

Глава 101 – Партизаны (Часть 1)

Все было таким большим и странным... Деревья похожие на приведения с широко распахнутыми объятьями, выглядели так, словно что-то кричат. Густой лес порождает недобрые предчувствия.

Деревья утопали в плотном голубом тумане. Вместо того, чтобы вызывать отвращение, он вселял ощущение надвигающей опасности.

Не очень-то хотелось вступать в битву в таком мрачном месте. Более того, монстры делали это место еще более непривлекательным. Здесь обитал монстр с головой козла, туловищем орка до пояса и нижней частью туловища льва. Орудовал монстр ржавой алебардой. Комбинация копья и боевого топора немедленно снесла бы голову даже слабым движением.

Однако, этот факт никак не повлиял на группу, которая лицом к лицу столкнулась с монстром.

...Хуу-уунг!...

Это был Осквернённый монстр. Его звали Вуду Химера, и атака его была беспощадной. Из его тела вырывалась неслыханная сила, которую он использовал, чтобы размахивать своей алебардой. Алебарда не просто рассекала воздух, она разрывала его.

...Кванг, кванг!...

Каждый раз как ужасающие атаки обрушивались на щит, звук удара заставлял голубоватый туман в страхе отступить. Атаки его действительно были страшны.

...Ку-ах! Ку-ах!...

Более того, Вуду Химера с каждым ударом издавала необычный крик. Его крики звучали словно гневные проклятья в сторону своих врагов. Если бы кто-то шел на звук этой битвы, то мог предположить, что эта Химера в шаге от сокрушения своих врагов.

Однако взгляду открывалась немного иная картина.

- А он силен.

Танк был одет в черные литые доспехи, выглядел он жестко. Он противостоял атакам Вуду Химеры, используя большой черный щит, и не отступал ни на дюйм. Он спокойно блокировал отчаянные атаки своим щитом.

И это не все.

Заблокировав одну атаку, он пришел в движение. Он медленно заманивал Вуду Химеру в необходимую ему позицию. Его навыки были поразительны. Сцена напоминала урок танцев, когда учитель показывает ученику танцевальные «Па».

Он был очень хорош.

Еще больше поражал Маг.

- Продержись еще немного.

Пока Танк был занят монстром, Маг завершил чтение своего заклинания, и в воздухе появился

огненные шар. Огненный шар был размером с человеческое тело, и парил в воздухе словно воздушный шарик. Маг руками указывал направление, и шар повиновался его воле. Шар подлетел к голове Химеры и начал вздвигаться.

В этот же момент, Маг другой рукой запустил еще одно заклинание. В отличие от предыдущего раза, здесь все было на автомате.

Огненное копьё!

Оно было 5 метров в длину, а выглядело как самое обычное копьё. Выглядело не броско.

Маг метнул это копьё словно дротик. Поразить цель было нетрудно. Отточенный навык Танка дал Магу прекрасную возможность ударить врага в спину, все проходило словно игра в дартс. Единственная вещь, о которой задумывался маг, это сколько еще раз ему предстоит это сделать. Не больше, ни меньше.

...Всх! ..

Огненное копьё летело прямо в позвоночник Химеры.

За мгновение до того, как Огненное копьё должно было приземлиться, Маг стиснул руку, которая контролировала огненный шар. Он очень точно подгадал время.

Дергающийся огненный шар наконец-то показал свою истинную мощь.

Шшшшш!

Из огненного шара стали выползать огненные змеи и нацеливались на голову монстра.

Кус!

Огненная змея укусила Химеру.

Пух!

В этот же момент приземлилось копьё. Но на этом маг не остановился. Двумя руками он стал призывать огненные стрелы, призвав максимальное их количество, он направил их в монстра.

Он был достаточно опытен, чтобы управиться сразу с тремя заклинаниями в одной атаке. А это было не ой как не легко. Однако, для становления Великим Магом подобный уровень контроля просто необходим.

