уверен в этом.

Остатки Разрушенного Королевства!

Именно отсюда начинается Третья Сюжетная Линия.

Чтобы найти подсказки нужно было добраться до Руин Разрушенного Королевства. После нахождения нужного места, нужно было двигаться по подсказкам.

Какой силой обладало Разрушенное Королевство? С чем же они сражались, что привело к его разрушению!

Когда все узнают правду, эпизод Разрушенного Королевства подойдет к своему концу.

Именно поэтому Золотой Гоблин, преследуемый Хуроканом был так для него важен. Ублюдок был отправной точкой для старта сюжета Разрушенного Королевства.

‘Дерьмо. Какого черта он такой быстрый?’

Правда, поймать его было не просто. Золотой Гоблин был невероятно быстр. Даже Хурокан иногда терял его из виду. А будь это любой другой игрок, он бы давно уже скрылся.

Да и ловить его было бессмысленно.

Обязательно требовалось преследовать его. Нужно было проследить за ним до его укрытия. Это и сводило Хурокана с ума.

“Мм? Мм!”

Он вызвал Скелетов для его преследования. Однако Скелеты обладали боевым ИИ, поэтому от них было больше проблем нежели пользы.

“Сто...”

‘Не убивайте его!’

Скелеты Воины могли с легкостью находить и убивать. Однако в маю с ними не поиграть.

‘Дерьмо!’

До того, как он успел отдать команду, Скелеты Воины уже замахнулись мечами. И немедленно разрезали Золотого Гоблина на две половинки.

“Ааарргггх!”

Хурокан потрепел уже 4-ую неудачу.

...

Синклер поднял голову. Перед ним предстала вершина Горной цепи Уругал покрытая туманом.

Он снова повернулся. Теперь перед ним предстали тысячи игроков следующие его указаниям. Все они были членами "Большой Улыбки".

Синклер улыбнулся.

‘А это неплохо.’

Недавние события все объяснят.

Первым, что приходит на ум это сражение с Сохэнком. Когда Синклер одолел Сохэнка на Севере он стал самым большим активом Улыбки. Ему предоставили VIP-статус. Конечно, он проиграл Хахве Маске, однако никто его в этом не винил. Никто не посмел и словом об этом обмолвиться.

Таково обращение с ВИП-персоной, и это было приятно. Все вопросы, относительно основных рейдов и развертывание их войск, теперь лежали в его руках. Если сравнить это с управлением страной, то он получил контроль над армией.

Естественно, его репутация возросла. "Большая Улыбка" имела множество поклонников в Китае, поэтому гильдия всегда хотела найти кого-то вроде него. Гильдия была занята изображая из Синклера героя. Передачи, в которых участвовал Синклер, всегда поднимали большой интерес у зрителей.

Контроль и влияние Синклера быстро рос. При его помощи, "Помощники" смогли подмять под себя "Большую Улыбку". И как и было обещано, Аполлон стал гильдмастером одной из под-гильдий.

Результат его власти можно было заметить позади Синклера. Тысячи игроков пытающиеся пересечь Горную цепь Уругал, их будущее сражение с Коллекционером Черепов. Им повезет, если хотя бы половина сможет пережить эту встречу. Однако Синклеру на это было все равно. Он поднялся до такого положения, где можно было не беспокоиться о таких вещах.

К тому же, их гильдия была не единственной.

"Большая Улыбка" и гильдия "V&V" теперь были союзниками. В общей сложности 5 гильдий решили объединить свои усилия и пересечь Горную цепь Уругал.

Их целью было 10,000 игроков!

Они отправят на Черный Континент несметное количество игроков, и сможет справиться с Королевством.

‘Хахве Маска. Неважно сколько ты там будешь сражаться, ты - всего лишь одиночка. Тебе ни за что не справиться с королевством без посторонней помощи.’

Сейчас Полководец находится в хаосе, и они собирались объединить его под своим знаменем.

Синклер улыбнулся, когда подумал 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 - Поиски Руин (Часть 2)**

Глава 155 - Поиски Руин (Часть 2)

[Вы обнаружили руины.]

[Вы приобрели Титул ‘Археолог’.]

[Пожалуйста, отыщите в Руинах Артефакт.]

"Мгхмм."

Это было Системное Оповещение которое он так долго ждал. Однако вместо радостных воскликов плечи Хурокана осели и он снова издал опечаленный вздох.

‘Этот ублюдок снова…’

Пристальный взгляд Хурокана естественно устремился к причинам его разочарования. К трупу Золотого Гоблина, однако на нем он не остановился. Он продолжал перемещаться пока не остановился на Скелетах Воинах, что так внушительно стояли над его трупом.

Скелеты Воины не избегали пристального взгляда своего мастера. Их внушительные фигуры были сродни обученным гончим стоящими перед пойманной дичью. Они как будто ждали похвалы от своего хозяина. Поэтому Хурокану пришлось проглотить свой гнев.

‘Да, все-таки я их лично всему обучил, так что это моя ошибка. Они слишком хороши. Если и стоит кого-то винить, так это себя за чрезмерную старательность.’

На Хурокана внезапно нахлынуло странное чувство. Он действительно почувствовал, что вырастил ужасающих монстров.

‘Если бы мне пришлось сражаться с монстрами подобным моим Скелетам... тьфу-тьфу-тьфу, чур меня!’

Он еще раз поблагодарил звезды за то, что ему не придется сталкиваться со своим творением.

Правда, эта меланхолия не продлилась слишком долго. Не время и не место предаваться сентиментальности.

Хурокан еще раз покачал головой и избавился от навязчивых чувств. Он ушел в раздумья, его взгляд потускнел.

Во взгляде отражалось какое-то здание.

Выражение ‘какое-то’ используется потому, что по форме непонятно было что оно из себя представляло.

Во-первых, здание было полу-захоронено в земле, и лишь частично из под него выглядывала. Из-за корней деревьев, что полностью ее покрывали, трудно было различить ее форму. Если сильно не присматриваться, то так с ходу и не поймешь что это вообще здание.

С другой стороны, можно было почувствовать как от нее исходила слабая мистическая сила.

Самой примечательной частью этого здания были кирпичи, от которых исходила эта сила. На каждом кирпиче были вырезаны какие-то мистические символы. Да, это была не гравюра, а именно резцы. Их форма была довольно глубока, поэтому они были хорошо различимы.

‘Это храм?’

На этом восхищение Хурокана закончилось. Скелеты Воины, одолевшие Золотого Гоблина, снова вернулись в форму Ядра, после чего он вошел в здание. Внутри был только один туннель. Он был столь маленьким, что вход в него со стороны больше походил на оконную раму.

Чтобы войти в него Хурокану пришлось съежиться. Плечи сжаты, голова опущена. Он медленно шел как черепаха со сгорбленной спиной. Хурокан смог выпрямится только спустя 10 шагов. Его приветствовала непроглядная тьма.

Над его головой тут же появилось освящение.

Под ярким светом он снова надел перчатку, которую пришлось снять для активации приложения. Надевая перчатку, Хурокан бегло осмотрел окружение.

‘Это храм.’

Внешний вид здания был слишком поврежден чтобы точно утверждать его принадлежность, однако несколько пунктов выдавали в нем храм.

При входе в здание на кирпичах были вырезаны магические письмена. А внутри здания вместо обоев стены были исписаны картинами. Все было тщательно обработано, придавая окружению своеобразную атмосферу, поэтому понять что это было за здание не трудно.

‘Надеюсь попадется что-нибудь достойное.’

Он был полон надежд, однако точно знал, что ничего из найденного здесь не сможет его удивить.

Единственное, что он сможет здесь найти это подсказки.

Тук-тук!

Готовясь искать подсказки, Хурокан бросил на пол два Ядра.

Из них трансформировались Скелеты Воины, при чем сильно отличающиеся от обычных. Ростом они были не больше 1 метра, и не были закованы в стальные доспехи. Их кожаная броня придавала им больше маневренности. Кроме того, оружие в их руках отлично подходило под их размеры. Мечи были достаточно малы, чтобы называть их кинжалами. Если бы в руки обычному игроку дали такое оружие то оно больше походило на нож.

Однако не смотря на свою миниатюрный размер сами Скелеты внушали страх.

Эти конкретные Скелеты Воины были созданы из монстров 180-го уровня, Миниатюрных Огров. Хурокан никогда не призывал этих Скелетов на публике. Как и никогда не демонстрировал их на своих видео.

Оружие! Это было его секретное оружие!

Хурокан разместил Скелетов около входа, а сам начал свои поиски.

...

“В конце концов - это игра.”

Проговорил Люк глядя на руины... он глядел на стену, подпираемую столбами и еще чем-то сокрытым от глаз.

“А раз это игра, то всегда есть решение. Если решения нет, значит - это системная ошибка.”

"Штормовые охотники" нашли руины.

Они сделали самый первый и самый важный шаг для всего эпизода Разрушенного Королевства.

Конечно, это был так же важный момент и для них, однако они не останавливались на достигнутом чтобы насладиться моментом.

“Мы нашли вход! Это вход в подземелье!”

Когда вход в подземелье был найден они ускорили темп.

Люк быстро начал раздавать распоряжения. Люк посмотрел на Хахуи, и показал пальцем на недавно обнаруженный вход.

Они заранее сформировали исследовательскую группу для такой ситуации и Хахуи была назначена лидером этой экспедиции.

Жест Люка говорил Хахуи приготовиться, с чем она вскоре и закончила. Когда она подошла к недавно обнаруженному входу, вокруг нее начали собираться члены развед-группы.

В общей сложности 12 игроков. Перед отправкой Люк заговорил с Хахуи и командой.

"Хахуи."

"Да."

От их короткого диалога воцарилась странная атмосфера. Остальные члены команды в непонятках наклонили головы.

‘Чего-чего?’

‘Это еще что?’

На их лицах были озадаченные выражения.

Однако долго это не продлилось.

“Ты упрямо настояла на том, чтобы стать лидером экспедиции. И теперь, когда я назначил тебя руководителем группы, я хочу чтобы ты сделала все правильно.”

“Что?”

“Если будут какие-то проблемы, я хочу чтобы ты вернулась обратно. Не надо нападать на врага просто потому что он тебя раздражает.”

“Ты пытаешься мне сейчас лекции читать?”

“Я не читаю тебе лекции, а даю совет.”

“Что?”

Странная атмосфера немедленно исчезла. Хахуи и Люк снова вернулись к привычному диалогу.

Все поняли, что им просто померещилось.

“Ты хочешь умереть?”

Это была самая типичная фраза Хахуи. Однако Люк на этом моменте остановился.

Обычно, на этот моменте Люк разочаровывался и завязывал разговор.

Но сейчас все отличалось. Будь все при обычных обстоятельствах он бы и советов не стал бы ей давать. Проблемы будут при наихудшем из сценариев, если она встретит свой "Game Over". Обычный конец игры налагается штрафом, однако это можно было преодолеть.

Но что сейчас? Если Хахуи проиграет, то ей потребуется как минимум 4 дня для возвращения на исходную точку, и это только при лучших обстоятельствах.

Нынешние беспорядки у туннеля Вудука означают, что путь может занять все 10 дней вместо 4.

Поэтому Люк дал ей еще одно предупреждение.

“Не умирай. Просто не умирай. Меня не волнует что ты будешь делать, только не умирай. Пожалуйста. Хорошо?”

На его слова Хахуи лишь ухмыльнулась в ответ и развернулась спиной.

“Развед-группа, входим!”

Когда развед-группа, во главе с Хахуи, выдвинулись в путь у Люк даже не было возможности перевести дыхание. Он должен был продолжить разговор.

"Люк."

“Да. Пожалуйста, говорите.”

Шир.

“Что ты думаеешь о недавно сформированном союзе?”

Она начала прямо.

Это был неожиданный вопрос. Если бы посторонний услышал его, то о целях позади него вряд ли бы догадался.

Однако Люк сразу понял с какими целями и намерениями этот вопрос задавался. Он поделился своим мнением на счет этого момента, словно давно ждал этой возможности.

“Есть "V&V", "Большая Улыбка" и "Валгалла". Их объединение было неизбежно. Не уверен точно, однако высока вероятность, что все три гильдии имеют союз с гильдией "Помощников" и гильдией "Цветения". Конечно, это всего лишь мои личные предположения.”

“Действительно ли, что только эти 5 гильдий объединились?”

Люк почесал затылок.

“На поверхности, кажется, других движений не намечается. Но не будем забывать, что до этого в большом сражение было еще несколько гильдий отсиживающие свои позиции вместе с "V&V". Будем предполагать, что они до сих пор остались к ним лояльны и в случае необходимости тоже присоединяться.”

“Как думаешь, что они пытаются сделать?”

“Их план очевиден. Они хотят одолеть всех превосходящим числом.”

Множество конфликтов и волнений прошлось по Полководцу от появления Черного Континента.

Вокруг Туннеля Вудука началась новая волна беспорядков.

Несколько гильдий из Топ-30 послали тужа множество своих членов для переправы. Конечно, при столь длинной очереди одной деревянной дощечки было недостаточно для ее записи.

У туннеля имелся свой фиксированный интервал для входа, поэтому большое скопление людей неизбежно приводили к длинной очереди. А вместе с перегруженностью росло и недовольство.

“Полагаю, что беспорядки у туннеля были вызваны намеренно.”

Беспорядки в тоннели были вызваны специально, чтобы отпугнуть тех, кто думал через него перебраться.

Если они зашли так далеко, то Люк уже мог предположить для чего все это сделано.

“В одном я уверен точно, все 5 гильдий заключили союз чтобы монополизировать Черный Континент. Очевидно, что как только через туннель переберется достаточное количество участников они начнут устранять конкурентов.”

Сольная стадия.

Если использовать в своих интересах особенность переправы, то это было возможно.

Услышав объяснения Люка, Шир задала следующий вопрос.

“Они выдвигали нам предложения? Они связывались с кем-либо из нас?”

“Нет. Никаких предложений встречено не было.”

“Значит мы - одни из их врагов.”

“Да. Возможно нам придется избегать рискованных действий. Иначе нам может стать слишком страшно, чтобы играть в эту игру.”

Избежать рискованных действий...

Вместо горькой улыбки, на лице Шир появилась усмешка. У Люка на лице было аналогичное выражение.

Избегать рискованных действий... их насмешки явно говорили о совершенно противоположном.

...

Исследование руин не заняло слишком много времени у Хурокана. Для начала, это вообще было трудно назвать исследованием. Руины, которые он нашел, не были достаточно большими для этого. С самого начала своего входа он побывал только в двух помещениях, на чем его экспедиция и завершилась.

Закончив со своими поисками Хурокан нашел интересный артефакт.

Найденный им артефакт является раковиной, вырезанной из древесины. Она была довольно проста в применении. Хурокан приложил раковину к уху.

- Мы просим о помощи.

Из Деревянной Раковины послышался голос.

- Крепость Песни. Армия Дракона приближается к Крепости Песни.

Голос был заполнен отчаянием.

- Я повторяю. Крепость Песни просит о помощи. Армия Дракона идет в нашем направлении.

