

## 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 выполнении 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 не доставало 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 выполнении.

- 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 зрителя 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 гильдии, 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 рассеется...

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 рассеется, 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.

<http://tl.rulate.ru/book/1140/124446>