

Глава 58. Воин Медведь (Часть 2)

Фшш!

Нагрудник исчез, и спина Воина Медведя, покрытая густой коричневой шерстью, загорелась. А глаза, подобные обсидиану, яростно задрожали.

Кууоо!

Он повернул свою голову в направлении летящей шаровой молнии. Там стоял один Скелет Мага. Воин Медведя оттолкнулся задними двумя лапами и устремился к Скелету Магу. Его шаги и скорость передвижения превысили возможности его тела.

Рывок.

После применения этого навыка он становился словно стихийное бедствие. Держа щит перед собой, он за мгновение покрыл все расстояние. У Скелета Мага не было ни единой возможности избежать Воина Медведя.

Бум!

Раздался громкий удар и треск костей Скелета Мага, отлетевшего в лес. Но кажется Воин Медведя это не удовлетворило, он устремился дальше вперед и не остановился пока не сломал еще два впереди стоящих дерева.

Уоооо!

Остановившись, он издал яростный рев. Рев прокатился по лесу словно лезвие меча и достиг ушей Хурокана убежавшего от приманки в качестве Скелета Мага.

‘Хмм!’

Хурокан внутренне вздохнул с облегчением.

‘Чуть не помер.’

С начала сражения с Воином Медведя прошло 33 минуты. Прошло 14 минут с тех пор как Хурокан начал атаковать целевые области и снял нагрудник с Воина Медведя. После этого Воин Медведь естественно вошел во вторую фазу.

После начала второй фазы, стратегия Хурокана стала очень проста. После успешного снятия нагрудника, который был его приоритетной целью, он просто должен был сосредоточиться на нанесение урона, а не разрушению дополнительной брони. Но наносить ему урон тоже задача не из легких.

‘Без священника действительно тяжело.’

Самый важный момент - это успешно проводить свои атаки.

Он оценил, что сейчас его сила равнялась группе из 5-10 игроков его уровня. И это было впечатляюще. Он играл за некроманта сумевшим заменить подобное количество людей, возможно даже сами разработчики «Полководца» не могли предсказать подобного.

Однако в его силе была критическая слабость.

Отсутствие целителя.

В ситуации, где все могло закончиться со смертью Хурокана, отсутствие целителя, который мог бы поддержать его, было большим упущением чем он ожидал.

Роль целителя была незаменимой. Целители по достижению 100 уровня могли в течение минуты вернуть к жизни погибших товарищей. Были навыки, которые могли исцелить союзника, даже если уровень его жизни равнялся 0. Именно благодаря сочетанию целителей, атакующих и танков в «Полководце», игроки могли словно комары прилипать к гигантским монстрам и по крупицам высасывать у них кровь.

К сожалению, в этом сражении у Хурокана не было возможности искать поддержки у целителей. Его единственный источник восстановления жизней были восстанавливающие леденцы, каждая стоимостью в 100 золотых. Поэтому Хурокан использовал своих Скелетов Магов в качестве приманки. Во второй фазе любой магический урон по Воину Медведю менял направление его атаки. И Хурокан использовал эту возможность в своих интересах.

Конечно, на это он тоже не мог все время полагаться.

‘Теперь этот Скелет Маг находится на перезарядке.’

Для начала перезарядка на призыв Скелетов Магов была дольше чем у Скелетов Воинов. К тому же максимум который он мог призвать равнялся двум.

‘Они магические пожиратели моей маны... гр, скелеты!’

Но самым главным недостатком являлось то, что их призыв, поддержание, а так же их магические заклинания в колоссальных объемах пожирали его ману. Он уже использовал большую часть расходных предметов. Он использовал 20 костяных бомб стоимостью 50 золотых за каждую, и потратил столько маны и восстанавливающих леденцов, что потерял им счет. Он съел столько леденцов, что мог уже ощутить их привкус просто проглотив слюну. К тому же он использовал большой запас кожи в своем распоряжение. На данный момент у него осталось всего 20% процентов от изначально заготовленных расходных материалов.

Кю!

