

Глава 2: Эта стратегическая игра

— Чёрт возьми!

Если бы требованием было победить двухзвёздочное племя, Ару подпрыгнул бы от радости, но система потребовала, чтобы он в первом же бою победил трёхзвёздочное племя.

Для Ару, у которого было всего двадцать варваров первого уровня, это было полным бредом.

— Но награда слишком заманчива. Нужно ли отказываться от неё? Эту награду нужно получить во что бы то ни стало! Хотя я не знаю, почему система выдаёт такие задания, и не знаю, будут ли ещё подобные задания в будущем, но это напрямую связано с моей будущей силой, так что... — Ару стиснул зубы.

Clash of Clans была стратегической игрой, поэтому система, вероятно, выдала такое задание, которое можно выполнить с помощью стратегии.

Подумав об этом, Ару коснулся на экране трёхзвёздочного племени.

Шух!

Рядом с этим трёхзвёздочным племенем появились два варианта: "Разведка" и "Нападение".

— Как я и предполагал, если бы я мог узнать о расположении их обороны, то, возможно, смог бы использовать свою слабость, чтобы победить и выполнить это задание. — Ару нажал кнопку "Разведка", и экран мгновенно окутался белым дымом.

Через секунду белый дым рассеялся, и перед глазами Ару появился полуразвалившийся лагерь, огороженный деревянным частоколом.

В лагере не было никаких оборонительных сооружений.

Деревянный частокол окружал восемь палаток, из которых несколько в центре были немного лучше, а остальные по периметру были довольно потрёпанными.

Исходя только из этого, Ару мог сделать вывод, что в лучших палатках, должно быть, живут вождь Яростный Тигр и несколько других однозвёздных мечников, а ветхие палатки, естественно, принадлежат мирным жителям.

Осмотрев расположение палаток, Ару удовлетворённо кивнул: "Расположенные снаружи

ветхие палатки находятся на некотором расстоянии от центральных палаток. Если с небольшими потерями быстро разобраться с этими мирными жителями, то справиться с оставшимся вождём Яростным Тигром и однозвёздными мечниками будет относительно проще".

"Но если ненароком спугнуть их и они все вместе набросятся на нас, то моим двадцати варварам определённо не уцелеть. Поэтому... Ночная атака!"

Кажется, единственный способ, который Ару мог придумать, чтобы победить трёхзвёздочное племя Яростных Тигров, — это этот.

Конечно, Ару думал, что ему сперва нужно повысить уровень казарм до второго и создать лучниц.

Но система установила ограничение: до завершения первого военного действия улучшать казармы нельзя.

Это слегка взбесило Ару.

У него не было выбора.

Конечно, он мог отказаться от трёх звёзд и просто атаковать на две или одну звезду, чтобы повысить уровень казарм, но тогда можно было забыть о награде.

Итак, ради собственной силы Ару пришлось напрячься и тщательно продумать план ночной атаки.

В конце концов, реальный мир сильно отличался от игры.

Игровое поле боя требовало борьбы только с оборонительными сооружениями противника, тогда как здесь нужно было противостоять ещё и защищающимся войскам противника, что значительно усложняло задачу.

Но, к счастью, у противника в этом бою не было никаких оборонительных башен, поэтому у Ару всё же был шанс.

Жаль только, что он не мог немедленно начать битву. Голодному Ару оставалось лишь мучиться всю ночь.

Время шло, но Ару не сидел сложа руки.

Он использовал оставшиеся ресурсы, чтобы построить всё, что можно было построить в Ратуше первого уровня: хранилище золота и эликсира и сборщик эликсира.

Время строительства зданий было примерно таким же, как в игре.

Ару также использовал оставшиеся ресурсы, чтобы построить пушку первого уровня.

Пушку второго уровня он позволить себе не мог, так как золота было недостаточно, а золотая шахта добывала ресурсы довольно медленно.

Голодный желудок терпел, но время подошло около двух часов ночи, когда люди обычно спят крепче всего.

Ару* подозвал к себе двадцать желтоволосых воинов, то есть первоуровневых варваров-меченосцев, и они вместе тихо прокрались к лагерю племени Яростных Тигров.