Когда огромного монстра настигла ударная волна магических атак, его агр переключился на Мага. Сражение подходило все ближе к Магу. Стало опасно. Словно ожидая этого, Магу пришлось направить на монстра столько магических заклинаний, сколько это было возможно.

Вуду Химера сильно пострадала от магических атак, но все еще была жива. Она горела словно факел, однако все равно продолжал спешить к Магу.

- Фух.

Как только Маг увидел, что монстр направился к нему, на лице у него появилась странная улыбка. Его лицо не выдавало ни капли страха.

Когда дистанция сократилась до 10 метров, вперед вышел Атакующий. Она ждала, пока монстр подберется ближе.

...Пу-ухк!...

Затаившимся Дамагером была девушка игрок. Чтобы быть более женственной, она была одета в стильные, но обычные доспехи, в красивом сочетании черного и серебристого. На ней не было шлема. Казалось, что она специально его сняла, чтобы подчеркнуть ее длинные слегка рыжие волосы.

В «Полководце», считалось, что такие игроки как она пекутся только о своем внешнем виде. Голова была наиважнейшей частью игрока, но они отказывались ее защищать. Этих дураков волновал лишь внешний вид.

Однако, эта девушка была слишком опытной, чтобы ставить ее в один ряд с другими простаками. Вуду Химера приближалась со скоростью машины, несущейся по хай-вею. Она подстерегала монстра в засаде, и была очень аккуратна в своих действиях. Это был не простой трюк. Это может прозвучать как преувеличение, но трудность здесь была сродни сбиванию стрелы на лету.

Чтобы соответствовать по скорости девушка активировала навык Стремление. Здравый смысл подсказывал, что машиной, двигающейся на огромной скорости, сложно управлять.

Используя навык Стремления в комбинации с навыком Грома, она с легкостью пробила толстую шкуру Химеры. К тому же, рана вокруг вонзившегося меча была просто огромной. Словно эту рану нанесли дрелью.

Ку-ух-ух!

Вуду Химера издала пронзительный крик.

Глядя на то, как эта махина разбилась о землю прямо у него перед носом, Маг покачал головой.

Если бы его товарищу не хватило навыков, то Маг остался бы один на один с Химерой.

Однако не смотря на всю опасность, он оставался спокойным. Он заговорил с девушкой.

- Ты опять не надела шлем, Лили?

- Не важно.

- Однажды ты умрешь от того, что тебе размозжат голову. И я, из сострадания к тебе, обязательно сделаю видеозапись.

- Хочешь сдохнуть?

- Эй, Вуду Химера поднимается.

Это был монстр 140-го уровня, однако вновь очутившись лицом к лицу с Вуду Химерой игроки вели себя расслабленно.

Это была Семья Нупи.

Их средний уровень составлял 155. Этого было недостаточно чтобы прорваться в Топ-100. Однако они находились на верхушки среди среднего ранга. Они поддерживали разницу в 10 уровней с игроками в первой сотне. Это были четыре человека - ветерана, которые оставались активны с самого создания «Полководца».

Семья Нупи фокусировалась на регулярных охотах, а не на рейдах. Им не хватало способностей проводить рейды, с другой стороны, они могли конкурировать с членами Топ-30 Гильдий в навыках убийства обычных монстров средних размеров. Вообще-то, их репутация шла впереди даже Топ-30 Гильдий. Одно лишь это демонстрировало уникальность данных игроков. Если Топ-30 Гильдий повышали свои навыки за счет рейдом, то они повышали свои навыки на обычных монстрах.

В этот момент заговорил Священник.

- К нам направляется Злой глаз. Поторопитесь и заканчивайте с этим.

Услышав его слова, выражения лиц у всех тут же изменились. Танк снова занялся Вуду Химерой, а Маг начал читать заклинания. Атакующая тем временем начала менять свою позицию на более выгодную.

Пока все это происходило, все члены группы переговаривали между собой:

- Злой глаз. Мы не можем терять очки из-за этих ублюдков. Каждый раз, когда нам улыбается удача, им обязательно нужно все испортить....