На этом голос в Деревянной Раковина затих. Звук стал слишком отдаленным, поэтому разобрать дальнейшие слова было невозможно. Однако Хурокану этого и не требовалось.

[Задание ‘Остатки Крепости Песни’ началось.]

Система оповещения была гораздо информативнее чем все последующие слова в раковине.

Услышав слова Системного Оповещения, он немедленно открыл окно заданий.

[Остатки Крепости Песни]

- Ранг: Редкое

- Ограничение по уровню: 190+

- Содержание задания: Отыщите остатки Крепости Песни упомянутой в раковине.

- Награда: отсутствует

‘Ранг задания редкий...’

Содержание задание было легким, и Хурокан знал почему.

‘Полагаю, что наградой за задание будет Древняя Сила Превосходного Ранга.’

Поэтому Хурокан не сильно волновался по поводу содержания задания. Все было в пределах ожидаемого.

‘Крепость Песни’

Проблема была в названии крепости.

‘Они изменили терминологию.’

Хурокан впервые слушал о таком название.

Всю терминологию Полководца генерировал ИИ, и в случае необходимости он мог ее корректировать. Однако знание этого не смывало горький привкус с языка Хурокана.

Однако он не щурился от этого. На его губах появилась легкая улыбка.

...

"Большая Улыбка" стала первой. Пять из Топ-30 Гильдий неустанно пересекали Горную цепь Уругал.

Конечно, процесс был полон рисков. Из, примерно, двенадцати игроков перебиралось на ту сторону только половина.

Коллекционер Черепов не был противников для носящего Хахве Маску, однако для всех остальных игроков он был смертельным врагом.

Все игроки, которым удалось пересечь переправу, в основном были сокровищами своих гильдий.

Конечно, "Большая Улыбка" планировала сохранить своих сокровища, поэтому они в первую очередь занялись их безопасностью.

Множество групп занималось охотой. Даже через чур много, потому что соотношение качества монстров и уровень игроков уже не соответствовал норме. К тому же, каждый получил разрешение на использование любых расходников. И все использовали только самое лучшее.

Все остальные задачи в игре были либо отодвинуты на задний план, либо брошены. Они отказались от исследований и прокачки.

В этот момент "Большая Улыбка" смогла отыскать руины. Удача была на их стороне.

“Крепость Песни. Разве не похоже на действительно важное задание?”

"Большая Улыбка" смогла услышать о важных подсказках относительно Крепости Песни.

В настоящее время для них самым важным была их безопасность. Неизбежно начались и обсуждения приоритетов.

“Разве и так не понятно? Мы должны выполнить это задание.”

“А разве это не подвергнет нас слишком большой опасности? Что, если все мы умрем? Вы понимаете, насколкьо сейчас длинная очередь на переправе?”

“Даже если это опасно, мы должны взять на себя такой риск. Мы не можем все время оставаться на задних планах, иначе так и будет все время сосать большие пальцы.”

“Наш приоритет - безопасность. А главная директива - выживание.”

“Мы слишком долго занимаемся безопасностью своих задниц, терпение многих переполнено. Они не в состояние повышать уровни, как и не могут получать деньги посредством охот. Прямо сейчас наши товарищи напрасно тратят свое время подключаясь к игре. Мы должны успокоить их. Нам нужно выполнить это задание.”

“Полагаю, что у нас все-таки нет иного выхода. Так кто этим займется? Стоит ли нам выслать свой лучший отряд чтобы минимизировать риск?”

“Ты хочешь сделать из нашего лучшего отряда отряд самоубийц?”

“Разве это не слишком опасно? Я уверен, что это почти невозможно, однако если Синклер встретить здесь "Game Over"... мы ничего не знаем о данной местности, а здесь обитают монстры 200-ых уровней.”

“Давайте для начала сформируем исследовательскую группу и пошлем ее на разведку.”

Они нашли карту сокровищ, которая должна привести их к богатству.

Однако они не имели не малейшего понятия о тех рисках, которые придется заплатить приблизившись к этому сокровищу. Кто-то должен был взять факел в свои руки и зайти внутрь. Кому-то следовало рискнуть чтобы узнать - есть ли газ в этой пещере или нет.

Игрок, которому отдадут факел, должен быть видной персоной, однако, которую при этом не жалко потерять.

Поэтому выбор, очевидно, сразу пал на него.

“Аполлон, вы командующий группой по поиску Крепости Песни. Хорошей работы.”

Поэтому Апллон стал командующим по поискам 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 Песни (Часть 1)**

Глава 156 - Крепость Песни (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 добирается к месту 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 я 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 появилось 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 опытном, 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 на встречу 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!

Ядря 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.

‘Спустите 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, ступивших на Черный Континент.

В настоящее время самой большой проблемой, мучающих 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 "V&V"… 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 дли 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 расхоодника, 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 Песни. 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 Песни после выполнение задания становилось 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 так же 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 Песни, 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 Песни 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 завидела они сразу же смылись. Почувствовав на себе чей-то взгляд, он немедленно перестал 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 до сюда, 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 чтобы выжить это убить этих ублюдков.’

В этот момент Хурокан пришел к выводу, что он должен пойти на решительные меры.

На данный момент "V&V", "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 не вообразим 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 оружия для своих врагов.

Хурокан вынул Ядра Скелетов из специального мешочка на его талии.

Быстро показались четыре невысоких Скелетов Воинов. 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-Людеодами 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. Мой 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 Поверженного 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 Песни (Часть 2)**

Глава 157 - Крепость Песни (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 Маска 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 столкновение 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 Силкнер 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 "V&V" в ряды лучших гильдий. И как раз, один из отрядов Покера, именуемая Клевером, сейчас находилась 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. Покровители Синклера были гильдия "Помощников", и они затратили множество ресурсов на создание этой команды.

В этот момент Синклер подумал о последнем нюансе не дававший ему покоя.

‘Хахве Маска и гильдия "Штормовых охотников" не должны встретится. 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 превратится из хищного охотника на падкого на трупы гиену. 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 Павшего Принца…. шедевр созданный Кузнецом Олфом. Он был дарован героям одолевших Аморального 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 Джеюна 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 Джеюн 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 Пейзанскую. Он должен был придерживаться графика.

Было ли это причиной?

Ан Джеюн 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 "V&V".

Поисковик выдал много информации.

"V&V", "Большая Улыбка", "Помощники", "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 Джеюн 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 Джеюна горчило от обсуждений последних достижений команды Покер. Они считаются самой сильной командой в гильдии "V&V".

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 продолжали бить все рекорды. Они сосредоточили на этом свой основной контент.

Однако сейчас они внезапно перешли на Черный Континент.

По правде говоря, Ан Джеюн 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 "V&V" делала такие резкие обороты слишком легко. И по этому поводу стоило бы побеспокоиться.

В конце концов, "V&V" была на противоположной стороне от Ан Джеюна. 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 Джеюна 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 Джеюн 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 упаковка. 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.

Оргромная 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 состояние боевой готовности. На их телах были видны 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 располагалось в ущелье рядом с черным озером.

Изменилось не только название. Изменился этап в целом.

Он все надеялся, что изменения коснуться 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 не стоило. Так и не успев отдышаться Хурокан направился к Руинам Крепости Песни.

...

[Вы вошли в Руины Крепости Песни.]

[Вы получили Титул ‘Раскопавший Крепость Песни’.]

[Вы получили Титул ‘Исследователь Разрушенного Королевства’.]

[Вы получили Титул ‘Первооткрыватель’.]

Крепость Песни 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 Песни]

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 капать. Его характеристика силы была так сильно выкручена, что большинство камней отлетали словно щепки.

Тук!

Столкнувшись с валуном он воспользовался Палачом чтобы разломать его.

Это 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 Песни просыпаются.]

Прибытие Нового Системного Оповещение 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 Песни в первый опорный пункт на Черном Континенте. Он должен был столкнуться с рейд-боссом чтобы защитить Руины Крепости Песни.

‘Плевать кто ты есть, нападай!’

И Система вежливо представила ему его соперника.

[Анугас просыпается. Он гигантский пожиратель душ Крепости Песни.]

[Задание ‘Возвращение Крепости Песни!’ началось.]

“WTF?!”

Услышав оповещение Хурокан ушел в ступор. Однако от сильных подземный 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 Песни 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 появилась. 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 переключал 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 - Поймать или быть Пойманным (Часть 1)**

Глава 158 - Поймать или быть Пойманным (Часть 1)

В лесу даже не было тропинок. Он был заполнен пышными деревьями и исполинскими каменными столбами, то тут то там, беспорядочно разбросанных по лесу. От наблюдения за тем, как Хурокан преодолевает такие препятствия, перехватывало дыхание. Время от времени он избегал стволов деревьев, похожих на змей, и использовал редкие скалы в качестве опоры. Он был похож на белку.

‘Дерьмо!’

Он был удивительно хорош в преодоление препятствий. Однако никому в этом мире не нравилось сбегать.

В этой неопределенной ситуации в правой руке он держал Меч Свергнутого Принца, он был готов к внезапному сражению. В левой руке его была коробка со свитками с Древней Силой. Он был словно вор после кражи. У него не было времени чтобы расслабиться.

Хурокан бежал под низким наклоном, в его выражение проглядывалось напряжение, недовольство и беспокойство.

Что-то внезапно появилось перед ним.

Вшух!

Огромная Огненная Стена. Хурокан рефлекторно остановился прямо перед ней.

‘Я вообще-то спешу. Какой ублюдок это сделал?’

Конечно, Хурокан прекрасно понимал, что Огненная Стена была создана Магом. Поэтому он и остановился.

Она была 10 метров в высоту и 1 метр в толщину. Слишком высока чтобы перепрыгнуть, однако экипировка Хурокана позволяла ему спокойно ее преодолеть не получив при этом особого урона.

При желании, он мог бы спокойно пройтись прямо по ней. Однако, вполне вероятно, что маг, создавший эту огненную стену, тоже об этом осведомлен. Эта Огненная Стена создавалась не с целью нанести ему урон.

‘Бл\*ть…’

Это была засада.

Если бы Хурокан без раздумий пересек эту стену, то с другой ее стороны его бы уже поджидали.

Хурокан уже множество раз проходил через это, поэтому был хорошо осведомлен об этой тактике. Да даже будь это иначе он бы все равно остановился.

Хурокан повернулся чтобы осмотреться. В отличии от беспорядков впереди него сзади все было тихо и спокойно. Единственное, что не вписывалось в общий репертуар это его собственные следы.

Однако, одно Хурокан мог гарантировать точно.

‘Если Анугас заприметил свою цель то он ни за что ее не упустит, поможет только перетягивание агро. Он классифицируется как монстр иллюзорного класса, поэтому не удивлюсь, если он прямо сейчас объявится перед моим носом.’

Его преследовали, однако этого монстра нельзя было увидеть глазами.

Именно поэтому Хурокан посчитал, что данное развитие событий было для него благоприятным.

Перед ним возникла Огненная Стена, а это означает, что где-то поблизости был как минимум еще один игрок.

Нужды в пустых разговорах не было. Хурокан быстро выбросил коробку из рук. В ней находилась Древняя Власть. Они были очень ценны. Однако Хурокан ни за что не стал бы рисковать ради этого жизнью.

Когда его левая рука освободилась, он зачерпнул горстку пламени из стены перед собой.

В его руках горело пламя, и как ни странно, оно не затухало. Вместо этого пламя стало разгораться и увеличиваться в размерах. И так до тех пор, пока из нее не вырос огненный гигант.

Огненный Голем!

Появившись, Огненный Голем немедленно поглотил все пламя блокирующая путь его хозяину. Хурокан взглянул на дорогу перед собой. Чего и следовало ожидать, впереди была заготовлена ловушка.

Ууоооо!

Прямо навстречу Огненному Голему бежало два Огненных Медведя нацеленных на Хурокана.

Однако вперед вышел не Хурокан. Огненный Голем сразу же определил опасность для своего хозяина и вышел вперед на его защиту.

Три огненных существа вступили в яростную схватку. Это было грозное сражение между гигантами, а пока оно шло, Хурокан вызвал еще двух Скелетов Воинов.

Мини-Людоеды!

Хурокан уже понял, что эти маленькие злыдни были гениями слежки, поэтому отдал приказ.

Щелк! Щелк!

Щелкнув два раза пальцами, Хурокан еще раз оглянулся за спину чтобы разведать обстановку.

‘Такое чувство, словно сражаюсь со временем с бомбой на спине.’

Это была очень опасная ситуация.

Он находился в опасности, которую не мог предсказать.

‘Да, а когда было иначе? Если все идет своим чередом, значит за углом следует ждать ужасных неприятностей.’

С другой стороны, теперь он чувствовал, что действительно играл в Полководец.

...

В сражение с Хахве Маской нужно любой ценой избегать сражения на ближней дистанции. Даже при учете того, что он Некромант, его характеристика силы выше чем у большинства Мечников. Все полученные очки характеристики он вкладывал в силу, в дополнение к этому, на нем была самая лучшая экипировка в Полководце. А вишенкой торта выступали многочисленные титулы, не хило так прибавляющие в характеристиках.

Эти нюансы давали ему огромное в ближнем бою.

Меч Палача.

На данный момент не существовало ни одного оружия или экипировки способной уничтожать предметы так же быстро как Меч Палача. С данной точки зрения Меч Палача был даже сильнее Меча Свергнутого Принца.

Меч Свергнутого Принца.

На данный момент, это был самый сильный предмет во всем Полководце, в буквальном смысле.

А комплект Черных Капель являлся экипировкой с самым высоким показателем защиты.

Вся экипировка Хурокана делала огромный уклон на ближний бой.

Так каковы же его слабости?

Сильные магические заклинания по площади. Правда, и против магии у него была высокая защита, как и сопротивление всем стихиям. Критических повреждений магия по площади ему не нанесет.

Однако, даже при таких высоких резистах это все равно считалась его слабостью. А все потому, что именно так можно было держать Скелетов, его самый сильный козырь, под контролем. Хоть они и не могли сравниться с Хуроканом, однако они тоже были оснащены очень сильной экипировкой.

Еще одной причиной служило то, что чем больше Хурокан вызывал Скелетов, тем больше тратилось на них маны.

Все верно.

Магия является его ахиллесова пятой, поэтому чтобы убить его требовалось целиться именно в нее.

“Продолжайте читать заклинания! Бейте прямо по цели! Не дайте ему призвать Скелетов!”

Аполлон воспользовался именно этой стратегией.

Конечно, исполнением плана занимался не он. С самого начала Аполлон стоял вдали от места сражения. Он не вновсил никакого вклада в сражение, за то периодический покрикивал на подчиненных. Его подчиненные были недовольны им. От Аполлона никогда не было толку в сражениях, однако вреда - хоть отбавляй.

‘Этот с\*кин сын, взял бы и попробовал сам!’

‘Он считает, что использовать магию так просто? Все почему-то считают, что только Танкам на поле сражения приходится не легко.’

Вот они и не чувствовали себя довольными после его слов.

