

Топ-игроки «Полководца» не колеблясь, делали все, что хоть как-то могло увеличить их потенциал. И подобные их методики называли Допинг Рецептами.

Допинг Рецепты Топ-игроков даже продавали за деньги, а в игре допинг-микстуры из этого рецепта и материалы для него уходили за довольно большие суммы. Это было одной из причин, почему рейды делали столько денег.

У Ан Джэюна, конечно, тоже был собственный Допинг Рецепт. Однако, он никогда не продавал его.

Сыпиться... Сыпиться...

Перед Ан Джэюном была большая чашка размером с пивной стакан, нежели обычной кофейной кружкой. 2/3 стакана было заполнено кофе, а после Ан Джэюн бросил туда парочку белых неизвестных комочков. Эти комочки были не сахаром, а леденцами глюкозы, что он так часто ел.

Он продолжал кидать туда леденцов глюкозы так, что казалось это не в кофе кидали леденцы, а к леденцам налили кофе. Ан Джэюн не остановился, пока чашка с кофе не стала переполненной. Затем он слегка потянул свое кофе. Дегустируя смесь из дешевой сладости и дешевой горечи, Ан Джэюн нахмурился.

Причина почему другие бы не стали брать Допинг Рецепт Ан Джэюна была очевидна. Хотя кофеин и сахар оба были хорошими возбудителями мозга, но подобный метод был слишком варварским.

‘Тьфу, слишком горький.’

И Ан Джэюн сам прекрасно это осознавал. Но поскольку у него не было денег, чтобы придумать что-нибудь по лучше, то и результаты на лицо. Просто немного глотнув, он быстро вышел из своего сонного состояния, и его ум стал ясным.

‘Хорошо, давайте посмотрим, что же произошло, за то время пока я спал.’

Теперь полностью проснувшись, Ан Джэюн включил свой планшетный ПК и начал просматривать связанные с «Полководцем» новости.

[Гильдия "Гидра", первой обнаружила Монстра 100 Уровня. Началась подготовка к рейду.]

Первые новости, что привлекли его внимание, были новости о Гильдии "Гидра".

С помощью кофе с леденцами, мозг Ан Джэюн быстро воспрямил.

‘Первый монстр 100 уровня... Черно Металлический Воин вроде? Кажется, в прошлый раз они попыток эдак 5 или 6 точно завалили, прежде чем им удалось его одолеть?’

Ан Джэюн знал будущее, но знал он не все. Он знал лишь общий поток деталей. Поэтому он старался восполнить пробелы в знаниях, читая свежие новости.

‘Желаю им потерпеть побольше неудач, чем в прошлый раз.’

Для Хурокана все Топ-30 гильдий были врагами. Чтобы свершить свою месть, и стать лучшим в «Полководце», он должен был обойти все Топ-30 Гильдий.

‘Черно Металлический Воин связан с поисковым заданием Оскверненного Графа, Цепочка заданий на его поиски должна начаться сразу после этого. Ц. Я должен был войти в эту цепочку, чтобы получить Титулы, в которых я так нуждаюсь, но с моим уровнем... вообще не резон. Если бы только я возвратился 10-ю месяцами ранее... то именно я стал бы тем, кто убил Черно Металлического Воина. Какая жалость. Тогда и я получил бы свой титул...’

«Ц...»

В любом случае, Ан Джэюн любил читать эти новостные статьи и вновь вспоминать общие детали будущего, о котором он знал.

“Ну, я полагаю, у меня нет другого выбора. Похоже, мне придется участвовать лишь следующем главном сценарии с Аморальным Принцем.”

Ан Джэюн чувствовал, словно стал всемогущим существом.

‘Аморальный Принц... тогда я мог лишь тихонько стоять в сторонке и посасывать свой пальчик. Но теперь все отличается. Задумываясь об этом, Гильдия "Арес", что завершила основные поиски Аморального Принца, заработала на нем неплохие денежки.’

Ан Джэюн расплылся в легкой усмешке.

‘Да. Будь это Гильдия "Гидра" или Гильдия "Арес", не имеет значения! Именно я буду смеяться последним, ха-ха-ха!’

Но эта легкая усмешка...

[Королева "Штормовых Охотников" побеждает Хед-Хантера!]

Быстро искривилась, после прочтения следующей статьи.

“В задницу ее.”

Королева "Штормовых Охотников" Чой Суйлин.