Услышав рев Воина Медведя Хурокан покачал головой.

‘Он скоро должен войти в третью фазу...’

Участвуя в рейдах на босса, количество принесенного снаряжения имело ключевой фактор. Если количество ХП босса превышала соответствующее количество снаряжения, то рейд можно считать провалившимся. В ином же случае успешным.

Глупо рисковать жизнью в заранее провальном рейде. То же относилось и к Хурокану. Настоящий эксперт всегда знает, когда нужно отступить перед лицом неудачи. Это будет гораздо лучше, чем проиграть и потерять все.

Конечно...

‘Пожалуйста.’

Знать и делать не одно и то же. Это же относилось и к Хурокану. Хотя головой он понимал, что

ситуация подходит к критической отметке и пора бы бежать, но он этого все-таки не сделал.

Поэтому частенько, когда планы Хурокана шли не должным образом, он нес большие потери.

В этот момент...

Бум!

Громкий топот Воин Медведя заставил лес замолчать. Хотя Хурокан немного волновался, но это заставило его немного успокоиться и легкая улыбка появилась на его лице. Он освободил короткий вздох.

“Сейчас!”

Третья фаза началась.

□□□

Был один вопрос, которые игроки задавали в трудных рейдах на грани истощения.

“Какая же тайна кроется за легкими и простыми рейдами?”

Большинство игроков ответило бы так. Было важно скоординировать свои действия с союзниками. Было важно знать тактику. Было важно подготовиться к неожиданным обстоятельствам. Было важно оставаться спокойным и сохранять трезвый ум в любой ситуации... и т.д. Хотя все эти ответы были хорошими, но истинный ответ был прост.

“Идите на рейд-боссов ниже вашего уровня. Рейд будет легким и вам не придется выполнять сложную работу.”

Вы должны были охотиться на монстров ниже вашего уровня.

Монстры «Полководца» были разработаны так, чтобы игроки 100-го уровня могли охотиться на соответствующих монстров 100 уровня. Это разработали не сами разработчики, а искусственный интеллект отвечающий за все управление. В любом случае, каждому игроку 100 уровня было бы легче охотиться на монстров 80 уровня, нежели 100. Это истина относилась ко всему РПГ жанру.

Однако известные игроки хорошие в рейдах, как было известно, шли обычно на рейд-боссов на 10, а то и 30-40 уровней выше их собственных. Но не меньше! Большинство никогда не рассматривало рейды ниже этих стандартов как соответствующие.

Идти по достойному пути - рискованно. А идти по нестандартному пути - безрассудно.

И конечно же, игроки зарабатывающие себе на жизнь через игры - были рискованными людьми и безрассудными. Веселое времяпровождение не было их главным составляющим. Никто не будет с интересом наблюдать за автомобилями движущимися по шоссе 80 км/час. Чтобы быть зрелищным, автомобили должны мчаться со скоростью не меньше 300 км/час. Иначе никто не будет платить за подобное.

Тогда что же нужно иметь, чтобы быть и рискованным и безрассудным, и пройти весь путь хорошо?

Все!

Вы должны быть способны и готовы ко всему!

Сохранять спокойствие в любых ситуациях и иметь трезвый ум являются лишь основами. Смелость и решительность, быстрая реакция и готовность идти до конца. Все эти навыки должны быть заточены до крайности.

И в этом плане Хуроكان был лучшим.

Бум!

После вступления в третью фазу характеристики Воина Медведя выросли на 33%. Он невосприимчив ко всем отрицательным эффектам, а перезарядка на Рывок теперь отсутствует.

Он стал просто машиной. Все на что он нападет - он уничтожит. Смотреть за приближающимся к вам с Рывком на Воина Медведя, все равно что смотреть за мчащимся на вас на всех парах грузовиком.

Большинство бы потеряло трезвость своего ума.

Хуроكان же тем временем ждал подходящего момента. Он не стал сразу же избегать Рывка Воина Медведя.

‘ДАВА~АЙ!’