Они выслеживалю Хахве Маску по всему полю сражения пытаясь в него попасть. Было очень трудно использовать магию при таких условиях, и все же Аполлон все равно продолжал раздавать команды больше похожие на угрозы. Это было невыразимо оскорбительно.

Однако их унижения вскоре закончились.

- Нас обнаружили!

Вскоре после начала сражение кое-что произошло. Хурокан воспользовался траекторией полета снарядов чтобы найти и убить Магов. Неподалеку от Магов стояли Танки и Мечники. Танки успели остановить Хахве Маску, пока Мечники вместе с Магами начали убегать. Это все, что они могли сделать.

В конце концов, два Мага из группы 5 были убиты.

Получив отчет Аполлон улыбнулся.

‘Он наконец-то заглотил наживку!’

...

Единственной атакой он прорубил экипировку и тело третьего Мага. Мечник, до этого охраняющих Мага, выполнил удар мечом. Удар приходился сверху вниз. Его меч летел словно молния, как будто хотел уничтожить меч Хурокана.

Канг!

Прогромел звук столкновения стали.

Скрежет!

Два столкнувшихся меча стали испускать столпы искр.

‘Этот ублюдок...’

Хурокан сразу же понял, что перед ним не обычный игрок.

Это было очевидно. Во все Полководце наберется не так много игроков способных спокойно парировать его удар без использования навыков. Хурокан сразу же всмотрелся в экипировку противника.

‘Меч Героя Большого Сражения. А это, Комплект Золотой Многоножки?’

Меч Героя Большого Сражения не мог сравниться с Мечом Свергнутого Принца, однако был достаточно хорош чтобы называться оружием высшего класса.

Комплект Золотой Многоножки тоже был достаточно известен. Этот Уникальный комплект создавался из ингредиентов рейд-босса 180-го уровня, Золотой Многоножки. У него была низкая защита, однако среди всех комплектов 180-го уровня он давал наибольшую прирост к атаке. Поэтому его охарактеризовали как набор Обезбашенного Мечника.

И конечно же, он был достаточно дорогой. Даже при наличии нужного количества денег приобрести его было достаточно трудно. Золотая Многоножка была найдена только недавно, и простые обыватели о ней даже и не знали.

В этот момент...

[Вы подверглись эффекту Достоинство Кровавого Огра.]

Система Оповещений предупредила Хурокана.

Достоинство Кровавого Огра.

Такое предупреждение выскакивало, когда попадаешь под эффект комплекта Кровавого Огра. Это значит, что владелец этого комплекта был неподалеку!

И Хурокан был прекрасно осведомлен относительно цены за этот комплект.

“Назовешь свое имя?”

Скрежет!

Лезвия двух мечей слились словно в страстном поцелуе. После чего игрок задал вопрос.

Хурокан проигнорировал вопрос противника, однако тот ответил вместо него.

"Рутбир."

RootBeer.

Это был популярный напиток в Северной Америке. Смесь между колой и сидром. Запомнить его было достаточно трудно.

“Ты часть Клевера?”

Однако даже при этом, Хурокан все равно его помнил.

“Хахве Маска помнит мое имя. Я уже чувствую себя хорошо.”

Единица Клевера.

Конечно, Хурокан не запоминает имена всех подряд, однако квалифицированных игроков он точно помнил. Рутбир был достаточно квалифицирован, чтобы стать центральной частью отряда Клевер.

‘С ним лучше не шутить.’

Его основная роль была схожа с Хуроканом.

Он был Основным Нападающим. Рутбир придерживался монстра и атакуя, наносил урон и разрушал броню.

Быстро оценив его, Хурокан подивился, как такому квалифицированному игроку, до недавних пор, удавалось оставаться инкогнито. При таких-то навыках, обычно, у игроков зудит одно место чтобы сделать себе имя. Поэтому он задавался вопросом как ему удавалось подавить в себе это желание.

‘Он - приманка.’

Рутбир разговаривал с ним с определенным намерением. Это часть плана.

Хурокан отвел взгляд в сторону, и увидел, как его окружают другие игроки. Они медленно сжимали круг. К тому же, парень в Комплекте Кровавого Огра тоже попался ему на глаза.

Словно не оценив, как Хурокан отвел от него взгляд, Рутбир продолжил говорить.

“Конечно, мое настроение стало бы гораздо лучше, если бы мне удалось убить Хахве Маску!”

Губы Хурокана дернулись.

‘Если Анугас появиться здесь...’

В конце концов, ситуация была не из приятных. Даже Хурокан не мог справиться со всем Клевером за раз. Даже прими он решение сразиться с ними, у него была бы возможность только в случае перехваты инициативы.

‘Пожалуйста, Ангуас-ним, ну покажитесь уже...’

Внутренне Хурокан уже начал молить виновника всего торжества поскорей объявиться.

В этот момент….

- Мм? Моя магия?

- Что такое? Мм? Что произошло с моей магией?

- А? Вы тоже? Я внезапно остался без магии.Что это такое? Баг что ли?

- Хахве Маска использовал навык?

В голосовом чате начались беспорядки.

Прямо перед Рутбиром была крупная рыбка, сам Хахве Маска. Всего мгновение назад на его лице расцветала улыбка, однако она исчезла так же быстро как и пришла.

Он планировал не обращать внимания на эти беспорядки, однако неразбериха стала слишком большой чтобы ее игнорировать. Их голоса были столь громкими, что это отвлекло.

Большинство рыбаков, пытающиеся выудить рубку, очень раздражаются, когда вокруг них начинаются непонятные им беспорядки и звуки.

Рутбир неожиданно завопил прямо перед Хахве Маской.

“Мы вообще-то все еще сражаемся! Всем сосредоточиться на сражении!”

Он говорил это по голосовому чату, однако Хурокан тоже это услышал. Он улыбнулся.

‘Моя магия исчезла. Кажется, Анугас открыл свой глаз. Это, вероятно, единственный раз когда я буду рад ему.’

“Да, вам бы следовало сосредоточиться на сражении. Будьте прилежны.”

В этот момент из-за спины Хурокана что-то стало появляться.

Тряска!

Земля забугрилась.

Уооо!

И из-под земли стало что-то вылезать.

Разделенная земля превратилась в дуры, из который вылез четырехрукий Циклоп. Очень медленно он открыл свой единственный глаз. Его голубой глаз сверкал ярче бриллиантов.

[Анугас открыл свой глаз. Ваша магическая сила поглощена.]

Анугас.

Явление пожирателя душь.

...

Анугас.

Когда Анугас открыл свой глаз, игроки в 500-метров от него потеряли всю свою магическую силу. Этот специальный навык был бичом всех Магов и Священников. Однако сражение с ним наводило страх даже на Танков и Мечников.

Магическая сила для них была не менее важна чем для Магов и Священников. Их навыки не воздухом подпитывались.

Кроме того, число и разнообразие используемых в сражениях навыков было неожиданно большим.

И вдруг, все навыки резко запечатались. Аспект игры, который был для всех само собой разумеющимся, неожиданно исчез. Это сродни сражению без воздуха.

Означает ли это, что взамен характеристики Анугаса были занижены? Ага, разбежались... Количество здоровья и наносимый урон не самые топовые, однако предостаточно чтобы соответствовать стандартному рейд-боссу средних размеров.

К тому же, четыре руки. Уровень сложности в сражении резко возрастает.

Просто представьте, одной парой рук Анугас удерживает руки игрока, а две остальные руки делают из него грушу. Пользователь, который был пойман, ничего не сможет с этим поделать.

Если использовать навык, то, вероятно, и удалось бы избежать захвата. Однако навыки использовать невозможно.

Именно поэтому, если вы не приготовились ко встрече с Анугасом, и ему удалось вас схватить….

“Дерьмо! Откуда появилось это чудовище?!”

То это конец.

Члены Клевера приближались к Хахве Маске, однако с появлением Анугаса, начали гибнуть от его рук. Игроки ничего не могли ему противопоставить и теперь начали смутно понимать в какой опасности они оказались.

Рутбир не отрывал взгляда от Хахве Маски. Ситуация усложнилась.

‘Это от него убегал Хахве Маска?’

Теперь они понимали от чего Хурокан так быстро давал деру. Этот монстр не издавал звуков, как и не оставлял следов.

Рутбир, без сомнений, тоже убежал бы от такого монстра.

Хурокан тоже не предпринимал никаких действий осторожно осматривая окружение.

‘Эффект от Достоинства Кровавого Огра перетянул агр? Спасибо, что воспользовался услугами своего поставщика. Это очень к месту.’

Хурокан бездействовал не из доброты душевной. Просто он не хотел снова стать целью Анугаса.

Рутбиру было не ведомо о чем он думал, поэтому задал вопрос.

“Вы что-нибудь знаете об этом монстре?”

“Я здесь именно поэтому.”

Хурокан дал точный ответ. На данный момент по его позвоночнику пробегал холодок. У него из-за спины появился Анугас, в этом было мало приятного.

По правде говоря, он прилагал большие усилия чтобы поддержать этот разговор. Со стороны он выглядел он расслабленно, однако внутри был так напряжен, что перехватывало дыхание.

“Вы привели к нам это чудовище.”

“Хах, хочешь сказать, что это я виноват? Вообще-то я убегал от него, нечего было вставать у меня на пути. Не я сделал первый выстрел. Так чья это все-таки вина?”

"... не хотите поймать его с нами?”

В этот момент Рутбир сделал Хурокану неожиданное предложение.

Рутбир мог прекрасно оценить ситуацию. Поимка Хахве Маски действительно важна, однако появление неизвестного монстра поедающего магическую силу выходило за рамки его приоритетов.

Конечно, он не планировал честно объединять усилия в борьбе против этого монстра. Никто не отменял его задания.

‘Сражаться еще и с Хахве Маской в данной ситуации было бы самоубийством.’

Рутбир не хотел сталкиваться с Хахве Маской и Анугасом одновременно.

Это наихудший вариант развития событий.

“А что, если я не хочу?”

Конечно, Хурокан прекрасно понимал причины за его предложением. И решил подлить масла в огонь.

“Не знаю, смотрел ли ты мое первое загруженное видео. Оно называется "Золотой Скелет". Когда все закончится обязательно взгляни на него. У тебя появиться новая оценка всего произошедшего здесь. Оставь потом для меня комментарий, пожалуйста.”

Для справки, Рутбир видел эпизод с Золотым Скелетом. Там Хахве Маска воспользовался Золотым Скелетом чтобы разобраться со своими врагами. Именно после этого видео Рутбир в полной мере осознал насколько же могут быть хитры и низки трюки Хахве Маски.

Поэтому он принял решение.

‘Я заберу Хахве Маску со мной.’

Раз выбор был невелик, он решил выбрать наименьшее из двух зол!

Он решил забрать Хахве Маску с собой, в могилу. Он ранит Хахве Маску и они оба умрут от рук Анугаса.

Канг!

Приняв решение, Рутбир нарушил затишье. Он оттолкнул меч Хахве Маски от исходного положения. В этот краткий момент свободы, он резко замахнулся мечом для вертикального удара.

Это был широкий замах, поэтому в его защите было множество дыр.

В обмен на снижение защиты он решил нанести Хахве Маске стремительный удар. Он не даст уйти ему невредимым.

Получить удар, чтобы ответить другим!

Он ослабит врага и Хахве Маска не сможет сбежать.

‘А?’

Но когда он уже собирался отпустить свой меч, Хахве Маски уже не было в его поле зрения.

Когда Рутбир поднял свой меч, Хурокан не показал никаких признаков сопротивления. Когда Рутбир оттолкнул меч Хурокана, чтобы расцепить друг друга, Хурокан просто плюхнулся назад. Выглядело все так, словно он ранил самого себя.

Чух-чух-чух!

Он завалился на спину словно безжизненное бревно.

Такое не часто увидишь в сражениях. Рутбир участвовал во многих из них, но даже для него это было неожиданным сюрпризом.

‘Дерьмо!’

Он квалифицированный игрок, однако невозможно подготовиться к тому с чем еще ни разу не сталкивался.

В конце концов, переполненный силой меч прорезал воздух и приземлился на пустую землю.

А Хурокан, тем временем, продолжал откатываться в сторону.

Он делал это с таким проворством, что и не скажешь что на нем массивные латы.

Это не то, чему научишься за один или два раза.

Перекатившись на достаточно безопасное расстояние, он встал и прокричал через все поле битвы.

“Спасибо!”

“Поймать этого ублюдка!”

Прокричал Рутбир, когда увидел Хурокана.

“Кха!”

Однако в этот момент Анугас схватил Рутбира за одну руку. Рутбир повернулся чтобы взглянуть на Анугаса. Увидев это, Хурокан покачал головой, после чего быстро дал деру.

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

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 или быть Пойманным (Часть 2)**

Глава 159 - Поймать или быть Пойманным (Часть 2)

“Ты знаком со Стилем Сторожа?”

Спросил игрок одетый в хахве маску. Он стоял с мечом на плече. Вместо ответа Маг показал ему согнутый кулак со средним пальцем.

Игрок в хахве маске фыркнул.

Вшух!

Маг сидел на земле и усмехался. Хурокан нанес ему удар мечом прямо в грудь.

Получив удар Маг завалился на спину. Когда Маг упал, Меч вонзился в землю. Меч глубоко вошел в его грудь.

Когда в мага ударил меч тот даже не шелохнулся. Он не был мертв, однако выглядел не живее трупа.

Принудительный выход из системы.

Хурокан с удовольствие начал кромсать уже будучи безжизненного мага, маг оказал ему символическое сопротивление. Хурокан воздал ему по заслугам.

Вшух!

Он нанес ему предостаточно урона чтобы убить его. Он однако на трупе он срывать не стал.

Закончив со своей охотой Хурокан немедленно из хищника превратился в гиену. Обыскав тело мага он забрал его часы.

Всю найденную экипировку он положил в свой черный ящик. В коробке лежало множество расходников и 4 часов.

‘Теперь их здесь 5.’

Хурокан закинул в черный ящик 5-ые часы.

Вместо того, чтобы идти к следующей цели он освободил длинный вздох. Он сделал это впервые с начала недавних беспорядков.

Этот вздох был словно запятой в предложение, позволяющей ему сделать секундную передышку.

После того, как Анугас показал себя, все превратилось в огромную кучу дерьма. Большая УлыбкА и отряд Клевера решили разбежаться по всем направлениям чтобы поймать Хурокана.

Они поняли, что сражение с Анугасом было бесполезным. Все, что их ждало в сражение с ним это односторонняя резня. Они пришли к этой мысли, когда потеряли своего второго атакующего из Клевера, а Рутбир потерял свою левую руку спасаясь бегством.

Впоследствии, Хурокан вернулся за своим черным ящиком и в миг, из добычи превратился в охотника.

Хурокан не был столь великодушен чтобы отпускать и прощать атаковавшего его врага.

Это уже не касалось его жадности к чужим часам и расходникам. Они хотели отправить его на "Game Over". Хурокан решил проучить их так, чтобы они запомнили этот урок на всю оставшуюся жизнь.

Однако пришло время заканчивать с его возмездием.

