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.

http://tl.rulate.ru/book/1140/214362