- Когда мы уже получим задание которое позволит нам ловить этих ублюдков? Мы уже провели здесь целую неделю.

- Я от кого-то слышал, что сначала нужно достичь определенного количества очков, чтобы получить это задание.

- Правда? И сколько у нас сейчас очков?

- Мы на четвертом месте.

- Тогда нам не светит.

- Да, этого не достаточно.

В то время как шел разговор, все четыре игрока одновременно подумали об одном и том же игроке.

- За то есть Хахве Маска.

- Давайте просто помолимся, чтобы Хахве Маска достиг необходимого количества Очков. Все-таки нам его уже не догнать, он на первом месте.

- Ну, тогда давайте возьмем хотя бы второе. Я почти уверен, что награда определяется по количеству очков.

После того как он сказал эти слова, они опять сфокусировались на битве.

Когда открылись Проклятые Территории, стали распространяться некоторые слухи.

Источником сегодняшних сплетен был НПС.

- Вы славно потрудились сегодня. Если я сложу результаты вашей охоты сегодня, то это будет 150 очков.

Игрок сделал кислое выражение лица, услышав слова Сарабо.

- Я поймал большого, но он один стоит лишь 150 очков?

- Это мелкая рыбешка. Он только так выглядит.

Это был Рыжебородый Сарабо.

Как и говорило его имя, это был мужчина с рыжей бородой. Он был ростом 190 см, крепкого телосложения, а к каждой ноге у него был привязан меч. Этот НПС был достаточно умел, чтобы легко уложить обычного игрока.

Он конечно не входил в Топ-10 самых известных НПС «Полководца», однако входил в Топ-20.

Сарабо появился вскоре после того как была снята Зона Барьера, в Проклятых Территориях он создал временный город. А здесь взял на себя роль ответственного за выдачу игрокам заданий.

В общем говоря, он был Событийным НПС!

Конечно же, игроки очень быстро ухватились за этот факт. Появление Сарабо означало, что Проклятые Территории были ступеньками к Событию! Становилось ясно из-а чего начали распространяться слухи.

Содержание заданий, выдаваемых Сарабо, было достаточно простым.

- Это место - Проклятые Территории. Барьер скрывал это место вплоть до нынешних времен, но сила барьера наконец-то иссякла. Сейчас это место открыто для посторонних. Вот почему Ассоциация Завоевателей планирует очистить эти земли. На данный момент ближайшие территории заняты Вуду Химерами. Эти ублюдки не то чтобы сильны, но являются мутированной формой монстров, которые обладают особым навыком, называемым Злой Глаз. Ассоциация Завоевателей понятия не имеет как с ними справиться. Это может быть очевидным, но человек, который убьет больше всех Вуду Химер, получит награду, если конечно же сможет перейти порог по количеству очков.

Не надо иметь семь пядей во лбу, чтобы самое главное. Для каждого любителя «Полководца», эта информация говорила следующее:

Необходимо избегать любого взаимодействия со Злым Глазом, это раз. И два, это начало соревнования по количеству убитых Вуду Химер.

Более того, здесь собралось множество известных команд «Полководца». Тут было полным-полно игроков 140-ых и более уровней, которые вместо рейдов сосредоточились на обычной охоте для поднятия уровня. Сюда прибыли как игроки из Подножек, так и из Топ-30 Гильдий. Однако, эти игроки не являлись представителями передовых групп. Просто они нашли в своем графике свободное окно. Также сюда стекались игроки с верхних строчек рейтинга.

Это была война звезд.

И в этой войне, был еще один, главный герой, чье имя блистало ярче всех.

...Кванннг!...

Огромный каменный топор разрубил тело Вуду Химеры напополам. Топором управлял Голем Минотавра.

...Пуу-ууххк!...

Рыцарь Скелет беспощадно пронзал Химеру своим мечом. Он был экипирован в экипировка Уникального ранга, а в руках его находился Меч Золотого Богомола.

...Пухк, пухк!...