‘Потехе время, а делу час, если перестараюсь, то буду пойман Анугасом. Он будет последним кого я увижу.’

Хурокан проверил статус своей маны. Количество магической силы медленно восполнялось. Значит Анугас был далеко.

Но это не значит, что Хурокан мог бы действовать беспечно. Всегда существовала вероятность, что Анугас преследует его с закрытым глазом. Пока его глаз находится закрытым его специальный навык не активизировался. Навык Анугаса становился активным только будучи перед своей целью.

А когда магия исчезает, становится уже поздно.

Хурокан цыкнул.

‘Вот почему я ненавижу монстров илюзорного класса.’

Иллюзорный класс.

Этот класс монстров появлялся на Черном Континенте Разрушенного Королевства.

Иллюзия.

Все, как и описывает слово. Видимое тело монстра не было его реальным телом.

Если покопаться глубже во второстепенных заданиях, то можно было обнаружить, что они были созданы искусственно. Дракон, воспользовавшись своей магией, создал себе армию для разрушения королевства. И Анугас являлся ее членом.

Ледяной Рыцарь и Огнеслизистый Дракон тоже относились к ним.

Однако для монстром иллюзорного класса было характерно игнорирование ландшафтов и препятствий материального плана.

Самый классический пример этого являлся Огнеслизистый Дракон. Когда Огнеслизистый Дракон находился в невыгодном положении, он возвращался на свою территорию.

В случае с Анугасом, до начала сражения он находился в невидимой для окружающих форме. К тому же, существовали и монстры способные чуть ли не плавать под землей словно в воде, и были даже те, кто прятался в тени.

Очевидно, что даже при наличие специальных способностей, иллюзорный класс монстров резко отличался от остальных. Трудность в их прохождение сродни небу и земле.

Весь прошлый опыт охоты на монстров против них был бесполезен. Если накрутить немного больше, то ситуация будет сродни моменту, когда игроки только начинали игру.

Вдобавок ко всему этому, Анугас является сильнейшим среди монстров иллюзорного класса.

‘Почему из всех монстров должен был появиться именно Анугас? Я более чем уверен, что раньше такого не было.’

“Фуууух!”

Хурокан еще раз освободил длинный вздох.

А вот раз это уже не был вздох облегчения нацеленный на то чтобы расслабиться.

‘Ах. Это сводит меня с ума.’

Это вздох безысходности.

....

‘Как все могло обернуться настолько ужасно?’

Синклер получил отчет с места событий, а там было чему произойти. Проанализировав все еще несколько раз, он ничего так и не понял.

‘Является ли это просто неудачным стечением обстоятельств? Или же это очередной его трюк?’

Хахве Маска является важной персоной среди важных персон, и возможность схватить его была у них прямо перед носом. Он полагал, что рубка уже была поймана. Ррыбка уже заглотила наживку и все, что ему оставалось, так это вытянуть леску.

Он получил отчет, Рутбир сражался с Хахве Маской, остальные были в пути. Синклер сжал свой кулак. Он уже начал представлять себя победителем. Он уже видел, как запястье Хахве Маски будет у него в кармане.

Однако все было разрушено появлением этого ублюдка, Анугаса.

‘Я знаю, что есть множество невероятных монстром, но…’

Анугас появился вместе с Хуроканом. Синклер провел в Полководце множество времени, однако, даже ему было трудно оценить его потенциал.

Он мог выслеживать свою добычу не показываясь. А когда он появлялся то полностью аннулировал магию вокруг себя и никакие предметы и даже пилюли на восстановление не могли это предотвратить.

Это был очень ужасающий навык!

Им очень повезло, что погибло лишь 7 участников отряда Клевер и члены Большой Улыбки.

Теперь Синклер смог проанализировать способности этого монстра, но все равно не мог придумать план по его убийству.

‘Так вот что они имели в виду, когда сказали про ДисБаланс…’

Синклер немедленно послал краткий отчет о специальных способностях Анугаса своим начальникам. После чего они приказали ему не преследовать его.

По правде говоря, ему и так очень не хотелось этого делать. К тому же, он считал что во всем Полководце не найдется такого игрока, который бы смог бы с ним справиться.

Даже Хахве Маска дал от того деру. К сожалению, именно в этот момент у него на пути встал отряд Клевера.

В этот момент план его действий изменился.

Картина сложилась.

‘Однако, это можно использовать себе на благо.’

Он исследовал Анугаса, и пришел к выводу, что он прибыл из Крепости Песни.

Это была лишь догадка, но он полагал, что именно после смерти Анугаса начнется полное завоевание Черного Континента.

Черный Континент все еще был очень сложной локацией. Если Анугас не будет убит, это не позволит игрокам вести нормальную игру.

Игроки неизбежно должны будут встретиться с ним. Это приведет к затору.

В этом процессе, самую большую выгоду вынесут объединение 5 гильдий, которые запланировали монополизировать Черный Континент.

На данный момент их 5 гильдий являлись абсолютом на Черном Континенте. В нынешнем положении Анугас лишь птичка в клетке в ожидание смерти. Остальные же игроки словно крысы забились в своих норах.

И он хотел поймать самую жирную из них.

‘Мы определили местоположение Штормовых Охотников. В ближайшее время Хахве Маска, вероятнее всего, будет работать на недавно обнаруженном регионе. Если я решу поймать его, то у меня это получиться.’

В этот раз он потерпел неудачу, но до тех пор пока Анугас жив, он может попытаться снова и снова.

Осталось только попытаться снова.

- Ты знаком со Стилем Сторожа?

Именно в этот момент из видео послышался голос Хахве Маски. Это была видеозапись посланная ему одним из членом Клевера.

Конечно, это было лишь совпадение.

Однако увидев это, Синклер сразу нахмурился.

‘Я убью тебя, Хахве Маска, и не важно как!’

....

Кофе, сделанный на кофеварки, был очень ароматным, однако Ан Джеюн все равно закинул в него несколько леденцов. Он поднес свою чашку ко рту пока осматривал недавно приобретенный VR-модуль 6S Серии. Он был великолепен.

Он был в разы дороже его залогового взноса за его однокомнатную квартиру. От этого инженеры, приехавшие к нему на установку, очень косо на него смотрели.

"Бл\*ть."

Как раз, когда он смотрел на свой модуль, он сильно выругался. Возможно это было из за кофе, но в этот момент от него подул очень приятный аромат.

Однако Ан Джею не обращал на это внимания.

‘Как все стало настолько запутанным?’

Ан Джеюн потянул свой кофе. Его выражение было переполнено гневом. Выглядел он так, словно у него терялось терпение.

А причина…

‘Поймать или быть Пойманным.’

Именно его положение стало причиной его гнева.

Конечно, корнем его беспокойств был Анугас.

Анугас спас ему жизнь. Однако это был не тот момент, когда бы он мог этому порадоваться.

Анугас появился в качества рейд-босса Крепости Песни.

Он не сможет превратить Крепость Песни в точку опоры, пока не убьет Анугаса. Чтобы убить этого ублюдка ему нужно было снова вернуться в ущелье…

Если все пройдет как надо, то он сможет обойти Область Блока.

Анугас не был просто препятствием. Он был ключевой фигурой в которую уткнулись бы все игроки.

Если он не поймает Анугаса, то вместо него это сделает кто-нибудь другой. И Ан Джеюн будет пойман вместе с ним.

Он должен поймать его или будет пойманным.

‘Какого х\*я здесь появился Анугас? О нем вообще еще какое-то время не должно было быть ничего слышно.’

Ан Джеюн не мог предсказать такой поворот событий.

По его опыту, Анугас должен был объявиться лишь 2 месяца спустя после поимки Огнеслизистого Дракона. При столкновение с ним игроки должны были быть, примерно, на 230-ых уровнях. К этому моменту игроки уже должны были акклиматизироваться к Черному Континенту и вовсю орудовать 2-ым Повышением и Древней Силой.

Но даже не смотря на все это убить Анугаса все равно было не простой задачей.

Ан Джеюн прекрасно помнил результат.

‘Чистильщики, Красные Буйволы и Тройное Крыло…. им троим пришлось объединить свои силы чтобы одолеть его.’

Чистильщики имели самую большую магическую мощь среди всех Топ-30 Гильдий. Красные Буйволы обладали самыми сильными Танками. Когда Тройное Крыло было одной из самых многочисленных гильдий, наравне с Большой Улыбкой. Объединенная сила этих трех гильдий дважды потерпела неудачу, прежде чем не набрались опыта, и только на третьей попытке им все-таки удалось это сделать.

‘Действительно ли это ошибка в Балансе?’

Появление Анугаса означала, что Система Баланса Полководца считала, что сейчас самое время для его появления.

Но с точик зрения Ан Джеюна это было невозможно.

‘Тогда появление Мороза и Пламени, Мифического Ранга… события, которые должны были прийти лишь спустя пару месяцев настали сейчас.’

Ан Джеюн покачал головой, от чего его очки накренились. Он снова их поставил на место.

У него не было такой роскоши чтобы впустую тратить свое время на волнения о Балансе в Полководце.

Основной проблемы это не решало.

Если он не сможет поймать Анугаса, то поймают его.

Но как?

Он будет пойман 5-ю гильдиями, включающих в себя V&V и Большую Улыбку.

Хахве Маска уже подтвердил свои намерения делом. И он чувствовал силу тех, кто преследовал его.

Отряд Клевера силен. Если бы не Анугас, то вместо кофе Ан Джеюн прямо сейчас бы пил водку.

Однако, для него невозможно свободно путешествовать по Черному Континенту пока жив Анугас. Число игроков из 5 прибывших гильдий было слишком велико.

‘Если бы кто-то еще смог бы поймать его…’

Конечно, он мог бы спрятаться на какое-то время, пока кто-то другой не поймал бы его. Как один из вариантов.

‘····· но это маловероятно.’

Но это тоже не выход.

Чтобы одолеть Анугаса требовалась помощь Топ-30 Гильдий. Однако, прямо сейчас не так много из Топ-30 Гильдий решили присоединиться к походу. Большинство игроков являлись силами альянса 5 гильдий. Остальные Топ-30 Гильдий потеряли всю свою мотивацию увидев длинную очередь на переправе Вудука.

‘У Альянса нет никакого стимула для его поимки, по крайней мере сейчас..’

Им будет гораздо выгоднее одолеть Анугаса все вместе. А сейчас их главная миссия выловить Штормовых Охотников и Хахве Маску, чтобы в будущем они не стали помехой. К тому же, поймать их было легче нежели Анугаса.

Оставался только последний вариант.

‘Если Штормовые Охотники…..’

У Штормовых Охотников было предостаточно возможностей. У них было достаточно сил, чтобы попытаться одолеть Анугаса и выйти из сражения победителями.

‘Если это касается той сумасшедшей стервы, то она обязательно попытается это сделать.’

Ведь гильдмастером Штормовых Охотников является Королева Шторма, Шир. Даже Ан Джеюн считал ее неадекватной стервой. Если у нее с кем-то будут счеты, то она будет сражаться с ним до последнего, даже будучи в заведомо проигрышной ситуации.

Однако Ан Джеюн полагал, что вероятность ее встречи с Анугасом мала.

Если Ан Джеюн не расскажет им, как его одолеть, то вероятность их победы равна единице.

"Бл\*ть."

Он снова выругался.

Нет, это уже не от беспокойства.

Это попытка не смотреть правде в глаза.

У Ан Джеюна был только один выбор.

Поймать или же быть Пойманным.

Ан Джеюн не собирался попадать в чужие лапки. Он скорее бы умер от рук Анугаса, нежели пал от рук 5 гильдий.

Ответ был очевиден.

“Эта чертова игра.”

Ан Джеюн начал планировать рейд на Анугаса.

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

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 или быть Пойманным (Часть 3)**

Глава 160 - Поймать или быть ПОйманным (Часть 3)

Когда Анугас появился, и открыл свой глаз, Хурокан надел Диадему Очищения. Однако это не сработало. Хурокан посмотрел Анугасу 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 Анугаса не сработала.’

Хурокан начал моделирование снова.

Хурокан еще раз появился перед Анугасом. Открыв свой глаз он высосал всю магию вокруг себя, не работала ни регенерация маны, ни эффект от пилюлю восстановления.

Хурокан стоял перед Анугасом, оборудованный в комплект Черных Капель и Меч Свергнутого Принца. Это была лучшая экипировка для нападающих во всем Полководце.

Вшух, вшух!

Четыре руки Анугаса полетели в Хурокана словно змеи, пока он продолжал избегать их. Его маневры были очень быстры. Он взмахнул Мечом Свергнутого Принца. Каждый взмах меча оставлял на Анугасе раны.

‘Его кожа сильно защищена. Было бы лучше использовать Меч Палача вместо Меча Свергнутого Принца.’

Меч Хурокана мигом сменился с Меча Свергнутого 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 Анугасом. Он нахмурился, потому что наблюдал как Анугас 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 мчавшиеся на встречу друг другу с копьями на перевес. Это было словно соревнование. В какой-то момент они встречались с друг другом взглядами и оставляли на себе по маленькой ране. Сражение продолжалось уже длительное время и ничего неожиданного еще не произошло.

'Угх.'

Однако в определенный момент в его сражение заглянули незванные гости. На Анугаса 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 Песни. Он переместил свой взгляд в сторону и посмотрел на густые леса окружающие крепость. Из леса слышались крики монстров.

Звук, который 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 высмеивались ими. Когда кто-то провозгласил их Пятью Звездами, большая часть игроков мудро обозвали их Макарошками.

Но это не в кое 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 взятие контроль Крепости Песни.

Они сполна вкусили горечи от сражения с Анугасом, рейд-босса Крепости Песни. Они не были идиотами, поэтому естественно обратили на него свое пристальное внимание.

Другими словами, если Хурокан начнет свой рейд против Анугаса 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 испускаете. Просто симпатична - минимум.”

“Как на счет тебя, Хахуи? Что ты думаешь?”

В этот момент напротив Люка кто-то громко выкрикнул.

“Королева является лучшей!”

Люк наморщился. Хахуи, казалось, даже и не задумывалась о том, что она делает, от ее крика у Люка чуть не полопались перепонки. Она закричала прямо возле него. Его взгляд был неприветливым.

Люк 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 Люк 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 Хахуи 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 свои слушателям. Недалеко от Люка и Хахуи стояло 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 не мало 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 сказала им содержания сделки. Единственное, что было оговорено, это место встречи.

Конечно, он сказал, чтобы Шир пришла одна, и Шир с готовностью приняла предложение.

У Штомровой Королевы и Хахве Маской будет разговор один на один.

‘Если что-нибудь пойдет не так, то наши взаимоотношения станут еще запутаннее. Но если все получиться, то возможно, все прояснится.’

В данный момент Люк волновался о двух моментах.

Во-первых, он волновался, что Хахве Маска мог бы напасть на Штормовую Королеву. Он мог гарантировать, что Шир не сможет одолеть его в сражении 1 на 1.

Другим 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 письма со своим 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 не легко.

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 Анугаса. Мы должны постараться не делать резких движений против незнакомых дяденек...’