Ан Джэюна охватывала головная боль, просто от одного прочтения ее имени. Относительно ее, у него были не очень приятные чувства.

“ТЦ!”

Он даже прищелкнул языком.

Конечно, Ан Джэюн не горел желанием видеть это имя, но он не мог избежать столкновения с ним.

‘В любом случае, я делаю все это ради тебя, Чой Суйлин.’

Выключая свой планшетный ПК, Ан Джэюн залпом выпил свой кофе, словно стакан пива. Он закинул леденцы из чашки себе в рот.

Затем

Хруст!

Он с гневом раздавил их у себя во рту.

□□□

Стоя перед пещерой, Хурокан включил фонарик на своих часах.

Пунь!

Сфера света размером с кулак появилась из его часов. Он схватил сферу рукой и прицепил ее к голове Скелета Воина, что стоял рядом с ним, казалось словно на нем была шахтерская каска. Затем он ударил его и приказал.

“Иди вперед!”

Скелет Воин слегка коснулся места, по которому он был поражен, а затем двинулся в пещеру.

Наблюдая за тем, как продвигается в глубь его Скелет Воин, Хурокан имел торжественное выражение лица.

'Я покончу с этим за один заход.'

Титул Восходящей Звезды было не просто получить. Большинство игроков потерпят неудачу, даже если им дать шанс.

Причина?

Нужно было закончить эти поиски будучи на 15 уровне, когда минимальный требуемый для этого задания это 20-ый. Трудности в поиске были слишком высоки. Вот почему за это давали титул Восходящей Звезды. Требовалось выполнить задание, что под силу только 20-ым уровням, будучи на 15. Люди только подобного калибра были достойны титула Восходящей Звезды.

Плюс, в «Полководце» были стандартные группы из 3-ех человек. Поэтому, это задание обусловлено для группы из 3-ех человек. Другими словами, Хурокан должен был сделать то, что с трудом бы выполнила бы группа из 3-ех человек.

Можно понять, насколько это было трудно.

'Если я не смогу сделать это будучи на 15 уровне, то это просто означает, что сейчас мне это не под силам.'

Вот почему он добрался до уровня 15. Пусть он мог получить уровень во время выполнения задания, но это был неизбежный риск. Т.к. у него не было денег, что бы обмазать себя униками, то приходилось выкручиваться так.

Хурокан заранее вытащил свой меч и встал в защитную стойку. Концентрируясь на своем окружение и Скелете Воине, он следовал позади него. Его концентрация была на максимуме.

'Бросьте в меня все, что у вас есть.'

Улыбка, под его хахве маской стала столько же пугающей, как у серийного убийцы. Это демонстрировало его уверенность в том, что он справится со всем, что ему приготовят.

Но спустя 10 минут его улыбка исчезла.

Затем с щелчком своих пальцем он завопил.

“Закончить запись!”

Затем он раздраженно схватился за голову.

“Грааааа!”

‘Почему здесь нет ни одного монстра?’

В течение всех 10 минут Хурокан оставался напряженным, словно шел по минному полю. Но никто не вышел, чтобы поприветствовать его. Здесь даже не было разделений, что обычно были в пещерах. Он просто долго и не прерывно шел вперед.

‘У меня уже тело зудит.’

Эти 10 минут были очень напряженными. Хурокан не просто шел; он шел, поддерживая максимальную концентрацию и бдительность. Кроме того, ограниченное видение в темноте, один путь, неизменный пейзаж и замкнутое пространство, все это вызывало нарастающее напряжение. Словно сидеть в пустой белой комнате и смотреть на часы.

Хурокан прыгал на месте, и махал своим мечом. Он не делал разминку тела, скорее ума, просто сбрасывал стресс. Только успокоившись, он перестал это делать. Хурокан, похоже, переоценил ситуацию.

‘Похоже впереди меня ждет нечто большее.’

У охотничьих угодий были свои конструкции.

Даже в самых трудных угодьях, причины трудностей были разные, где-то количество монстров просто зашкаливало, а где то количество монстров было низким, за то высокоуровневым.

Каждый бы смог понять, что данный случай относился к последнему.

‘Все не так уж плохо...’

Хурокан считал, что так будет гораздо лучше, чем бороться с многократной толпой монстров. Но это понижало шансы на выживание.

‘Но, в этом есть и свои минусы...’

