

Глава 29. Болото Рептилий (Часть 1)

Всем игрокам нравится легкая охота богатая на опыт и хорошо выпадающие материалы.

Поэтому игроки стекались к охотничьим угожьям, где можно было поохотиться на подобных монстров. «Полководец» был более сложной игрой, нежели обычные игровые консоли и ПК игры. Взять тот же штраф при смерти, он был очень большим. Естественно игроки пытались найти более безопасные и легкие охотничьи угожья.

Но опытные игроки, что сталкивались в таких местах с ситуацией, когда игроков гораздо больше, чем монстров и часто вступали в конфликт с другими за очередного монстра, кое-что осознавали.

Вместо того, чтобы смотреть на кучу других игроков, легче было охотиться в менее популярных местах.

Конечно, часто реализация этой мысли оборачивалась плачевно.

“Блять! Я ведь говорил, что не стоило нам приходить сюда!”

“Вообще-то это ты предложил!”

Сейчас два игрока, что пересекали болото, оказались точно в такой же ситуации. Изначально их было не двое. Никто бы не стал идти в охотничье угожье только вдвоем. Скорее всего один или два их товарища погибли, и эти двое сейчас находились в бегах.

Потеряв своих товарищей, у них не получалось высказываться более вразумительно.

“Что это за охотничье угожье такое? Блять!”

“Ты можешь прекратить повторять слово 'Блять'? Или тебе обязательно вставлять его через каждое предложение?”

“Что? Ты на меня наезжаешь?!”

В ситуациях, когда даешь волю своим грязным речам, часто возникают конфликты.

Так что, подобные охотничьи угожья идеально подходят для групп, что хотят проверить свои отношения на прочность.

Болото Ящериц было охотничьим угощем 30 уровня, здесь Зеленые Ящерицы откладывали икру. Однако, оценивали эту локацию, как для игроков конца 30-ых уровней, ближе к 40-му. На это было две причины.

Во-первых, Ящеролюди были трудны в охоте. Они очень отличались от привычных монстров, ведь они ходили на двух ногах и использовали оружие. Но они и не боролись как люди. Так что при первом столкновении ни у кого не будет опыта борьбы с их стилем сражения. Испытать себя в сражении с Ящеролюдями можно было лишь в ВР играх вроде «Полководца».

Вторая причина, это окружающая болотистая местность. В болотах намного труднее сражаться или отступать. В ситуациях, когда сражение выходит из под контроля, становились намного труднее. Так что танкующие игроки чаще сталкивались со смертью в подобных местах.

Однако, если не брать во внимание эти два пункта, у Ящеролюдей были не очень высокие

показатели защиты и выносливости, уж точно не выше среднего.

Так что, если бы у каждого игрока имелся опыт и навыки для борьбы с ними, то Болото Ящериц стало бы отличным охотничьим угощем.

‘Так, следующая точка здесь, да?’

Хурокан проверил землю, проведя по ней ногой. Земля оставила маленький след, что доказывало ее твердость.

‘Хорошо, это точка С.’

Твердая земля.

Вся охота в болотистой местности кружилась вокруг этой концепции. Вместо того, чтобы продумывать план сражения, требовалось для начала избавиться от негативных эффектов этой локации. Потом, требовалось найти подходящие области для сражения. И только после определения подобных областей, игроки должны были спланировать свое сражения упираясь на них.

Это были основы охоты. Точно так же, как рыбаки знали, где ловить рыбу, игроки должны были знать, как лучше бороться в охотничьих угощах. Нестись в локацию, заранее не подготовившись - самоубийство.

Игроки обязаны знать, как приманить монстров в определенных локациях. В «Полководце» это было жизненно необходимо. К танкам, умеющим превосходно удерживать монстров, группы и гильдии относились совсем по другому.

Вообще, все выше описанное, заманивание монстров или удержание агро, не было специальностью Хурокана. К счастью, Ящеролюди легко поддавались на провокации. Так что привлечь их внимание не составит труда.

‘Какая жалость.’

Из-за этого Хурокан чувствовал себя очень разочарованным, когда он прибыл в Болото Ящериц.

‘Если бы я заснял видео своей основной охоты здесь, то легко бы набрал 10.000 просмотров.’

Сражения будут проходить легко, на это было много намеков. Ящеролюдей было не много, и областей, что он мог использовать, было в достатке. Так что можно прямо говорить, что уровень сложности Болота Ящериц был преувеличен.

Были соблюдены все условия для хорошего видео.

Но даже так, Хурокан должен был себя ограничивать.

‘Я не могу подвергать себя риску, из-за всяких уродов, о которых я даже ничего не знаю.’

Хурокан не мог себе позволить навлечь на себя врагов в лице известных или высокоуровневых игроков.

‘Прекрасно.’

Так что он должен был себя сдерживать.

Конечно...

'Как только я поднимусь до Топа, вы все умрете.'

Хурока не планировал всегда себя сдерживать. Он рос в быстром темпе. У него были возможности для роста, о которых в прошлой жизни он и не мечтал.