Люк 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 Аморального 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 Анугаса.”

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.”

Анугас.

У Штормовых Охотников было мало информации относительно этого монстра. Пять Звезд были более осведомлены о нем, т.к. им уже доводилось сражаться с ним. И им удалось заполучить ценную информацию путем малых жертв.

Однако слухами земля полниться. До ушей Штормовых Охотников достигла молва о том, что этот монстр обладал смехотворным навыком, который запрещал ближайшим игрокам пользоваться своими навыками.

Именно поэтому Люк обговорил с ней этот момент заранее. Если Хахве Маска предложит им сразиться против Анугаса она должна будет отклонить его предложение не смотря 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 Анугаса 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 Шира 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 Анугаса.

К тому же, после сражения с Хахве Маской, Анугас явно будет потрепан.

С другой стороны, это была единственное чего они могли ожидать. Трудно было надеяться на большее.

Прежде всего, Штормовые Охотники понесут значительные потери при сдерживание Пяти Звезд.

Однако, Хурокан заранее приберег карту, чтобы ее убедить.

“Я хотел бы, чтобы ты сделала для меня эту услугу, вместо сказанной недавно благодарности.”

Т.е. та благодарность, которую он услышал от нее относительно сражения с Аморальным Принцем.

Услышав его слова, с лица Шир исчезли все эмоции.

“Хорошо. Я никогда не оставалась в долгу.”

Интересно, какое выражение сделал бы Люк, если бы услышал ее слова?

К сожаления Люка 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 или быть Пойманным (Часть 4)**

Глава 161 - Поймать или быть Пойманным (Часть 4)

Пришло сообщение.

“Что Вы сказали?”

- В Крепости Песни уже какое-то время проходит сражение. Кажется, кто-то побеспокоил Анугаса.

Получив отчет Синклер не стал даже спрашивать о личностях или группе побеспокоивших Анугаса.

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, т.к. 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 свою 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 Песни.

Потом они остановились бы на расстояние, до которой способность Анугаса не доходила. Каждому магу требовалось произнести заклинание лишь единожды. Этого вполне хватило бы чтобы позаботиться обо всех нарушителях в Крепости Песни.

Конечно, они не смогут таким образом поймать Анугаса. 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 Анугаса.”

- 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. Он был похож на костюм супергероя, которые можно увидеть в фильме. Кожаная броня хорошо облегала его тело. По мере продвижения, его экипировка сменяла свой 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, издавался 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 показывать четыре руки гиганта.

Анугас!

Вырвавшись из-под земли, он открыл свой глаз.

[Анугас открыл свой глаз. Магическая сила окружающих поглощена.]

Специальный навык Анугаса был лучшим доказательством его присутствия.

Не удивляясь его появлению, Хурокан поднял свой меч.

Уоооооо!

Палач очень приблизился к Анугасу 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 Джеюн. 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 Анугасу. А Анугас навстречу к нему.

Бум! Бум!

Шаги Анугаса эхом отдавались по округе.

Вшух! Вшух!

А шаги Хурокана были словно ветер, тихими и очень быстрыми.

Два шума слились воедино.

Шах!

Анугас попытался рукой схватить Хурокана за голову, однако его рука схватила лишь пустой воздух.

Вшух!

Хурокан порезал Анугаса в бедро.

Чшшшшш!

После обмена ударами, оба дистанцировались друг от друга на короткое расстояние. Остановившись, Хурокан повернулся. Огромное тело Анугаса остановилось, после чего он повернул свою голову. Хурокан и Анугас вперились в друг друга взглядами. Хурокан посмотрел на рану, оставленную им на бедре Анугаса.

‘Все, как я и предсказывал.’

Хурокан снова встал в прежнюю стойку. Он готовился зарядить к Анугасу.

‘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 Анугасу.

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 активированно задание Крепости Песни, и это неизбежно привело к тому, что на пути к Крепости Песни встречалось немыслимое количество монстров. А время их перерождения значительно уменьшилось.

И на этом все не заканчивалось. Пять Звезд разместили у Крепости Песни 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 систематический 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 Песни. 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 Анугасом. В этот момент мы должны будем отступить не смотря 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 не пошел, все вокруг узнают меня в лицо.

- Мы скоро будем выступать на телепрограмме.

- Где?

- BBC.

Они общались с друг другом и делились полезными советами. Проносились даже случайные отрывки из жизни.

Однако всего одной команды хватило чтобы прервать все разговоры.

- Монстры приближаются!

...

Люк наблюдал, как группа игроков с легкостью разбирается с дюжиной монстров. Все монстры были минимум 200-го уровня.

Ц-ц-ц-ц-ц.!

Люк 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, защищающий рейд Хахве Маски от нападок со стороны Пяти Звезд.

С точки зрения Люка 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 Люк 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?’

Люк поднял сжатый кулак, и около него образовалось Ледяное Копье.

Люк 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, Люк 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 заледенели.

Пронаблюдав за творением своих рук, Люк недовольно цыкнул.

‘Если бы только срок моего контракта закончился, я бы мог.....’

...

Монстры нападали на отряд бомбардировки Крепости Песни. На подавление беспорядков выдвинулась команда тузов. В этом отряде было только 10 игроков, и им было трудно справляться с бесперерывно бегущим потоком монстров. Монстры были сильны и проворны.

“Остальным отступать!”

“Оставьте это Брилиантовому Отряду!”

Отряд Бриллианта выполнял наиболее трудные задачи.

Их участие было неизбежным.

До появления Анугаса 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 появление специального отряда Штормовых Охотников не обошлось.

“Штормовая Королева?”

И кто, как не Королева Шторма, 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&V! Гильдейская Война прямо сейчас...”

“Молчать!”

Один из членов Бриллиантового Отряда попытался образумить ее словами о Войне Гильдий.

Однако его прервал крик Принцессы Шторма, Хахуи.

“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 собирался 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 утупать.’

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 Анугаса, то вместо него его прикончат Штормовые Охотники.

Хурокан практический 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 Анугаса

Гррррр!

Анугас не экономил своего гнева направленного 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 на встречу монстру в полную силу. Этот акт посчитали бы актом сумасшествия. Но только несколько сотен подобных выпадов позволило нанести Анугасу 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 Анугаса было 3 фазы. Каждая Фаза определялась цветом его единственного глаза.

В начале 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 Анугаса.

Именно по достижению последней фазы можно было нанести ему заключительный удар.

Именно поэтому Анугаса 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 Анугаса было подобно светофору.

[Анугас принимает форму.]

[Глаз Анугаса сияет.]

[Влияние Анугаса расширилось.]

‘Он здесь!’

Когда светофор сменил цвет, глаз Анугаса засиял. Словно давно ожидая этого момента Хурокан щелкнул пальцами

Спустя секунду на поле сражения выбежало 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 Анугасу.

Вшух! Крак!

Воспользовавшись четырьмя руками Анугас 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 ползи.

Основное достоинство армии нежити в том, что при наличии маны их практический 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 течении 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 получиться повернуть ход сражения бомбами.

Его лишили основных его 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 на встречу к врагу.

Скелеты Воины занимали Анугаса. 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 на встречу к Анугасу.

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 Свергнутого Принца. Время от времени он действительно заставлял Анугаса отступить на шаг или два.

Скелеты Рыцари выступили не менее впечатляюще. Пока Рыцарь Смерти теснил Анугаса, 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 Анугаса 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 щадя своих жизней.

Однако заключительной частью было то, что от их постоянных нападений на теле Анугаса 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 третья. Анугас был в проклятьях, как новогодняя елка в гирляндах.

Ууууоооооо!

Анугас 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 Анугаса дотянется до него, то он безусловно труп.

Но даже при наличие подобных рисков, он все равно подбирался к Анугасу 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 Анугаса.

В этот момент...

Шах!

Анугас, будучи в интенсивном сражении с Рыцарем Смерти, посмотрел на плечо, куда встал Хурокан.

Граааааааа!

Анугас 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.

..............................................................................

Прим.пер.:

Меня, честно говоря, вымораживают подобные поступки главных героев.

Мнимая ярость, гнев и отчаяние редко когда приводят к чему-то хорошему.

Обычно опытные бойцы всегда собраны и спокойны, ну, или стараются таковыми быть.

Понимаю, что сделано это ради эпичности картины, которую я постарался передать как можно краше, но предостерегаю некоторых, потому что в юношестве сам заблуждался на данную тему.

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

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 Анугаса (Часть 1)**

Глава 162 - Ожерелье Анугаса (Часть 1)

[Сила Анугаса исчезает.]

[Ваша душа возвратила свою оригинальную силу.]

Меч Палача, в руках Хурокана, пронзил сверкающий глаз Анугаса. И даже вышел с саздней 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 Анугасом, были спасены.]

[Вы получили Титул 'Спаситель Душ Крепости Песни'.]

[Вы получили Титул 'Возродивший Крепость Песни'.]

[Вы получили Титул 'Убийца Анугаса'.]

[Задание 'Посетить Кузнеца Олфа' началось]

Последовательные звуки оповещение крепко осели у Хурокана в голове.

В это же время тело Анугаса начало дымится 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 следующего оповещения.

[Вы получили Новый Уровень.]

Оповещение о получение нового уровня заставило выражение Хурокана измениться.

Услышав его он поднял голову. На правом углу своего взгляда он увидел синюю полосу магии. Он проверял характеристики магической силы.

‘Мана восстановилась... отлично.’

Всего пару мгновений назад его 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 он получит с Анугаса, он начал охотиться пока шкала опыта не дошла до нужного ему момента, чтобы после рейда получить новый уровень.

Этой тактикой пользовались не все, но это была довольно известная мета. Такой подход использовали чтобы в критический момент восполнить свои 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 было жизненно необходимым.

‘Восстановилось.... 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 всего минутой спустя они 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 Анугаса, 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 Анугаса превращается в ингредиент за 3-5 минут.’

Он убил Анугаса.

‘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 Хахуи. 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 Хахуи чувствовал себя виноватой. Она не преуспела в предоставленном ей задание. Однако ее слова, как всегда, отличались от действий.

Но Шир спокойно ответила.

“Хорошая работа.”

“Да!”

Хахуи ярко улыбнулась.

- Я убила примерно 70-ых. 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 Люк. Это было не совпадением. Он не случайно услышал ее диалог по Голосовому Чату, после чего с укором произнес.

- Я выступил гораздо лучше, нежели некоторые...

Люк не Люк, если не задерет Хахуи. Ее выражение стало холодным. В ее голове была только одна мысль, не позволить Люку взять над ней вверх. Однако она не могла придумать подходящих слов.

Тело Хахуи дрожало, и если бы Люк был сейчас рядом, то его челюсть уже поцеловалась бы с ее кулаком.

Самой раздражающая часть заключалась в том, что она понимала, что Люк прекрасно предвидел это и специально сказал это издалека. Люк во многих отношениях был самым осторожным членом Штормовых Охотников.

“Хорошая работа.”

Все так же спокойно произнесла Шир Люку.

- Да.

Не став более высмеивать Хахуи, Люк 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 практический неуязвимым.

- И что? Мы ничего не можем с этим сделать?

Синклер нахмурился услышав бесконечную болтавню 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 Анугаса, 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 отряда 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 Свергнутого 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 вымывание рук.

‘Будь это предыдущий глава Помощников, мы бы достали наших врагов не смотря не 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 Песни. 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 Песни....

- Нет. Синклер прав. Если Хахве Маска одолел Анугаса, то высока вероятность того, что Область Блока за Крепостью Песни открылась. Тогда загнать их в Крепости Песни не получиться.

- 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!

- ㄴЧто такое?

- ㄴ Не неси ерунды.

- ㄴ 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 так же присутствовали Штормовые Охотники и Хахве Маска. А еще таинственное существо Анугас. Все эти факторы приковали к Черному Континенту внимание многих.

Поэтому такие большие события было невозможно скрыть от столь пристального внимание публики. Потому, в принципе, никто этого скрывать и не пытался.

- Хахве Маска проводит рейд на Анугаса!

- ㄴ Чего, черт возьми?!

- ㄴ Анугас поедает магическую силу. Его появление блокирует использование любых навыков требующих ману.

- ㄴ где доказательство, что это не слухи? Не было выпущено ни одного видео подтверждающих твою правоту.

- ㄴ у меня есть друг в гильдии V&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!

- ㄴ Мой друг находится в гильдии V&V. Однако ничего подобного он не упоминал.

- ㄴ Я из гильдии V&V. Это правда.

- ㄴ Мой друг находится в Большой Улыбке. Он сказал, что Штормовая Королева и Хахве Маска проводят рейд, а Пять Звезд помогают им.

- ㄴ я состою в гильдии Чистильщиков. И мы сейчас на охоте.

- ㄴ 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, в начале было множество ложных слухов. Людям потребовалось время чтобы отфильтровать правду ото лжи. Спустя какое-то время все более реальных историй начали прояснять ситуацию.

- Хахве Маска сделал попытку набега на Анугаса. 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 Охотников.

- ㄴ Доказательства?

- ㄴ Вы можете взглянуть на мой аккаунт в инстаграм привязанный к моему профилю.

- ㄴ 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 Анугаса (Часть 2)**

Глава 163 - Ожерелье Анугаса (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 очень роскошно и вино в нем было соответствующее. Однако он был достаточно мал чтобы быть тесным.

- 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 БольшойК.

Отличившись во время Большого Сражения во второй Сюжетной Линии Полководца БольшойК присоединился к основной рейд-группе Красных Буйволов. Впоследствии, он принимал участие в прохождение 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 лусшую 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 БольшогоК пошла вверх, но даже так вы уже в состояние 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 Джеюн 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 наличии грязи. Не увидев ничего необычного, он подул на него, и положил его в рот.

А пока это происходило, он продолжал с изумлением глядеть на экран монитора. Ан Джеюн 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 Джеюн 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 Джеюн 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 Анугаса он придумал план.

Именно тогда он решил загрузить это видео, после окончания рейда на Анугаса.

Его мотивы были просты. Когда рейд на Анугаса начнется, всеобщее внимание аудитории будет приковано к Черному Континенту. А когда рейд на Анугаса 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 достижение 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 Джеюн посчитал слова БольшогоК неприятными, но теперь у него были деньги, чтобы превратить эти слова в реальность.

Ожерелье ‘Анугаса', Символ Тайного Сообщества, Меч Свергнутого 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 Джеюна, 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 сто крат больше его прошлых разочарований.

Ан Джеюн начал рисовать в голове план. Он представил себе желанное будущее.

Сначала он представил себе сцену, где Хахве Маска занял твердую позиция 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 Анугаса, на Черном Континенте начали происходить существенные изменения.

[Руины Крепости Песни освободились!]

[На Черном Континенте появилась первая точка возрождения!]

[Задание Черного Континента!]

Самое большое изменение коснулась внешнего вида Крепости Песни.

Когда Анугас был убит, все поглощенные им души воинов Крепости Песни освободились. Они начали циркулировать вокруг руин, и заметив это, Ассоциация Завоевателей отправила своих НПС для исследования данного феномена.