Несмотря на все это, трудно было оставаться спокойным в этой ситуации. В конце концов, ему предстояло столкнуться с сильным монстром.

После того, как Хурокан привел свои мысли в порядок, он поднес часы ко рту.

“Начать запись.”

Он начал продвигаться вперед.

□□□

Воин Скелет внезапно встал.

“Хм? Иди! Вперед! Чего ты встал?”

Даже после воплей Хурокана, Воин Скелет продолжал стоять в темноте, а затем обернувшись молча уставился на Хурокана.

Это бунт? Мысль, что казалось бы только пришла, сразу же пропала.

Хурокан обрадовался.

‘Может ли это быть?’

Он прошел мимо Скелета Воина и уставился на пустой пространство. Он не мог ничего разглядеть. Полная темнота преградила ему путь и даже фонарь на голове Скелета Воина не мог осветить ее. Казалось, это не пустота, а просто черный барьер преградил им путь.

Хурокан протянул руки в пустоту.

[Желаете войти в подземелье?]

Тут же послышалось оповещение.

‘Как я и думал, это все таки подземелье.’

Темнота исходила из подземелья.

В «Полководце» за инст-подземелья никто не гонялся. Они частенько были завязаны на каком-то задании. Как только задания завершались, то эти инст-подземелья исчезали. Именно поэтому они не несли в себе особой значимости. Их нельзя было повторно пройти.

"Хм."

В этих подземельях были свои плюсы и минусы.

Плюсом было то, что они были изолированы от внешней среды. Это препятствовало вмешательству из вне. По этой причине, гильдии очень приветствовали подобные подземелья. Они могли сделать все согласно своему плану. Кроме того, т.к. в подобных подземельях требовалось пройти все с первой попытки, то это считалось хорошим знаком.

Но тут не без своих недостатков.

‘Я не имею свободы передвижения...’

Хоть игроки могли свободно в него входить, но они не могли оттуда выйти.

Было бы хорошо, если бы это была открытая область из которой Хурокан мог бы спокойно сбежать, если встретится с непосильным противником. А вы думаете зачем он вложил все очки своего некрманты в силу? Правильно, чтобы убежать! Если бы все свелось к тому, что противник будет слишком силен, он просто использовал бы своего скелета в качестве приманки, а сам бы убежал. Но в инст-подземельях это не работало. Он не сможет оттуда выйти, прежде чем не одолеет всех монстров внутри. К тому же он не мог ожидать помощи извне.

Действительно, жизнь или смерть.

Поэтому Хурокан прервался на короткий сон.

Он не знал, что его могло ожидать внутри. И он не сможет оттуда сбежать. У него нет поддержки. Убей, либо будь убитым. Вспоминая еще и темноту в подземелье, это не сулило ему ничего хорошего.

Опасность.

Большинство игроков приняло бы решение здесь отступить. Это было логично.

‘Это действительно очень опасно.’

Хурокан не отрицал этого факта. Риск был больше, чем он ожидал.

‘Но это лишь значит, что и награда будет велика.’

Его ожидала хорошая награда. Хурокан перебирал в голове варианты действий.

‘Нужно лишь убить монстров в этом подземелье, затем мне дадут титул Восходящей Звезды... теперь же, в этом задании, существует высокая вероятность получить еще один связанный титул. Так как никаких вмешательств извне не ожидаются, то мне предстоит разобраться лишь с тем, что внутри подземелья. О посторонних монстрах тоже не стоит волноваться. Так же, я не растерял своей силушки в процессе выполнения этого задания, так что я все еще нахожусь в своей прекрасной форме.’

Была высока вероятность проигрыша.

Однако сейчас, он был как-никогда верен своей интуиции.

‘Если сейчас все пройдет удачно, то выйдет не маленькое количество просмотров.’

Его интуиция подсказывала ему, что видео его сражения получится очень хорошим. Он мог гарантировать это.

‘Что ж, приманка у меня уже есть. Так что я думаю, что смогу достигнуть десяти тысяч просмотров в течение двух недель.’

Титул Восходящей Звезды в сочетании с пустой, темной пещерой были просто превосходной приманкой. Не каждый осмелился бы пойти на такой шаг.

‘Ну действительно, какой сумасшедший пойдет туда при таких высоких рисках?’

Выполнить невозможное. Чтобы зарабатывать в «Полководце», нужно совершать невозможное.

