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.

- □ Ты идиот! Это никнейм Хахве Маски!

- □ Э? Хахве Маску зовут Хурокан?

- □ А разве никнейм Хахве Маски не Хахве Маска?

- □ 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 восклицком.

...

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!

http://tl.rulate.ru/book/1140/227565