Именно таким образом около Крепости Песни 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 Крафтовые 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 наконец 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 Анугаса 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 Ожерелья Анугаса. 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 Аморального 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 заинтересованных остальными. 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. Замороженной 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 Анугаса.]

Получив ожерелье перед ним открылось окно характеристик.

[Ожерелье Анугаса]

\*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 использование навыков на 35%

- Нерушим.

\*Разное

Это ожерелье содержит Древнюю Силу Анугаса. 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 Анугаса, 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.

(Пр.пер: аааах, а кто этого не помнит... Сексуальный террорист! хD)

Хурокан долго думал над этим. Будь у него экипировка, подобная Ожерелью Анугаса, 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 Анугаса 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 Анугаса не был привязан 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 так же первоначальный владелец Ожерелье Анугаса, 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 несколько стами тысячью долларами 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 Свергнутого Принца, Ожерелье Анугаса и Кольцо Тайного Сообщества...’

Если он воспользуется Мечом Свергнутого Принца и Ожерельем Анугаса, 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 Анугаса.

‘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 не доставало. 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 Анугаса (Часть 3)**

Глава 164 - Ожерелье Анугаса (Часть 3)

Максимальное количество Скелетов Воинов, призываемое навыком [Ядро Скелета (A)], равнялось шести. Становясь Личом, 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 Анугасом.

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 Анугасом. 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 Анугаса, 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 импульса 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 уклонение.

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, волнующихся 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 сдержано улыбнулся.

‘Моя магическая энергия... отлично. Теперь я могу поддерживать такую силу.’

Он взглянул на шкалу заполненности 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 получения 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 таить, 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 Личом 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?

- ㄴ Невозможно... его рыночная цена составляет 490 золотых.

- ㄴ А это не их он каждый раз закидывает в рот?

- ㄴКакого хрена он столько ест, это ведь даже не рейд? Даже члены Топ-30 Гильдий потребляют их только в смертельно опасных ситуациях.

- ㄴ 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 Анугаса, 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 Джеюн.

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 Джеюн 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.

(Прим.Пер: даже не знаю хорошо это или нет... но как было написано, так и перевел. хD)

Чтобы добиться этого, требовалось только одно. Ан Джеюн коснулся планшетного ПК. Одни касанием он перешел на страничку. Страничку на YouTube.

Название странички - Дневники СамогоПервого.

‘Если я его поймаю, это будет настоящим концом для игры.’

Ан Джеюн 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 надлежащий 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 СамогоПервого?”

Это был неожиданный вопрос, однако Чен быстро дал ответ. Очевидно, что он прекрасно знал этот ответ.

“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-топод нос, Гвин начал водить пальцами по столу. Перед глазами Тоби Гвина появился телефон.

Пошли гудки.

“Я надеюсь, что правильно запомнил его цифры.”

- Этот 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 Бохана (Часть 1)**

Глава 165 - След Бокана (Часть 1)

Конг!

Появился Ледяной Голем Змеи 8-ми метров длинной. Монстры сновали туда и сюда, но при появлении Голема они быстро направили свои испуганные взгляды в его сторону.

Косматые Орангутаны были не маленькими. Каждый был минимум 2-ух метров в высоту и имел в руках по примитивному каменному оружию. И вдобавок, 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 с друг другом и перерос в неприятный гвал.

Словно возмущенная 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!

В начале это походило на звуки столкновения стали.

Вшух!

Однако потом отголоски сражения быстро перешли в звуки прорубающей плоти. Зима прибыла в зеленый лес, заселенный Орангутангами в Маске.

Внезапно, с одной из сторон появилось пламя.

Вшуууууу!

Это был Гриффон. Он обладал телом льва. А так же головой и крыльями орла. Огненный Голем изменился в Гриффона, и взмахнув своими крыльями, взлетел в воздух. Освободив из своего рта поток пламени, зеленый 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 сосредоточенны 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 Орангутан 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 так же 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.

Смотря на это с расстояния 300-та 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 не 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. Проклятие 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 выражения выдавало в нем неудовлетворение. За его Хахве Маской проглядывалось беспокойство. Он не волновался по поводу его Уровней, Характеристик, Предметов или текущей скорости охоты. Эти вещи уже давно не волнуют 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 лучшая 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 Песни. Крепость Песни 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 ни шли с ним ни в какое сравнение.

Использовав 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, использовался двумя способами. Земляной Голем использовался чтобы блокировать дорогу врагам, а Огненный Голем использовался, чтобы собирать монстров.

Так как большинство монстров не могло взять Хурокана численностью. то это 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. Надавно 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 толпучка 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. Злоеб\*чая 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 направленно 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 упомянутой ныне титул был "Ученик Ахимбри". Этот Титул он получил уже давно, и почти забыл о его существовании. Хурокан наклонил свою голову в замешательства, 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 нравиться гильдия Бойцов. Однако я не понимаю причины, почему мы должны действовать подобным образом. Обычно Первый глава всегда делиться 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. В начали 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 встречи 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 ожиданий не меньше Сохэнка.

Это заставило Натала подумать о еще одном игроке.

‘Если мы возьмем Бойцов.... присоединиться 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 Бохана (Часть 2)**

Глава 166 - След Бохана (Часть 2)

[Задание ‘След Бохана’ началось.]

Прочитав письмо Ахимбри, в ушах Хурокана послышалось системное оповещение. В его список заданий добавилось новое. Хурокан быстро проверил его содержание.

[След Бохана]

- Ранг: Уникальный

- Уровень: 200+

- Содержание задания: был обнаружен след Архимага Бохана. Все сведения находятся у НПС Дуинга в Крепости Песни. Пожалуйста, сходите и разузнайте о местоположении Бохана.

- Награда: Книга Навыков.

‘Бохан....’

В письме Ахимбри было много слов.

И тому подобное.

Количество написанных слов слишком раздражало Хурокана.

Однако смысл позади написанного был предельно прост.

Архимаг Бохан был учителем Ахимбри, и следы его пребывания были обнаружены на Черном Континенте. Ахимбри просил его разузнать о местоположение Бохана 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 Бохана, он бы тут же рванул выполнять это задание словно от этого зависела жизнь.

Но имя Бохана заставило его призадуматься.

‘.... какова его роль в этот раз?’

Архимаг Бохан.

У этого НПС было семь учеников включая Ахимбри. Прогрессирую в выполнение Основной Сюжетной линии иногда можно было встретить его имя.

Если соединить всю известную о нем информацию, то получается, что дядечка Бохан 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 Аморальным Принцем.

Понаблюдав за второстепенным заданием можно было услышать, как говорилось, что именно Архимаг Бохан дал Принцу Дину его имя. Бохан 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 Бохана.

Хурокан хорошо знал об этом факте.

‘Бохан когда-нибудь упоминался в Разрушенном Королевстве?’

Вот только он не мог вспомнить чтобы Архимаг Бохан появлялся в Разрушенном Королевстве.

До возвращения в прошлое Хурокан не мог напрямую участвовать в развитие 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; текста 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 Бохана. 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 Бохан.’

Конечно, маршруты заданий уже изменились. События, которые должны были произойти только под конец Разрушенного Королевства, произошли в самом его начала. Появились Древняя Сила Мифического Ранга и Анугас.

Просто график выхода заданий ускорился. Поэтому награда за задания тоже увеличилась.

Но проблема была в том, что о Бохане 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?’

Смотря 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 зрения 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 взгляните в список оценки игроков, то не будет преувеличением сказать, что Хахве Маска является сильнейшим и самым лучшим игроков во всем Полководце.

Беспокойство стало распространятся, 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 не трудно. 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 довольствовалась 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 Песни. Игроки стали менее осторожными в своих действиях. Результаты игроков, готовых пойти на риск, очень внушал. 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 стала раскрыта; всем игрокам так и снилась, 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. Чой Суйлин та еще сумасшедшая стерва.’

Даже Штормовые Охотники стали намекать на ее безумие. Чой Суйлин все продолжала совершенствовать навыки Огня.

Будет ли разумно и дальше называть ее Королевой Шторма? 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.

Находя 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 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.

‘Команды 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 Бохана в Крепости Песни, 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 Песни.

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 Песни, большинство правильно догадались что он настоящий.

Поэтому все с нетерпением предстоящих событий.

‘Никогда бы не подумал, что увижу здесь Гидру.’

Члены Гидры удивили игроков прибыв в Крепость Песни 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 Аморальным Принцем они разошлись безо всяких претензий к друг другу, но ведь и теплыми их отношения не назовешь. К тому же, после Замороженного 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 Замороженных 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 присоеденился к Гидре?”

“Да, но сейчас это не важно. 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 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 джентльменский.”

Немедленно ответил Натал.

“У меня нет никаких 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 пересекуться? 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 Хахве Маску? 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 Бохана (Часть 3)**

Глава 167 – След Бохана (3)

Город Руин Крепости Хёрда разрастался по дням. 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 Хёрда 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 на 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 которой он пересек хребет Уругал»

«То же самое произошло с эпизодом «Безнравственный принц»и эпизодом «Замерзшее королевство». Мы должны следовать за Хахве Маской.

Тот факт, что он прибыла в город Руин Крепости Хёрд, дошел не только до игроков. Весть распространилась так далеко, что люди, которые не играли в Полководец, знали об этом факте.

Более того, тот факт, что Хахве Маска искал филиал Ассоциации Исследователей, означала, что у него были здесь дела.

Хахве Маска был не просто умелым игроком. Он была 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 Хахве Маску 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, который сияла желтым блеском. Она была металлической, и по размеру походила на деревянную раковину, которую он нашел в руинах. Его 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 Бохан. 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 как Бохан. 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 добрался 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 Уругвал. 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 Хибана 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 Хибана 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 Боханом.

«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 того, что 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, которые часто охотились 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 том, как будут развиваться события 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, которые вызвали 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, когда он слегка покачал 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 авантюрить, 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 Игроками в Полководце, и с ним никогда нельзя враждовать.

«Кому вы принадлежите? В&В? 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 была 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, как только прмет окончательное решение.

Это означало, что решение, которое он принял 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 Гвинн.

Он внезапно связался с Эриком Гомесем, и он обнародовал информацию, которая не была доступна для общей публики.

Когда он услышал эту информацию, Эрик Гомес 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 объединиться с Тоби Гвинном. Прибыль, которую хотел Тоби Гвинн, была похожа на прибыль, которую хотел Эрик Гомес.

Когда он услышал рассказ Тоби Гвинна, 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 стала проблемой?»

Согласно информации, предоставленной ему Тоби Гвинном, самой большой проблемой сейчас была 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 Гвинн дал информацию гильдии Гидры, потому что гильдия 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 Маска нет поддержки. Даже если бы у него есть один помощник, это все равно не большая организация»

Раньше он думал, что Хахве Маска поддерживается, которая соперничала с 30 великими гильдиями силы.

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 был подан 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 нас вместо этого. 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)**

Глава 168 –Гробница Короля (1)

Новость о приобретении Гильдией Гидры Гильдии Бойцов распространилась мгновенно. Она также создала большую шумиху в Полководце.

- Почему гильдия Гидры внезапно слилась с Гильдией бойцов?

- Ну, наверное, потому что им нужны силы Гильдии Бойцов.

- Почему это гильдии Гидры так внезапно понадобились силы Гильдии Бойцов? Что они замышляют?

В разгар беспорядков люди начали выяснять причины присоединения. Они нашли причину, по которой гильдия Гидры приобрела Гильдию Бойцов, даже явно переплатив.

- Они пытаются сообщить всем о своем намерении войти в Черный Континент.

- Усамой 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 договоренности в отношении рассуждений о присоединении.

- Черный континент уже занят гильдией Пяти Звезд и гильдией Штормовых Охотников. Говорят, что они не откажутся от своего.

- Будет ли это началом войны гильдии?

- Разве они уже не сражались с гильдией Больших Улыбок в Замороженных Землях? Они уже сражались один раз, поэтому вполне логично, что они будут сражаться еще и еще.

- Тем не менее, Большие Улыбки теперь являются частью Пяти Звезд. Будет ли гильдия Гидры действительно пытаться что-то начать с Большими Улыбками?

- Вот поэтому они и приобрели Гильдию Бойцов!

- Тем не менее, хватит ли им этого приобретения Гильдии Бойцов? На мой взгляд, было бы лучше создать союз с другой гильдией.

- У Гильдии Гидры хорошие отношения с Красными Быками. Если помимо приобретения Гильдии Бойцов, они объединятся друг с другом... Возможно, это вполне возможно.

Война гильдий.

Это была не просто битва между Игроками, связанными с гильдией. Это была битва не на жизнь, а на смерть, в которой прибыль гильдии была поставлена на кон в качестве приза. Конечно, когда Гильдия Гидры войдет в Черный Континент, многие предсказывали, что это станет сигналом начала войны гильдии. Это будет битва между 30 великими гильдиями, которая определит судьбу каждой гильдии. Поскольку на кону была судьба

гильдии, было предсказано, что это будет битва среди самых опытных Игроков, представлявших гильдии. Это было бы похоже на борьбу между Соханком и Синклером на Замороженных Землях. Реальные мастера будут бороться за свою славу.

Люди ожидали этого, и в то же время они с нетерпением ждали.

Однако, в отличие от ожиданий общественности, никаких масштабных сражений не произошло.

Когда люди поняли, что реальных столкновений не будет, все разочаровались. Ан Джеюн был одним из людей, который был разочарован.

«Сегодня нет новостей».

Ан Джеюн взял свой планшетный ПК, и на его лице появилось угрюмое выражение.

«В конце концов, они что, решили поработать друг с другом? Из того, что я видел, гильдия Гидры и Пяти звезд столкнулись в одной области действия... Они пришли к какому-то соглашению? »

Когда Гильдия Гидры приобрела Гильдию Бойцов, Ан Джеюн подумал, что пришел его черед поймать славу за хвост.

С точки зрения Ан Джеюна, было не очень приятно делиться Черным континентом с Пятью Звездами и Гильдией Штормовых Охотников.

С другой стороны, если на этом месте воцарится хаос, 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... Пахнет жареным».

Если бы 30 великих гильдий объединились друг с другом, это не оказало бы положительного влияния на Хахве Маску. Хахве Маска не был дружелюбным и красивым оппой по соседству. Если бы у 30 великих гильдий был шанс уничтожить Хахве Маска, 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 Навыков.

У Полководца была система Создания Предметов, и если кому-то повезет, то он получит Уникальный Предмет Ранга, пытаясь сделать Обычный Предмет Ранга.

В то же время на Черном континенте было много мест, где можно было приобрести 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 Джеюн постучал по своему планшетному ПК, чтобы пройти в аукционный дом Полководца. На продажу было выставлено 3 Безымянные Книги Навыков190 уровня. Цена была 1 миллион золота. Все три были оценены одинаково на 1 миллион золота.

«Сумасшедшие ублюдки».

Конечно, продавцы не серьезно относились к продаже книг за золото. Если бы они действительно собирались продать его за 1 миллион золота, лучше было бы позволить обменять его на товар с аналогичной ценой вместо золота.