Как только он станет достаточно силен, все изменится.

Думая о будущем, Хурока ухмыльнулся.

И в это время он достал и надел свою хахве маску.

□□□

Зелено-чешуйчатый Ящерочеловек щебетал своим языком, поскольку перед ним стоял враг. Перед его глазами стоял Скелет Воин с головой Ящерочеловека.

Эти двое просто уставились друг на друга, с мечами в руках на перевес. Они не проявляли признаков вражды.

И прервало все это...

Щелчок, щелчок!

Звуки двух поспешных щелчков.

Как только они прозвучали Скелет Воин пришел в движение. Он держал свой меч, пока легко и непринужденно бежал к Ящерочеловеку. Затем он нанес удар вниз.

Лязг!

Ящерочеловеку не составило труда парировать меч Скелета Воина.

Сразу после того, как их мечи разошлись, Ящерочеловек направил свое лезвие к груди Скелета Воина. Скелет Воин отклонился назад, чтобы избежать удара и начал отступать, увеличивая дистанцию с Ящерочеловеком.

Ящерочеловек не планировал давать ему уйти. Он последовал за отступающим Скелетом Воином и взмахнул мечом. Чтобы заблокировать его удар, Скелет Воин в отвт взмахнул своим мечом.

Лязг!

В соприкосновение двух мечей, звучали звуки столкновения металла.

И среди всего этого шума...

"Активировать Шлем."

Была произнесены ключевые команды.

"Костяной Доспех."

Наблюдая за сражением, Хурокан прочел заклинания. Затем из лба Скелета Воина выросло два рога. Его грудная клетка и позвоночник начали расширяться, и ранее пустые внутренности грудной клетки начали заполняться. Скелет Воин преобразовался, смотрелось, словно он носил белую броневую пластину.

А глаза Скелета Воина обернулись красным пламенем.

Его аура тоже изменилась.

Он начал размахивать своим мечом и напирать на противника.

Лязг, лязг!

Ящерочеловек не смог избежать этих стремительных атак. И принялся орудовать своим оружием пытаясь их отбить.

Непрерывный металлический звон останавливался на миг, лишь для того, чтобы снова начать свой перезвон.

Клин!

Визг сцепленного металла начал заполнять окружающий воздух.

И в этот момент Хурокан начал действовать.

В мгновение ока Хурокан приблизился к Ящерочеловеку. И быстрым движением...

Удар!

Провел своим мечом по коже Ящерочеловека.

Украдкой подкравшись, его удар не нес в себе большой силы. Его меч лишь на дюйм проник через кожу. Учитывая размеры и толщину кожи самого Ящерочеловека, ему этот удар не нанес никакого урона.

Однако этого было достаточно.

Хурокан, под своей хахве маской сделал удовлетворительную улыбку.

Ящерочеловек отреагировал на нападение Хурокана. В своем безвыходном положении, он лишь уставился на Хурокана.

Но это все.

Хотя Ящерочеловек щебетал своим языком и злостно пилил его взглядом, но большего он сделать не мог. Он был не в том положении, чтобы свободно нападать на Хурокана.

Уже то, что он повернул свою голову было его ошибкой.

Меч Хурокана был наполнен проклятьем Метка Демона и его эффектом уже пришел в действие.

Характеристики Ящерочеловека уменьшились на 10%.

С 20% баффом от Шлема Безумия, Скелет Воин мог на равных сражаться с Ящерочеловеком. А после потери 10% характеристик, Ящерочеловек уже не мог за ним поспевать.

Клиин!

Меч Ящерочеловека стал потихоньку сдавать назад, и он поспешно снова повернулся к Скелету Воину.

Удар!

Хурокал еще раз нанес удар мечом в сторону Ящерочеловека.

Чинг!

В этот момент Скелет Воин парировал удар Ящерочеловека.

И он открылся.

Свист!

После этого Скелет Воин свободно нанес свой удар. Лезвие вонзилось в плечевой сустав Ящерочеловека, на ее месте появилась обильно кровоточащая глубокая рана.

А Хурокал продолжал свое дело.

Удар, удара!

Хурокал атаковал Ящерочеловека, нанося удар по одному и тому же месту, расширяя рану.

Крррр!

Ящерочеловек щебетал языком, корчась от боли. В этот момент Хурокал отступил, а Скелет Воин еще раз бросился на Ящерочеловека. После этого, Хурокал вызвал другого Скелета Воина. Затем сражение продолжилось.

Скелет Воин под эффектом Шлема Безумия продолжал свое сражение, а это время Хурокал и недавно призванный Скелет Воин многократно атаковали ящера с разных сторон.

Рвущаяся чешуя, плоть, скрежет костей и все это в одной гамме звуков. Это звучала приближающаяся смерть Ящерочеловека.

□□□

‘1 минута 22 секунды.’

Перед тающим трупом Ящерочеловека, Хурокал проверил, сколько времени ушло на сражение.

"Ничего себе."

‘Я удивителен, не правда ли?’

Время, что ушло у 20 уровневый Хурокал, на убийство 30 уровневый Ящерочеловека, не превысило 90 секунд.

