

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 историей. То было началом эпохи искателей. Все начали предвкушать и жаждали узнать кое-что. У всего на свете было свое начало и конец. И игроки, игравшие в "Полководец" с самого его открытия стали интересоваться его концом.

Вся суть "Полководца" заключалась в его окончании. Мир превратится в поле сражений и кому-то предстоит подняться на вершину чтобы положить ей конец.

Кто будет ближе всех к званию "Полководца"?

Эта тема будет открыта до самого окончания "Полководца". И человеком, ставшим светилом в этом пламенном споре, стала 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 препятствий 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 деталей.

'Вообще-то данный метод я узнал от "Штормовых охотников". Поэтому если не смогу съесть все за этим столом, быть мне тем еще слоупоком.'

Вот почему Хурокану пришлось монополизировать 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 равно. 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 Афолином 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 ожидания 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 сопутствует мне.'

Хурокан нашел кое-что, чего "Штормовым охотникам" до этого найти не довелось.

...

На Севере было королевство давно достигшее эпохи процветания. Они находились рядом с солнцем и луной и жили в гармонии 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 вопросов Неро начал рассказывать свою историю. Хурокан больше не стал ничего спрашивать. Он молча слушал его рассказ.

История не сильно отличалась от известной ему.

Ледяной Дракон проклял королевство превратив его в царство вечных снегов. И до сих пор все оставалось как есть.

Когда рассказ закончился, Неро, естественно, дал Хурокану задание.

"Ты единственный кого я могу попросить. Я прекрасно понимаю, что 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 сдерживать 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.

<http://tl.rulate.ru/book/1140/227379>