Два Скелета Воина, экипированные в предметы Редкого и Уникального ранга, тоже не отставали. В дополнение к этому, на них находилась Костяная Броня и Шлем Безумия.

...Пу-хвахт!...

Внешний вид игрока был очень прост. В руках его находилось несравненное оружие ранга Уникальной Хроники, Меч Айвана. Взмахом своего меча он шинковал Химеру.

Это был Хахве Маска.

Он был самой яркой звездой Проклятых Территорий.

[Вы получили уровень.]

[Навык Познание Скелета повысился до Ранга А.]

[Навык Призыв Голема повысился до Ранга А.]

[Навык Рыцарь Скелет повысился до ранга D.]

[Вы получили титул 'Палач Вуду Химер']

'Это как лакомиться медом. Как мне это нравится!'

Он повысил свой уровень! Он получил титул, а его навыки поднялись в ранге!

Три последующих объявления заставили бы любого игрока «Полководца» танцевать от радости. У Хурокана на лице сверкала яркая улыбка.

'Просто бомбезное местечко.'

Прошло 10 дней с тех пор как он начал охотиться на Проклятых Территориях.

Хурокан имел в этом месте самое большое преимущество.

Самым важным навыком, необходимым для охоты на Проклятых Территориях - это мобильность. Нужно было уничтожить как можно больше Вуду Химер и при этом не допустить, чтобы они мутировали до Злого глаза! Мобильность была крайне важна для выполнения этой задачи.

А мобильность как раз и являлась сильной стороной Хурокана. Он мог даже не призывать все

свои силы.

С другой стороны, для нормальных групп это не представлялось возможным. Ближний класс был очень мобильным. Однако Маги, Танки и Священники в этом плане очень проседали. Их Характеристика Силы была слишком низкой. В случае возникновения проблем, группа должна была решать их незамедлительно.

Хурокан же мог делать ноги в любой ситуации. В этом и состояла пропасть между ними.

Да и проблемы, могли как возникать, так и проходить стороной.

Вуду Химеры были самыми подходящими для Хурокана противниками. Они были очень сильны в атаке, но защита их была крайне мала. Если в группе присутствуют приличный Дамаггер, то разобраться с ними не составит труда.

И наконец, с них падало много опыта. Они являлись монстрами 140-го уровня, однако опыта с них падало как со 150-ых. Хурокан все еще находился на 120-ти уровнях, так что для него такое количество опыта было просто колоссальным.

‘Наверное именно поэтому это место и держалось в секрете.’

Теперь он мог понять почему об этом месте так никто и не узнал.

Это задание было соревнованием на количество очков. Чем меньше об этом знает людей, тем меньше конкурентов, верно? К тому же, это задание было невыгодным для игроков участвующих в постоянных Рейдах. Но было выгодно для игроков занимающихся регулярной охотой.

‘Я должен подобраться поближе.’

Охота за очками скоро должна была подойти к концу. Сарабо, вероятнее всего, сообщит ему о том как нужно было охотиться на Злые Глаза. После чего будут розданы вознаграждения.

‘Интересно, что же там будет?’

Конечно, самую большую награду получит первый в списке рейтинга. Это был Хурокан!

‘Я хочу что-нибудь вроде Книги Навыков. Книгу Навыков!’

Наконец-то наступил день.

- Я прибыл в Проклятые Территории.

- Уже?

По броне игрока растекался мягкий зеленый свет. Он на момент остановился, чтобы ответить на вопрос. И оглянулся вдаль.

Его взгляду открывался Зловещий лес.

После недолгих разглядываний леса, Игрок наконец-то заговорил.

- Для начала я займусь выполнением задания. Это моя основная задача. Если ситуация позволит это, я устраню Хахве Маску.

Ответ был коротким.

- Хорошо. Продолжаем в том же духе.

- Спасибо.

После краткого диалога игрок, облаченный в зеленую броню, исчез в синем тумане.

<http://tl.rulate.ru/book/1140/139672>