Он провоцировал его. Позади него находилась огромная скала, и он ждал пока Воин Медведь не подойдет достаточно близко.

Только после этого он резко отпрыгнул в сторону, чудом избежав Рывка Воина Медведя.

Бум!

Воин Медведь с грохотом врезался в огромную скалу. Прокатившись по земле Хуроكان остановился и быстро посмотрел в сторону Воина Медведя и окружающую его местность.

‘Так, где тут скалы были?’

Хотя все зависело от ситуации, но на данный момент Хуроكان не мог нанести Воину Медведя прямой урон. У него не хватало силенок на это. Не то чтобы он совсем не мог нанести ему урона, просто он бы был едва ощутимым.

Поэтому данный метод был лучшей тактикой на данный момент.

Используя большие скалы, стены утеса или толстые деревья, Воин Медведя должен был совершить Рывок прямо на них.

Сказать легко, но совершить еле заметный рывок в самый последний момент, когда на тебя движется огромный бульдозер на максимальной скорости давление от которого растёт по мере приближения - задача не из легких.

Кууоо!

Воин Медведь выбросил свой щит.

Даже исследуя окружение, Хурокан никогда не терял из виду Воина Медведя. И увидев его действия, в глазах Хурокана засиял свет.

‘Особая модель!’

Выбросив щит, Воин Медведя прекращает быть воином. Вместо этого он превращается в свирепого зверя.

Он начинает бежать на 4 лапах!

И начинает действовать на одних лишь инстинктах, ведь его жизнь в опасности!

Хурокан подбежал к ближайшей нашедшей скале. Сделав это, он бросил Ядро Скелета и вызвал Скелета Воина. Появился Скелет Воин Кровавого Гоблина. Будучи вызванным он стал внимательно глядеть на Хурокана в ожидание команд. Хурокан дал ему Костяную Бомбу и дотронувшись пальцем до его черепа образовал на нем крест.

‘Хорошо.’

Затем он взял Скелета Воина и бросил его в гущу травы.

Пум!

Услышав звук его приземления, Хурокан сразу пошевелил своими пальцами.

Щелчок!

‘Вот и финал.’

Кукукуку!

Воин Медведя бежал к Хурокану на максимальных скоростях. На четырех лапах он бежал быстрее чем прежде. Со скалой позади себя, Хурокан повернулся лицом к медведю.

Времени не было даже чтобы моргнуть.

Несколько секунд спустя...

Бум!

С громopodobным взрывом большая скала разрушилась на части. Тело Воина Медведя разрушив скалу полетело к земле. Этот огромный, многотонный монстр начал катиться. Результат был ужасающим. Деревья на его пути все были сметены, а земля осталась в беспорядке.

Кууоо!

Воин Медведя встал. Его свирепость не утихла. Словно показывая свою силу, он снова встал на задние лапы. Однако теперь у него не было прежней ауры. От повторного Рывка его шлем был уничтожен, его нагрудника не было, а спина его была сожжена огнем Скелета Мага. Его наплечники и перчатки тоже порвались на тряпки, а броня на его нижней части тела была вдавлена в нескольких местах.

Именно в этот момент к его груди словно стрела полетел меч.

Удар!

Меч Орка Хиро.

Меч глубоко вонзился в ослабленного Воина Медведя. Воин Медведя поднял голову, чтобы посмотреть на бросившего меч.

Хурокан в своей Скелетной Броне, поднял руки и снова крикнул Воину Медведя.

“ДАВАЙ!”

Провокация.

И у Воина Медведя не было причин ему отказывать.

Он стал бежать к Хурокану. Теперь у него не было щита и меча, поэтому он замахнулся своей лапой чтобы ударить Хурокана. После чего он хотел укусить его чтобы окончательно добить.

В этот момент...

Треск треска!

Показался укрывающийся Скелет Воин. Два рога на его голове ясно показывали, что он находился под воздействием Шлема Безумия. Когда Воин Медведь заметил его присутствие, он обернулся, но было слишком поздно. Скелет Воин уже приблизился к Воину Медведю. Он полетел к нему словно птица и ужалил словно оса.