Людей, наблюдающих за «Полководцем», было гораздо больше играющих. Все, что хотели видеть зрители, это как кто-то ломал рамки возможного. Никто не хотел наблюдать за посредственными вещами.

Чтобы заработать деньги, нужно было захватить внимание зрителя. Некоторые могли сделать деньги в игре посредством охоты, и крафтом предметов, но все это не идет ни в какое сравнение с деньгами, что давали тебе большие просмотры. Именно поэтому гильдии и Топ-игроки всегда бросали вызов сильным монстрам и боссам.

Для кого-то опасность, а для кого-то возможность!

'Я войду сразу после того, как откатиться навыв Ядро Скелета.'

Хурокан принял решение.

□□□

[Вы вошли в подземелье.]

В момент, когда Хурокан вошел в пустоту, он оказался в пространстве шириной 300 кв. метров. Потолок 4 метра в высоту, а пол был восьмиугольной формы, с колоннами на каждом углу.

'Кольцо.'

Словно ринг ММА.

Потом.

пррррр!

Сфера света на голове Скелета Воина резко взлетела и достигла потолка. А после потоки света осветили темное пространство. Свет освещал стадион не полностью, а скорее смешивался с темнотой, формируя собой тусклое освещение.

Напряженность заполнила воздух.

'Прекрасно.'

Хурокану понравилась эта атмосфера. Видео, что он снимал, должно было оправдать его ожидания.

Потом потоки света стали освещать то, что скрывалось за тьмой...

Кррррр!

Монстр с ревом оповестил о своем появлении.

'Оборотень.'

Хурокан быстро признал своего противника. Это было не трудно сделать.

'Он немного больше, но все же.'

У оборотня перед ним было несколько отличий в сравнение с синим оборотнем с которым он сталкивался ранее. Этот оборотень был чуть выше 2-ух метров, с длинными руками. Его длинные когти напоминали хук Пуджа. И мех его был черным, а не синим.

'Мм?'

Но то, что привлекло внимание Хурокана больше всего...

'Это?'

Его глаза.

'Черный мрамор?'

Цвет его глаз был красным с примесью черного мрамора. Это действительно смотрелось гротескно.

‘Вот черт.’

Уголки его рта изогнулись.

‘Кто бы мог подумать, что мы столкнемся с ответвлением задания о Оскверненном Графе?’

Оскверненный Граф.

Это был первый основной сценарий «Полководца».

Основной сценарий «Полководца» был огромным ступенью. Игроки должны были пройти эту ступень, чтобы добраться до следующей сюжетной линии.

‘Последнее задание основного сюжета в котором я участвовал, было четвертым, Армия Дракона.’

До своего возвращения в прошлое, Хурокан участвовал в четвертой сюжетной линии.

Оскверненный Граф, Аморальный Принц, Разрушенное Королевство... хотя Хурокан не мог играть даже роль поддержки в первых трех сюжетных линиях, но он сделал ошеломляющее повышение до одного из лидеров в Армии Дракона. Это случилось тогда, когда Гильдия "Хахве маска" начала делать себе имя.

Никто не знал, сколько еще было сюжетных линий. Tobot Soft считала эту информацию совершенно секретной. Самое важное, это то, что награды за выполнение основных сюжетных линий были удивительны. Во-первых, титулы выдавались словно леденцы. И разница между именем и не именем титулов с выполнения основной сюжетной линии была огромна.

Во-вторых, привлекаемое внимание у них было на совершенно другом уровне. Видео заданий с основной сюжетной линии имели совершенно другую аудиторию. На них хорошо заходила продажа живых билетов. Более 10 миллионов человек купило видео трех заключительных сражений по заданию Разрушенного Королевства.

Конечно, на подобные задания велась ожесточенная конкуренция среди Топ-30 Гильдий. Ведь лидерами в выполнении основных сюжетных линий были именно они. Мало того, что у них была необходимая информация и рабочая сила, чтобы завершать эти задания, но они также подкупали, либо мешали своим конкурентам.

И Хурокан прикоснулся к кончику этого айсберга.

‘Задание Оскверненного Графа должно было далеко продвинуться ...’

Выполнение основного задания было односторонним мостом. Выполнение первого задания приводило ко второму, а дальше к третьему и т. д. и т. п. Поэтому основная часть заданий по его поискам уже должна была быть завершена. Так что Хурокану скорее всего достанутся лишь остатки.