Вокруг лагеря племени Яростных Тигров была вырублена полоса деревьев, возле деревянного частокола несколько вооружённых мирных жителей в потрёпанной одежде дремали, прислонившись к брёвнам.

Они, должно быть, были ответственны за ночное дежурство, но это были почти самые низкоуровневые разбойники, поэтому они, естественно, не так строго следовали правилам, что невольно облегчило задачу Ару.

В последний раз открыв экран и взглянув на расположение обороны племени Яростных Тигров, Ару убедился, что с дневного времени ничего не изменилось, и тихо повёл двадцать своих воинов через лес, медленно и тихо подходя к противнику.

"Если бы была казарма второго уровня, я бы привёл несколько лучниц, которые могли бы бесшумно перестрелять их, а не продвигаться так осторожно".

Ару был очень осторожен, и его сердце колотилось, а тело непроизвольно дрожало.

Ведь в прошлой жизни он был обычным человеком.

Убивать других?

Ару охватил страх, но он решил попытаться его преодолеть.

Однако он не знал, что в этот момент в его голове система Clash of Clans тихо испустила луч света, помогая ему избавиться от страха.

"Это не Земля, это мир, где выживает сильнейший. Если я останусь таким нерешительным, то лучше сразу вырыть себе яму и закопаться!"

С помощью системы решимость Ару тут же окрепла.

Его тело перестало дрожать, взгляд стал твёрдым, Ару крепче сжал в руке короткий меч, одолженный у одного из желтоволосого бедняжки, и осторожно двинулся вперёд.

Кажется, племя Яростных Тигров никогда не подвергалось ночным атакам, и те двое охранников у входа в лагерь совсем не были бдительны.

Они даже не заметили, как Ару и его люди подошли к ним.

"Убивайте!"

Глядя на стражников, которые были совсем рядом, Ару резко взмахнул рукой, а затем сам подошёл, крепко зажав рот одному из них и направив свой короткий меч прямо в его сердце.

Пшик!

Два тихих звука, и два коротких меча почти одновременно вонзились в сердца двух охранников.

Они мгновенно открыли глаза и успели только издать приглушённый стон и выразить удивление и отчаяние, как тут же обмякли и упали.

С дрожью в теле Ару положил труп.

Он вытер каплю крови с лица, а затем опустил глаза и посмотрел на алые следы на своей ладони.

— Фу-ух! — Сделав несколько глубоких вдохов, благодаря скрытой помощи системы, Ару быстро успокоился: — Тише, группами по пять человек проникайте в палатки и убивайте всех, кого сможете, пока вас не обнаружат. Сначала не трогайте те несколько хороших палаток в центре.

Распределив задания, Ару прислонился к деревянному столбу у входа в лагерь племени Яростных Тигров.

Он был слаб в бою, поэтому не собирался участвовать в сражении лично, тем более в его нынешнем состоянии он вряд ли мог бы кого-нибудь убить.

Плюх-плюх!

Вскоре из лагеря племени Яростных Тигров стали доноситься тихие звуки вонзающихся в тела коротких мечей.

Казалось, всё идёт гладко, но тут случилось неожиданное.

— А-а-а! — Внезапно раздался крик.

Оказывается, один из парней, которого разбудило желание помочиться, хотел встать и облегчиться, но как раз увидел, как несколько крепких фигур с короткими мечами вошли в палатку.

Парень удивился и уже хотел спросить что-то, но ворвавшийся в палатку желтоволосый воин тут же схватил его и вонзил короткий меч ему в сердце.

Но в этот момент рука, которой он зажимал ему рот, была инстинктивно заблокирована парнем, поэтому этот крик невозможно было сдержать, и он пронесся по всей тихой ночи.

— Кто это? — В тот же миг из самой большой центральной палатки и нескольких других изящных палаток раздались крики, и вышли несколько воинов с мечами, ещё не успевших как следует одеться, но излучавших мощную ауру.

Эти воины были самыми сильными воинами племени Яростных Тигров.

<http://tl.rulate.ru/book/108988/4616018>