Бум!

Костяная Бомба в руках Скелета Воин взорвалась.

Разрушительная сила Костяной Бомбы была огромна. И так и должно было быть. Костяная бомба стоимостью в 500 золотых. Это было самым сильным средством Хурокана, сила которого равнялась заклинанию мага 70 уровня.

Конечно, этого было не достаточно. Воин Медведь не упал.

Все, вплоть до нынешнего момента было спланировано Хуроканом заранее.

'Прекрасно.'

В момент, когда Воин Медведь был отвлечен Костяной Бомбой, Хурокан устремился к нему. Секунду спустя он уже летел по воздуху по направлению к нему. Он схватил меч в груди Воина Медведя.

Удар!

И меч вошел еще глубже.

Гуууооооо!

Меч глубоко пронзил кожу Воина Медведя, а так же его мышцы и плоть. Именно меч Хурокана

забрал жизнь Воина Медведя.

□□□

“Мне нужно два Титула?”

“Да, сэр. Чтобы получить задание по сюжетной линии от капитана Рейнджеров Булкаса, Майюнга, нужно получить два Титула, связанные с Рейнджерами.”

Выслушав объяснения, Люк покачал головой.

“Два Титула чтобы получить задание... что за заноза в заднице.”

“Самый быстрый способ, это выполнить 10 выданных Рейнджерами Булкаса заданий и в течение дня убить 100-ню монстров. Поисковая группа сейчас прикладывает все усилия, так что это не должно занять много времени.”

“Потому-то мне и не нравятся задания с основной сюжетной линии. Чтобы добиться прогресса требуется потратить по крайней мере по 2-3 дня... эй, по близости есть какие-нибудь охотничьи угодья 100-ых уровней?”

“Все вокруг Горной цепи Булкаса в Области Блока. Так что ничего еще не открыто, я бы посоветовал вам поискать где-нибудь в других местах...”

Объяснения закончились, когда мужчина увидел как Люк махнул рукой. Покачав головой, Люк допил свое дынное пиво.

Он был раздражен.

‘Минимум два дня. Если буду медлить, то могу застрять здесь и на 4 дня.’

Четырех дней было бы достаточно чтобы получить новый уровень. И тратить это время на какое-то задание было очень печальным делом. Но конечно, в будущих перспективах это принесет больше выгоды. В конце концов Титулы от выполнения этих заданий стоили больше чем получение какого-то уровня.

Но было еще кое-что, что его раздражало.

“Кстати, вы уверены, что Хахве маска Хурокан где-то здесь?”

“Абсолютно. Присутствует здесь одна Гильдия под названием "Аполлон". И совсем недавно они столкнулись с Хахве маской Хуроканом.”

“И что это за хрены?”

“Это гильдия созданная одним богатым парнем под ником Аполлон. Его ключевые особенности... он невероятно жирный.”

Услышав его объяснения, Люк кое-кого вспомнил.

‘Аа, так владелец той бомжовской экипировки был Аполлон.’

“Так? И каковы причины их стычки?”

“Я не уверен, но кажется, что Гильдия "Аполлона" решила сразиться с ним. Слухов вокруг них не много. Не то чтобы это было плохо... в любом случае, Хурокан не покинул Горную цепь Булкас. В этом я уверен. Мы позаботимся о его поисках, так что когда мы его найдем, то сразу же доложим вам.”

Даже после этого, выражения Люка не стало легче. Все-таки еще ни одна из задач не была решена.

‘Я клянусь, что как только мой контракт закончится - я свалю отсюда.’

Вспомнив длительность его контракта, Люк еще раз сделал полный глоток пивного пива.

Люк. Его контракт с Гильдией "Штормовых охотников" действовал до 2050 года.

.....

Скелет Воин такой:

C= C= C= C= C= --(▼▼)~* "Аллах Акба~ар!"

Всем спасибо за прочтение, счастливо.

☺☺☺☺☺

<http://tl.rulate.ru/book/1140/51254>