

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, Сохэнк, 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 избежать 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 сильный эффект ошеломления, он стоил затраченных денег. А цена его была очень высока. Но даже при наличии 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 агро 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 зрителем 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 состоянии 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 состоянии 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 понадобится 5 минут.

- Команда поддержки здесь!

“Что?”

Однако в отличии от прогнозов Натала, команда поддержки прибыла фактически 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 ограничены 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 двинется 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 присоединилось 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.

□ Этого ублюдка Аморальный Принц уделал бы за 3 секунды.

□ Даю 2.

□ 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 состоянии 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. Присоединятся 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.

<http://tl.rulate.ru/book/1140/165685>