Продавцы выставили их, махнув рукой и говоря, что живем всего лишь раз. Если бы они были проданы, это было бы огромным сюрпризом для продавца. Даже если это была очень слабая возможность, за их действиями была небольшая надежда.

«Если бы они стоили 100 тысяч золота, то, вполне может быть...».

В Полководце было много богатых людей, у которых было слишком много денег.

«100 000 золотых».

Ан Джеюн щелкнул языком, когда понял, о чем только что подумал.

«Я так далеко зашел со своими этими размышлениями. Я действительно задумываюсь о покупке книги навыков за 100 тысяч золота...»

Ан Джеюн покачал головой из стороны в сторону, и его взгляд, естественно, упал на V-Gear, лежащий на матрасе. Это была самая дорогая модель V-Gear, которую мог купить обычный человек. Он почувствовал, как тяжесть сдавливает ему грудь.

Горы были окружены красным лесом. Издалека казалось, что горы горели у своего 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.

Игрок должен был быть уровня 240, чтобы иметь доступ к охотничьим угодьям!

Гильдия Штормовых Охотников нашла это место первой, но они отказались от каких-либо прав на него. Было слишком сложно требовать, чтобы это место было местом охоты. Это было адское место для Игроков.

Здесь был страшный монстр, который сделал это место адом.

А-а-а-ар-р-р-ху-у-у!

Он был 3 метра в высоту, и у него были человеческие руки и ноги, как у оборотня. Однако он обладал невероятной силой атаки, защиты и боевыми способностями, которые нельзя было сравнить с монстром-гуманоидом.

Медведь-оборотень впервые был найден штормовой принцессой Ха Хуэй, и монстр славился тем, что свалил ее одним ударом.

Чтобы быть точным, Ха Хуэй подумала, что Медведь-оборотень был симпатичным, поэтому она подошла к нему, чтобы обнять его. Когда она попыталась сделать это, она не смогла уклониться от удараМедведя-оборотня, и отлетела. Хэтч записал эту сцену, и он загрузил ее на свою личную страницу вYouTube.

Всего за пять дней видео получило 30 миллионов просмотров. Это было очень популярное видео.

В настоящее время Медведь-оборотень издает глубокий рев.

А-а-а-ар-р-р-ху-у-у!

Если быть точным, он издал крик.

Два рыцаря-скелета легко покачивали оружием, размахивая им перед Медведем-оборотнем, и Мини Огриные Скелеты-воины постоянно наносили удары по ногам Медведя-оборотня. Когда Медведь-оборотень попытался поймать Мини Огриных воинов-скелетов, рыцари-скелеты немедленно вонзали свои мечи, чтобы оставить раны на его толстой шкуре.

В такой ситуации рев, выпущенный Медведм-Оборотнем, может быть истолкован как крик.

«Ах, такой сильный шум»

Хурокан выразил свое раздражение, услышав такой шум. Другие Игроки были бы поражены сценой перед ними, но он видел такое каждый день.

Более того, Хурокан был занят тем, что прикладывал Золотую ракушку к ушам.

- На восток••••••.

Золотая Ракушка говорила тихо. Голос издавался на очень низкой громкости. Если бы он не вслушивался в него со всем своим вниманием, то не мог бы разобрать слова. Именно по этой причине Хурокан был раздражен криком Медведя-Оборотня.

«Вот черт»

Конечно, это был не настоящий источник его раздражения.

«Я должен снова отправиться на восток?»

Это был 20-й день.

Прошло 20 дней с тех пор, как Хурокан получил Квест из города Руин крепости Хёрд.

Хурокан слушался тихого голоса из Золотой Ракушки, чтобы идти по направлению. Он продолжал посылать его на восток, и здесь его снова отправили в том же направлении.

«Как далеко он хочет, чтобы я зашел? Это какая-то ошибка?»

Более того, за последние 20 днейон явно не путешествовал на короткие расстояния. Он много путешествовал. Несмотря на это, ему нечего было показать. Он не смог найти никаких следов Архимага Бохана, и он не нашел никаких руин.

«Этот ублюдок Бохан хуже Ахимбри. Какой конец может быть у такого квеста?»

По правде говоря, это была худшая часть этого квеста.

«Хууу-хуууу»

«После Руин Крепости Хёрд, я не смог больше заработать Древних Сил».

Самый быстрый способ получить Древнюю Силу - найти Руины. Другой способ - Награда за Квест.

Более того, если бы кто-то хотел получить Древную Силу Потустороннего Ранга, нужно было выполнить квесты, которые потребовали по крайней мере 10 дней, чтобы закончить их.

Это было также причиной, по которой он думал, что, по крайней мере, найдет две Руины во время этого квеста.

Он думал, что появление Руин было вещью само собой разумеющейся. В эпизоде Разрушенного Королевства Руины действовали как пошаговые камни для прогресса в его Квесте.

Это же квест - найти Архимага Бохана, так разве этот квест не должен иметь более необычные пошаговые камни?

Тем не менее, за последние 20 дней, Хурокан был занят сражениями с монстрами.

«Если бы Награда за Квест не была Книгой навыков, я бы отказался от этого намного раньше».

Хурокан покачал головой из стороны в сторону, когда снова посмотрел на поле битвы. Скелеты-рыцари и скелеты-воины составляли группу из семи человек, и они сцепились с Медведем-оборотнем. Монстр был весь покрыт ранами.

Однако Медведь-оборотень был не единственным, кто был весь в ранах. Скелеты-рыцари и скелеты-воины получили значительный урон в контратаках Медведя-Оборотня. Фактически, три Скелета-воина уже стали просто кучкой костей. Медведь-оборотень сражался с 10 противниками, и он избавился от троих.

«Я могу понять, почему этот зверь так свалилштормовую принцессу».

Медведи-Оборотни были очень сильными.

С точки зрения Хурокана, это был один из самых сильных монстров средних размеров, с которым он столкнулся.

Более того, Медведи-Оборотни отсутствовали в его воспоминаниях.

«Ай!»

Хурокан щелкнул языком. В этот момент Медведь-Оборотень внезапно посмотрел на Хурокана. Когда он встретился взглядом с Хуроканом, свет в его глазах изменился. У него был черный блеск в глазах, но теперь они были красными.

Хурокан не был ошеломлен. Это был первый раз, когда он увидел, как монстр делает что-то подобное, и когда монстр посмотрел на него такими глазами, Хурокан знал, что что-то случилось.

В этот момент Хурокан уже бежал вовсю.

Медведь-Оборотень бросился к нему. Рыцари-скелеты подняли свои щиты перед ними, чтобы остановить его, но Медведь-Оборотень был намного сильнее, чем раньше. Рыцари-скелеты были отброшены на его Толчком Тела.

Ааауууу!

Медведь-Оборотень издал рев, и он впервые встал на все четыре лапы. Это началось после появления Хурокана.

Рыцари-скелеты катались по земле, прежде чем подняться.

Рыцари-скелеты смотрели в спину уходящему Медведю-оборотню с синим светом в глазах.

Дал-го-рак, Дал-го-рак!

Мини Огриные Скелеты-Воины были гениями отслеживания врагов, поэтому они быстро последовали за Медведем-Оборотнем. Вмиг один Мини Орел Скелет-Воин поднялся над медведем-оборотнем, и он начал наносить удары по нему.

Хурокан, который бежал, внезапно сменил направление, и он начал бежать по крутому маршруту. Через короткое мгновение он остановился. Стоило ему только остановиться, Медведь-Оборотень помчался к нему.

Арррхххх!

Медведь-Оборотень собирался наброситься на него, когда Хурокан пригнулся всем телом. Медведь-Оборотень пролетел над ним, как будто он прыгнул через препятствие. Прокатившись по земле, Медведь-Оборотень быстро развернул свое тело.

Чх-чх, чх-чх, чх-чх!

В одно мгновение, Рыцари-скелеты и Скелеты-воины окружили Медведя-Оборотня. Они держали периметр, наступая в сторону монстра.

Он убежал, используя Вихревой Поток. Он убежал в форме водоворота, и в конце концов, приманка была окружена.

Хурокан спокойно посмотрел на это зрелище, и он снова приложил Золотую ракушку к уху.

- На север….

«Э-э?»

В этот момент впервые появилось новое слово.

Хурокан повернулся на север.

Хурокан поднял голову.

Это была большая гора, и все вокруг было величественным. Внутри этой горы была пещера, которая имела несколько иное величие, чем пещера, образовавшаяся естественным путем. На внешних стенах в нем были вырезаны реалистичные рыцари, и казалось, что они оживут в любой момент. Однако вещь, приковавшая взгляд Хурокана, были не рыцарские скульптуры.

«Не может быть»

Это был вход в пещеру высотой 10 метров, расположенный между крупными рыцарскими скульптурами. На вершине входа в пещеру в ней было вырезано изображение короны.

«Возможно ли, что это…?»

Кроме того, в корону были вставлены драгоценные камни. Драгоценные камни были увесистыми. Каждый из драгоценных камней, украшавших корону, был больше, чем мужской кулак.

Хурокан посмотрел на вход в пещеру и приложил к уху свою золотую ракушку.

- Входи••••••.

Хурокан сделал, как ему сказали, и он вошел в пещеру. Тьма встретила его.

Мало кто мог радостно улыбаться, глядя в эту темноту. Будто все беды мира собрались в этой темноте.

Однако на губах Хурокана появилась улыбка, когда он посмотрел на темноту.

«Спасибо, учитель моего учителя».

Хурокан наконец нашел свой первый пошаговый камень, на двадцатый 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)**

Глава 169 – Гробница Короля (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 тоннель 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, да 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 лист нори (тонкие водоросли, обычно используются для суши, черная пленка вокруг риса). 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 та, 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 Железного Голема. Однако они могли только пытаться это сделать. Железный Голем даже не выпустил крик, и это не позволяло воинам легко ранить его тело.

Игрок, которые 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 появился Хурокан, внезапно появилась 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 Падшего 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 Глиняные Воины.

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 Скелетов-андерлингов и голема.

Более того, его Скелеты-андерлинги были слишком несдержанны в своих атаках. Его Скелеты-андерлинги напоминали Хурокана, который набросился на врага сломя голову.

Сначала Скелеты-Воины могли бы раздавить своих врагов. Однако проблема возникала впоследствии. Глиняные Воины восстановили бы свою первоначальную форму в короткий срок, как и Скелеты-андерлинги!

Если бы они не были осторожны, Скелеты-андерлинги были бы окружены Глиняными Воинами.

После того, как их окружили, его Скелеты-андерлинги 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 качались 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 Анугас, где я мог бы умереть».

У Хурокана было несколько случаев, когда он столкнулся с могущественными монстрами. Аргардо, Аморальный Принц, Морозный Король, Анугас ....

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 его 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 бы 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 со Скелетом-Воином перед ним. Рыцарь Смерти следовал за Хуроканом, а остальные Скелеты-андерлинги 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 Бохана»]

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 на 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? Блядь!"

Согласно рассказу Бохана, Гробница Короля была заполнена невероятными предметами, как ожидалось, достойного покоя короля. Однако Архимаг Бохан решил отправить все предметы, чтобы их можно было перековать в предметы, которые будут использованы для борьбы с Армией 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 его, сражающегося 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 Главный Сценарий. 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 Наталя. Натал немедленно направился к Игроку. Натал подошел к комнате.

В середине комнаты был мемориальный камень.

"Там"

Игрок, который назвал 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»

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

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)**

Глава 170 – Гробница Короля (3)

7.

[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, когда они опустили 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. Он 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 схватил свои наручные часы, 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 Скелете-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.

8.

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 он был 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 Скелете-Коне, и он тоже выглядел очень маленьким среди этих гигантов. Однако Рыцарь Смерти не отступил. Вместо этого он сидел на Скелете-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. Скелет-Конь взлетел в воздух. Благодаря прыжку Скелета-Коня Рыцарь Смерти смог прыгнуть на шею Рыцаря Стражника.

Пух-пух!

Меч Рыцарь Смерти прорезал левую сторону шеи Рыцаря Стражника. Глубокий вырез появился на броне Рыцаря Стражника, который был сделан 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, который сопротивлялся 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, который поднялся 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 Рыцарь.

Как обычно, раздался большой шум, и тело Стражника Рыцарь качнулось. Рыцарь Стражник снова проигнорировал Хурокана, и посмотрел на Огра Голема. Он взмахнул 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.

9.

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 она 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 Скелет-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 сделал это решение, и он 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.

10.

«В конце концов, мы снова здесь».

Когда он заговорил, Хэтч повернул голову. Он посмотрел на большой хребет, который не давал ему заглянуть за него. Размер этого большого горного хребта был сопоставим с горным хребтом Уругвал. 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!»

Ха Хуэй обратилась к Хэтчу. Они упорно трудились, чтобы найти путь без какого-либо поля Блоков и теперь вернулись к исходной точке. Настроение Ха Хуэй упало еще ниже.

То же касалось и Хэтча.

«Да я вижу. Ты что пыталась обнять Медведя-Оборотня, потому что он показался тебя милым? Вот почему ты почти умерла?»

Казалось, Хэтч 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, и 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 Хэтча и Ха Хуэй.

«На этот раз я ставлю 10 золотых на Хэтча».

«Я все еще думаю, что Ха Хуэй победит. Я ставлю 10 золота на победу Ха Хуэй».

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».

Хэтч, который сражался с Ха Хуэй, протянул руку к ней.

«Как ты смеешь!»

Ха Хуэй отрицательно отреагировала на этот жест.

«Королева».

Хэтч проигнорировал слова Ха Хуэй, и он ответил на звонок.

Ха Хуэй немедленно закрыла рот.

Слова Шир еще доносились. Когда звонок завершился, все разговоры в окружении прекратились. Они все пытались услышать разговор между Хэтчем 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.

Хэтч 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)**

Глава 171 – Костяной Дракон (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 он бросил его на матрас в гневе.

«Ебаный мудак!»

Он действительно ведет себя так высокомерно только потому что у него есть Безымянная книга Навыков 190 уровня. Он пытается приравнять меня к уборщикам! Ебаный мудак!

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 этими видами игр, и было несколько игр, которые могли конкурировать с Полководцем, выполняя эту задачу. Более того, у этих игр 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 этих игр 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 Хёрд, город заметно изменился в размерах. Сейчас его было трудно назвать городом. Он начал напоминать замок.

«Он похож на «Проклятый Замок»

Преобразование города Руин крепости Херд было чем-то, что он видел раньше у Проклятого Замка. Он был похож на проклятый Замок, восстановивший свое название замка Хибан 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 Хибан, игра установила статую для семьи Нупи. Город Руин крепости Херд образовался, когда Хурокан победил Анугас. 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 его 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 Анугасом? Это выглядело бы круто и удивительно».

Игроки, которые были увлечены присутствием Хурокана в городе, потеряли 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 Херд была ведущая лестница, соединяющая 3-й этаж с 4-м этажом. Это была лестница, которую редко использовали игроки и НПС, но кто-то использовал эту лестницу в качестве место для чтения. У него была книга, открытая в его руках, и рядом с ним была другая книга.