Конечно, это не значит, что он был не рад.

‘Я не могу сказать «нет» подобной возможности.’

На этом его размышления закончились.

Монстры связанные с заданием Оскверненного Графа были намного более свирепыми, нежели обычные монстры. Их нельзя было сравнить с синим оборотнем, что он убил.

Щелчок, щелчок!

Хурокан поспешно два раза щелкнул своими пальцами. Скелет Воин с пылающими глазами устремился на Оскверненного Оборотня.

А Хурокан тем временем нарисовал слово своим правым указательным пальцем на левой ладони.

Дьявол.

Сразу же, после написания этого слова ...

[Вы активировали навык Метка Демона.]

На его левой ладони появилась зловещая аура.

“Дарую тебе проклятье.”

Хурокан левой рукой коснулся кончика своего меча. Затем длинное лезвие его меча поглотило эту темную ауру.

Это единственное, что было в арсенале Хурокана.

Сейчас самое главное в том, как он распорядиться своим оружием.

После завершения своего проклятья, Хурокан стал наблюдать. Скелет Воин и Оскверненный Оборотень быстро сокращали дистанцию.

“30 секунд.”

Хурокан ожидал от своего скелета только одного.

Чтобы тот занял оборотня на 30 секунд.

Он не надеялся на чудо, Скелет Воин не одолеет Оскверненного Оборотня в одиночку.

Он просто должен удерживать свою позицию в течение 30 секунд. Тогда все прошло бы гладко. Он верил в него. В конце концов, сам Великий Палач проводил ему личную тренировку, ведь именно для этого он вложил все очки в силу.

Он. Сможет. Его. Удержать!

Но пока Хурокан рассчитывал на своего скелета...

Крак!

Прозвучал гулкий звук.

'Ах.'

Это был звук удара лапой Развращенного Оборотня по Воину Скелету. А после этого его голова полетела в стену, а за ней и его тело.

Два.

Двух ударов хватило Оскверненному Оборотню, чтобы разобраться с Воином Скелетом. В глазах Скелета Воина появился значок X, так же как и на рту у наблюдавшего за этим Хуроканом.

'Еб*" тв*# р?#!.'

Походу, кому-то стоило еще раз преподать урок.

К счастью Хурокана, тот выиграл хоть немного времени этим обменом ударов.

'Его скорость и сила - оба пункта на высоте... но этого все еще недостаточно.'

Это было несомненно быстро, но чтобы одолеть Хурокана этого недостаточно.

К тому же видя, что эти два удара не полностью уничтожили Скелета Воина, давало Хурокану понять, что оборотень не убьет его с одной тычки.

'Четыре удара? Нет, скорее всего три.'

Три удара.

Такова была стоимость проезда отсюда до замка Фигар. И в качестве бонуса, Хурокан будет сосать свой пальчик целых два дня.

Большинство игроков отчаялось бы в таком опасном положении. В конце концов пути к отступлению были отрезаны.

То же самое было и с Хуроканом. Он чувствовал словно стоит на краю утеса. В тот момент, когда он ступит в ее сторону, он упадет. Он чувствовал как участилось его сердцебиение, хоть и подобной функции не было в игре.

'Три жизни. Счастлиное число.'

Хурокану понравилось это чувство. Ведь подобных ощущений ты не добьешься в реальном мире. Чувство того, что ты действительно жив.

"Хааааа!"

С громким криком Хурокан кинулся в сторону Развращенного Оборотня.

Щелчок, щелчок!

Он дважды щелкнул пальцами, пока бежал. Воин Скелет быстро восстановился поглотив ману Хурокана. В его глазах снова разгорелось пламя жизни.

Свист!

В тот момент, когда Хурокан вошел в диапазон атаки Оскверненного Оборотня, он замахнулся рукой. С пробирающим до костей звуком разрезающего воздуха, черная лапа мелькнула в поле

зрение Хурокана.

Свист!

Хурокаан пригнулся и уклонился от удара, но прядь его волос разрезало когтями оборотня.

Он действительно ходил по острию ножа. Вслед за первым смертельным ударом, пришел и второй.

Оскверненный Оборотень ударил левой лапой в сторону Хурокана, продолжавшему бежать к нему после уклонения от первого удара. Его лапа в этот раз летела по диагональной траектории. Просто пригнувшись, Хурокану от него не уклониться!

Свист!