Ящерочеловек не был монстр-боссом. У него не было высокой выносливости или защиты, и он

не был монстром крупного типажа. Но это был монстр, которого хорошо скоординированная группа из 3 человек убивала за 3 минуты. Другими словами, текущие навыки Хурокана были сопоставимы с хорошо скоординированной группой из 3-ех человек.

Даже Хурокан был удивлен. Если бы он выбрал класс мечника как в прошлом, то ему бы потребовалось минимум 5 уников, чтобы достичь подобного результата. Еще и оружие тоже должно было быть Уникального ранга.

И это учитывая, что Хурокан вообще не подвергал себя никакому риску за все время сражения.

'Я не думал, что Шлем Безумия и Костяной Доспех будут так хорошо сочетаться вместе.'

Все это благодаря его Скелету Воину, хорошо сыгравшего роль танка.

На используемом лице, Шлем Безумия вызывал крайнюю агрессию. Отступление им не ведомо. Благодаря тренировкам Хурокана, Скелеты Воины демонстрировали высокие навыки уклонения в ближнем бою, что прямо влияло на их боеспособность.

Наконец, Скелеты Воины приобрели большую силу от защиты Костяного Доспеха. Благодаря этому Скелетам Воинам наносилось значительно меньше урона, следовательно, тратилось меньше маны. Хотя потребление маны Костяным Доспехом не маленькое, но выгода все равно присутствовала. Это было особенно полезно, при сражении с более сильными монстрами, чем Ящеролюди.

В любом случае, раньше позицию танка на удержание монстров занимал сам Хурокан.

'Лучшее завершенное формирование.'

Именно этого добивался Хурокан.

Чувство, когда все идет по твоим планам, всем доставляло удовольствие.

Так же и для Хурокана.

'Нет причин останавливаться на достигнутом.'

Иногда наступали такие деньки. Дни, когда охота шла хорошо! Это было не обычным явлением. Так что надо было брать все от таких дней.

'Хорошо, оставим поиски яйца на завтра. Не похоже, что сегодня я смогу что-нибудь с этим сделать.'

Хурокан. Охота на Болоте Ящериц началась на всю катушку.

И не заняло много времени, когда его сражения привлекли внимания окружающих.

□□□

"Я говорила тебе, не стоило нам сюда приходить."

"Я так устала. Унни, давай просто вернемся."

"Да, давайте уже вернемся."

Эта группа из трех человек была довольна уникальна. Она состояла только из девушек игроков. Выглядели они потрепанными. Грязь на них показывала, что они испытывали большие трудности при прохождении болотистой местности. Но внешние данные у них были на высоте. Конечно, в «Полководце» внешность немного отличалась от реальности, но они были достаточно хороши, чтобы в обыденной жизни на прогулке поражать своей красотой прохожих. Они действительно были хороши собой.

“Подумайте, через какие лишения мы прошли, чтобы добраться сюда. Мы не можем вернуться после убийства всего 5 Ящеролюдей. Это будут слишком большими потерями!”

На жалобы этих двух, подняла голос третья, казалось, лидер в их группе.

“Ладно, выдвигаемся дальше. Вставайте.”

“Я устала.”

“Мы находимся в игре. Как ты могла устать? Вставай!”

Неохотно, эти две девушки встали, и продолжили идти. А потом они увидели нечто удивительное.

“Ничего себе! Посмотрите туда!”

“Кто он? Невероятно, откуда здесь появился подобный эксперт.”

Они удивленно стояли и наблюдали за шокирующим сражением игрока с Ящеролюдью.

Смотря за его сражением, лидер их группы чарующе улыбнулась.

“Как на счет этого? Давайте встанем под его опеку.”

Словно эпидемия, улыбка лидера стремительно перешла к ее подругам.

Извините за недавнюю задержку. Прошел всего день без перевода, а такое ощущение словно неделю не переводил...

Сейчас такой период у меня, немного веселый получается.

Дело в том, что скоро уезжает в армию мой друг, завтра я иду в сауну, ну и вы понимаете, будет не до перевода, а через недели две я уезжаю в другой город, потому что приезжает из армии мой брат, а после возвращаюсь обратно домой и сразу же из армии приезжает еще один мой близкий друг. Короче, помолитесь за мою печень. Пожалуйста...

Подумать так... То многовато чет призывников и наоборот отслуживших у меня... Ну, такой уж возраст, 20 лет, кто уходит в армию, кто приходит, меня лично вообще не взяли в армию... (□▽□)

До этого немного пал духом я и подленился, но сейчас понимаю, что впереди у меня будет много пропусков, и перед этим я должен максимально выложиться, чтобы запастись главами.

Так что... Ну... Вы понимаете. Не получится в прежнем ритме какое-то время работать, я человек, что любит хорошо погулять и окружение у меня соответственное. Так что заранее извиняюсь, в основном перед платниками, потому что бесплатников это никак не коснется.

Так что, всем счастливо. :)

<http://tl.rulate.ru/book/1140/33508>