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 потреяет.

«О верно. Я же Лич»

Он смог освоить только этот Навык, потому что был Личом.

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-Нежитя 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 с 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 Бохана. 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 Древную Силу Божественного Ранга на Навыке Скелет, показатели Скелетов-Воиноа 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.

Хэтч ответил равнодушным, 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 ты извинишься 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 Хэтча.

- Хэтч. 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, созданным и запущенным в Полководце?

В этом вопросе Хэтч 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»

Хэтч 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 Основной сценарий, 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 Хэтч 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 Основной Сценарий или Квест после этого будет последним в Квесте Основной сценарий.

«Уау. Спасибо за такие потрясающие новости»

Хэтч не был удивлен серьезными словами Цитруса.

- Когда Квест Основной сценарий 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, Хэтч 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 Основной сценарий. Даже если популярность Полководца сохранится после окончания Квеста Основной сценарий, 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 Основной сценарий 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 Королеве Шторма, его бы не поддержали»

«Это правда»

Впервые на этой встрече Хэтч 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, Хэтч 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, Хэтч сделал глубокий вздох.

«Хахве Маска... Он сводит меня с ума. Она одержима им ... Кажется, Квест Основной сценарий 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)**

Глава 172 - Костяной Дракон (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 того, существовал или нет Навык 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 Полководец 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 Навыке.

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, класс был в основном выбран 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 удивительный 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.

«Пламенный Слизистый 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 бы 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 схожа 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 под чистую, 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, Скелет-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 Боханом 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 разделите 8 костяных предметов, необходимые 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...»

Оно стоило 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 конце концов, 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».

Он побудило желание Хурокана выследить Монстра Леса .

Это было похоже на то время, когда он начал эту игру в первый раз.

Гильдии V&V, 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 Хёрд.

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 Хе-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 он охотился в Высокогорном Лесу. Более того, он не просто так направился туда.

«Более того, 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 имел бы 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, Хе-бибин больше не хотел обращать внимание на Хахве Маску.

Разве он не всегда 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 Хе-бибина не были безосновательным. Когда Синклэр услышал его слова, он согласился со словами Хе-бибина.

"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.

- Синклэр. Ты...

«Значит, ты хочешь, чтобы я вышел и сразился с Хахве Маской? Это то, что ты пытаешьмя 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 пожервовать собой, это было бы проблемой.

«Политика есть политика. Я не буду возиться с Хахве Маской»

«Не могу поверить, что это произнесено твоими устами, Синклэр»

«Пять звезд согласились с этим, и Гидра тоже. Мы не трогаем Хахве Маску».

- Синклэр. 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

Синклэр 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».

Синклэр закончил разговор с Хе-бибином после того, как он получил последнее слово.

«Реальная цель Хе-бибина – чтобы я пал от рук Хахве Маски. Он хочет, чтобы мое влияние уменьшилось»

После окончания звонка Синклэр издал горький смех.

Синклэр мог догадаться, почему Хе-бибин попытался его приманить. Хе-бибин не пытался наказать Хахве Маску. Когда Большие Улыбки изменили состав, а Синклер стал главным, Хе-бибин стал изолированным в гильдии. Ему нужен был план, который изменит его положение. Синклэр хорошо знал об этом.

«Черт»

Вот почему он отказался от повторения Квеста.

«Черт»

В настоящее время Синклэр 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)**

Глава 173 – Костяной Дракон (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 мягкий вздох собственной жалости.

«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 он 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 на 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, которые были 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 дрожало.

После того как его тело перестало трястись, Ан-джэюн решил перестать беспокоиться об этом.

«Во-первых, 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 своим крылом, когда приземлилась на главную площадь города Руин крепости Хёрд. Его крылья были сделаны из костей, поэтому он не вызывал волнений. Костяная Виверна была довольно большой, но процесс посадки был тише, чем ожидалось. Однако волнение, которое оно вызвало в его 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, и собрались 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, которые были заполнены до разрыва, как одежда.

Когда толпа узнала лицо игрока, это создало хаос в толпе.

«Хахве Маска?»

Беспокойная энергия в толпе была сродни тому, когда знаменитость вышла 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 Хёрд. 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, сделанный с использованием Навыка Управление 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, которую не почувствовал никто, рассеялась на людей.

Сила, которая удерживала плечо и шею Хурокана, также рассеялась.

«Ах, мои 200 золотых ...»

Когда Навык Верховая Езда была использована для дальних поездок, Костяной дракон исчезал, как только он прибывал в пункт назначения. В принципе, это означало, что путешествие на дальние расстояния с использованием Навык Костяной дракон было

одноразовым Навыком. Это было 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 только потратил 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 предоставлена комната, поэтому Игрок всегда мог изменять свою настройку предметов. Он был 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 левой стороны, как ручку. Когда он надел кожу, плоть вокруг его желудка открылась, как дверь. Он показал шестистороннее пространство, которое было похоже на внутреннюю часть сейфа.

«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 мог 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 Анугаса. 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 Анугаса 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. Осмеяние 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, и это пугало его.

Однако это было также причиной того, что он подтвердил свою решимость.

«Эти ребята не такие ублюдки».

Когда спокойствие перед бурей затянулось на долго, разрушительная сила бури была бы сильнее.

Ему не нужно было преувеличивать его наглость в Высокогорном Лесу. Не было причин, по которым он должен был оставаться до тех пор, пока он не пробудит ловушку, заложенную мстительными игроками гильдии Большие Улыбки.

«Что ж, если я пойду в Красную Пустыню, мне не придется беспокоиться о том, чтобы беспокоиться о гильдии Большие Улыбки на 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 находился 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 Хе-бибин, Аполло не шевелил губами. Хе-бибин снова заговорила 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?»

Синклэр не сдвинулся с места. Как мы собираемся убить Хахве Маску?

Аполло, наконец, нарушил свое молчание, и Хе-бибин посмотрела на Аполло с твердым и решительным выражением лица, а не на вопросительным.

Произошло короткое молчание, и Хе-бибин не показала никаких признаков желания говорить.

«Я хочу поймать Хахве Маска. Я хочу убить этого ублюдка»

Как будто он не мог принять тишину, Аполло говорил с гневом в голосе.

Хе-бибин заглянула Аполло в глаза. В ее голове мелькнуло несколько мыслей.

«Как я думал, ответ заключался в том, чтобы разгневать Аполло».

Когда эта мысль пронзила его мысли, Хе-бибин изо всех сил пыталась скрыть улыбку, которая пыталась вырваться ей на лицо.

«Мы похожи на глупцов. Если Гильдия Большие Улыбка 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 Синклэр, кто сможет пойти на Хахве Маску?»

Аполло реагировал очень темпераментно. Если рассматривать личность Аполло и его прошлые отношения с Хахве Маской, это была предсказуемая реакция. Не было причин, почему Аполло 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 мы получили 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».

Хе-бибин снова закрыла 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 Аполло была идея. Когда у него появилась эта идея, у него было ошеломленное выражение на лице.

«Сейчас я думаю об этом, и…. есть один Игрок, который близок к Хахве Маске».

Выражение Аполло 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)**

Глава 174 – Красная Пустыня (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 более интересна, 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 из талии, 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, и змея выглядела странно по нескольким причинам. У змей обычно были чешуйки, которые выглядели 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 ужасающи. 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 Синклэр из гильдии Большие Улыбки]

Видео закончилось.

Хурокан, которого достал это видео, наконец-то смог свободно взглянуть на него. Хурокан посмотрел ему в глаза, подняв голову. Хурокан видел того же монстра из видео прямо перед своими глазами. Труп Песчаного змея была разбросан повсюду, и он медленно таял.

Ддул-го-рхк, ддуль-го-рхк••••••.

Рядом с Песчаным змеем находились два рыцаря-скелета на скелетных 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 Скелетах-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 Скелете-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 какие 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 Хёрд.

Конечно, можно было с легкостью на него взобраться. Однако управлять им было невозможно. В случае с Костяной Виверной, он 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, который смотрел 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. Лес был замечен далеко.

«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, и Хурокан смог придти 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 Анугас, 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. Он 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, три игрока все 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. Свист который убил 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 Свисту, чтобы попроситься на прогулку.

Свист 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 Свиста, который был перед ними. Они препирались друг с другом, затем они отвернулись, чтобы разобрать трупы.

У Свиста была легкая улыбка на его лице, когда он смотрел на них.

«Очень интересный дуэт».

Свист 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. Свист 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 Свисту, прежде чем он смог поговорить с ними.

В гильдии Гидры были Целевые группы в его ранге. Если Свист 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.

Свист 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. Его звали Йоджори. Вторая была Джоба. Пройдя через ее второе продвижение, она выбрала Класс Магического Мечника. Это был класс, который был таким же редким, как Лич.

Эти два игрока были в той же категории, что и Свист.

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.

Свист засмеялся, когда услышал их разговор.

В отличие от него, эти двое всегда были не прочь поиграть друг с другом. Свист 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 Свист удивился, увидев, кто его послал.

Он немедленно прочитал сообщение, и он сделал серьезное выражение.

«Как интересно. Так вот оно что: •••••

Свист 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)**

Глава 175 – Красная Пустыня (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 Анугаса еще раз...»

В тот момент он подумал, что легче столкнуться с таким монстром, как Анугас. Он скорее встретится с монстром, чем не знать, как его убить.

Конечно, это было также особенной особенностью Квеста Главный Сценарий. Это все повторялось заново, начиная с первого Квеста Главный Сценарий. 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 Главный Сценарий 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 с Свистящим.

«Я не хотел привлекать его к участию, если бы это было возможно...»

У него не было позитивного видения на нынешнюю ситуацию.

«Тс-с-с-к-к-к».

Во-первых, казалось, что он связался с Свистящим только тогда, когда Хурокан нуждался в нем. Ему это не нравилось. Когда низко и подло это было искать друга, только когда ему было нужно что-то?

С другой стороны, это была привилегия быть друзьями.

Даже если игнорировать такие чувства, Свистящий теперь был членом гильдии Гидра. Другим не понравилось бы, если бы Свистящий встретился с Хуроканом.

Никто не приветствовал встречу Свистящего 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 Свистящем 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 Свистящий 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»

Свистящий кивнул ему. Свистящий сказал Хурокану, что он должен был передвигаться с двумя другими членами гильдии. Если Хурокану не понравилась идея встречи с ними, встреча была бы отменена.

Свистящий 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 сосредоточенной 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 Хурокан 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 темпераментен. 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 Свистящего.

«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 Свистящего. Однако между ними были барьеры, называемые гильдия Гидра.

С точки зрения Хурокана он не хотел, чтобы гильдия Гидра завладела информацией о Квесте Главный Сценарий.

Однако ему нужно было что-то стоящее, чтобы преодолеть свое нежелание.

Напротив, Свистящий был в тяжелой ситуации. Если бы он помог Хахве Маске, не сообщив гильдии Гидра, Свистящий и два других игрока здесь подверглись бы огромному риску.

Однако Свистящий 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».

Свистящий был уверен в своем ответе. Для него все было просто, потому что Свистящий рассматривал Полководец как только 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, более склонно 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 Свистящий-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, Свистящий 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 Свистящий 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 Свистящий.

"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 Свистящего, 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 это слово.

«Для меня большая честь встретиться с вами. Я знаю, что это может быть вне рамок на 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 Свистящего. Свистящий пожали 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 Семья Свистящего 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 Королевство 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 Племя Йому. В качестве выгоды я смог войти в защищенное Древо Памяти. Древа Памяти поразительны. Как только что-то было записано внутри дерева, оно в конечном итоге создает семя. Это семя можно было 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 Свистящий 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 Королевство Барлей. Более того, мы нашли ключ»

"Какой?"

Хурокан был поражен словами Свистящего.

"В самом деле?"

Он никогда не ожидал, что его дилемма будет решена именно так.

«Мы должны идти на север».

Сказав это, Свистящий 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 конце, 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 докопывался 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. Более того, 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».

Хе-бибин смотрела видео.

Пиу-Пиу-Пиу!

Внутри видео, редкий Босс-монстр Черное Древо освещался взрывами Эльфов.

Это был дебютный видеоролик Хахве Маски под названием «Кошмар Ельфов». Он продал более 2 миллионов видеороликов, и он считался одним из классических шедевров Полководца.

Хе-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 Большая Улыбка готовилась к войне с гильдией бойцов. Они пытались выследить Питбуля, чтобы спровоцировать войну, и Аполло руководил этой миссией. Более того, Хе-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 Большая Улыбка, пока они были слабы. Хахве Маска, Аполло и Большая Улыбка 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 Маска не было причин спасать жизнь Питбуля. Разумеется, это предполагало отсутствие связи между Питбулем и Хахве Маской.

Когда его мысли пришли в порядок, Хе-бибин сделал свое открытией. Он хотел посмотреть, путешествовали ли Питбул 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 Питбул 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».

Хе-бибин прошел через различные сценарии, чтобы придти 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 Большая Улыбка нападет на Питбуля, он будет следить за тем, как ответит Хахве Маска.

'••••••, это звучит слишком плоско.

Однако Хе-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 Питбул теперь был членом гильдии Гидры.

«Отлично»

К этому он и стремился.

Хе-бибин был субгильдмастером Большая Улыбка. Это была довольно высокая должность. Это была более высокая должность, чем ранг офицера на предыдущей итерации гильдии Большая Улыбка. Однако фактическая мощь у него была намного ниже, чем раньше. Он даже не имел прав говорить о положении дел в гильдии Большая Улыбка.

По правде говоря, гильдию Большая Улыбка тащили на себе Синклэр и Брукс.

Главный мастер Аполло был их подхалимом.

Гильдия Большая Улыбка молилась на умиротворяющего Синклэра. Синклэр имел больше сил, чем Гильдмастер Брукс.

Было так плохо, что Аполло сначала связался с Синклэром, а не с гильдмастером Бруксом.

Более того, Хе-бибин не получил должность субгильдмастера, потому что он ему нравился. В реорганизации гильдии Большая Улыбка Брукс и Хе-бибин были против друг друга.

Когда Хе-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, Хе-бибин не потерял бы ничего. Он бы пришел к ним, как будто это был вопрос жизни или смерти.

Конечно, теперь трое членов создали свой оплот силы, и они медленно приобрели независимость от власти Хе-бибина.

Теперь мнение гильдии Пять звезд было более важным, чем гильдии Большая Улыбка.

Решения должны были быть согласованы пятью гильдиями, а Хе-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.

Хе-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 всех ход дел.

«Мне просто нужно использовать Аполло. Мы просто должны убить Питбуля. Меня не волнует, будь то гильдия Гидра или Хахве Маска. Они будут иметь дело с нами»

Гильдии Гидра и Хахве Маскава достаточно иметь в качестве противника. Разумеется, в этом процессе гильдия Большая Улыбка понесла бы большие убытки.

Однако это не имело значения для Хе-бибин. 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. Хе-бибин уже был на пороге. «Я заставлю вас заплатить за то, что игнорировали меня». После завершения этой мысли Хе-бибин связался с Аполло.

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

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/)**