Но Хурокаан достаточно просто избежал этого удара, просто отклонившись правее. Выглядело так, словно лапа Оскверненного Оборотня двигалась вслед за плечом Хурокана .

Но любой наблюдающий, мог прекрасно понять, что это Хурокаан специально избегал ударов оборотня в последний момент.

Причина...

‘Я вижу.’

Была в том, что только с точки зрения Хурокана можно было разглядеть. Только в тот момент, когда ты находишься над гранью жизни и смерти под лапами Оскверненного Оборотня, ты можешь увидеть его слабые стороны. Это и было его целью.

Хурокаан слегка поцарапал его кончиком своего меча. Он не планировал оставлять глубоких ран.

[Оскверненный Оборотень попал под проклятье Метка Демона.]

Все для того, чтобы оставить на нем проклятье.

После своего успешного нападения, Хурокаан оказался за спиной Оскверненного Оборотня, а затем поспешно разорвал дистанцию.

Оскверненный Оборотень развернулся, чтобы достать Хурокана, а Хурокаан после того как отбежал достаточно далеко, повернулся к нему лицом.

Эти двое молча посмотрели друг на друга.

Грррр.

Оскверненный Оборотень низким рыком показал свое разочарование.

Хурокаан лишь усмехнулся над Оскверненным Оборотнем, и подразнил его пальцем, маня к себе.

А потом.

Удар!

Скелет Воин, что закончил свое восстановление, бросился на спину оборотня со своим костяным клинком.

Рычание!

Развернутый Оборотень испустил громкий вопль, а скелет быстро спрыгнул с его спины и отступил. Оскверненный Оборотень не преследовал Скелета Воина, а поскорее вытащил костяное лезвие из своей спины. А затем в ярмом порыве кинул клинок в сторону своего обидчика. Скелет Воин не уклонялся от этого ярого броска.

А между тем...

'Давай посмотрим.'

Хурокан медленно, и скрытно сократил дистанцию между ним и Оскверненным Оборотнем.

Грр!

Однако оборотень быстро повернул свою голову в сторону Хурокана и обнажил свои острые словно бритвы клыки.

'Его агро переключается на атакующего, но оно так же быстро переключается снова, если существует риск очередного нападения.'

После завершения своих мыслей, Хурокан стремительно и быстро кинулся к Оскверненному Оборотню. В колебаниях не было надобности. Он знал, что ему нужно делать - привлечение внимания Оскверненного Оборотня. После этого, Скелет Воин должен был напасть на оборотня и укусить его.

□□

Скелет Воин уставился на монстра перед собой. В его голове не было места страхам и сомнениям. Он выжидал подходящего момента.

Его вечно ворчливый владелец, иногда дававший ему тумачков и к которому он был бесконечно лоялен, создаст для него такой момент.

Щелчок, щелчок!

Скелетный Воин ринулся вперед.

Он словно стрела устремился к спине Оскверненного Оборотня. Скелет Воин набрал уже достаточную скорость. Подходил решающий момент.

Удар!

Костяной клинок вонзился в рану, что он оставил ранее. Костяной клинок вошел достаточно глубоко, лишь его рукоять торчала снаружи. В этот момент послышались два щелчка со стороны его хозяина. Поэтому Скелет Воин не стал отступать.

Укус!

Он укусил оборотня за спину. Вонзил в него свои клыки. Но словно, не удовлетворившись этим, он вонзил в него свои когти. Его острые когти испещрили спину оборотня порезами.

Тело монстра начало дрожать.

И в этот момент внутри Скелета Воина забурлила сила.

Удар!

Воин Скелет ухватился руками за тело монстра и откусил от него целый кусок плоти. А после этого, Скелет Воин поднял свой взор к небу и издал волкоподобный, беззвучной вой.

□□□

[Скелет Воин одолел могущественного противника. Скелет Воин и связанные с ним навыки значительно усилились.]

[Навык Ядро Скелета поднялся до ранга E.]

“Хм?”

Оповещение, что предзнаменовала конец пятиминутного сражения, немного отличалась от ожиданий Хурокана.

‘О чем там говорилось?’

Хурокан сконцентрировался на повторном прослушивании оповещения, словно пытался что-то расслышать в плохо настроенном радио.

[Вы завершили задание, Пещера Мистера Бим.]

[Вам присвоено 3 новых звания.]

‘А?’

Хурокан еще раз удивился.

‘З?’

Грохот!

Затем Хурокана прервал внезапный грохот. Это тело Оскверненного Оборотня упало на землю.

“Хмм!”

Видя, как его тело упало на землю, на лице Хурокана появилась улыбка, пожалуй впервые за все время сражения.

Он сражался, затаив дыхание.

Первоначально, он планировал произнести пару завершающих слов, после окончания сражения. Однако слова, что он заготовил, давно пропали среди звуков неожиданных оповещений.

'Так, нужно снова оценить ситуацию.'

Хурокан сначала проверил свою левую руку, на ней была большая рана. От локтя до самого плеча. Можно было заметить две длинные раны, что оставил на нем Оскверненный Оборотень.

Удивительно уже то, что он отделался только этим. И конечно, это очень мешало двигать рукой. Хурокан взял себя за левую руку, словно она была и вовсе не его. И поднес часы с рукой себе ко рту.

“Конец записи.”

Его первая награда - видео.

Хурокан повернул циферблат на своих часах и посмотрел описание задание.

‘Задание завершено.’

Его вторая награда за окончание задания получена.

Всего это Хурокан и так ожидал.

Но.

‘Навык повышен в ранге, уже?’

Был еще один бонус. Хурокан пошевелил своими пальцами, чтобы включить нужное приложение.

[Ядро Скелета]

- Ранг: E

- Скелеты, которых вы можете призвать: Воин (2)

‘Я думал, что это произойдет по достижению 20 уровня...’

Его навык Ядро Скелета повысился. Это произошло быстрее, чем он ожидал.

Казалось, игра присудила убийство оборотня его Скелету Воину, а не Хурокану, поскольку он нанес завершающий удар. Навыки связанные с нападением часто прогрессировали быстрее в подобных ситуациях.

‘Ну, это в любом случае хорошо.’

Хоть и внезапно, но это было приятной неожиданностью для него. С повышением ранга навыка Ядро Скелета, характеристики Скелета Воина тоже повышались. К тому же, теперь он мог призвать двух скелетов. Он прекрасно справлялся в сражениях и с одним, но теперь он мог призвать еще одного. Просто мысль о подобном делало Хурокана счастливее.

Но Хурокан больше чем этому, стал рад его четвертой награде. Он проверил оповещение с присуждением званий еще раз.

[Вам присвоено звание, 'Восходящая Звезда'.]

Это именно то, чего он и добивался.

[Вам присвоено звание, 'Бросивший вызов Героям'.]

‘О? Так оно из разряда - Героев? Ну, учитывая, что я в одиночку вошел в подземелье и убил

оборотня, то этого стоило ожидать.'

Хотя он знал об этом Титуле, но не ожидал получать его здесь. И наконец.

[Вам присвоено звание, 'Преследователь Скверны'.]

А с этим Титулом в прошлой жизни он еще не сталкивался.

На этом Хурокан закончил подсчитывать свою прибыль. Калькулятор в его голове закончил свои вычисления, и после осмотра своих результатов, Хурокан растянулся в усмешке.

“Правильно!”

‘Наконец-то судьба благоволит мне!’

Однако Хурокан еще не знал... что реальный джек пот ждет его впереди.

□□□

Поскольку популярность «Полководца» непрерывно шла наверх, то и известность Топ-30 гильдий, которые к тому же обладали своими каналами телевидения, тоже поднималась вверх.

В то же время, конкуренция между ними становилась все более и более ожесточенной. Если сказать по другому, то уровень их конкуренции вышел на новую планку. Из-за возросшей конкуренции стычки среди Топ-30 гильдий стали обыденным делом. Ходили слухи, что некоторые специально шли на конфликт, чтобы своими сражениями привлечь к себе побольше внимания.

В такой ситуации, выполнение основной сюжетной линии «Полководца» по поиску Оскверненного Графа стало для всех сродни Святому Граалю.

“Есть какие-нибудь новости о Оскверненном Графе?”

Оскверненный Граф был горячо обсуждаемой темой, что сильно привлекало внимание широкой общественности. Ходили слухи, что в заключительном сражении с Оскверненным Графом доходы от рекламы будут сопоставимы с чемпионатом мира по футболу.

Наверное не нужно говорить о том, что каждая гильдия из списка Топ-30 перерыла каждый уголок «Полководца», что бы раздобыть информацию о Оскверненном Графе. В некоторых Гильдиях были созданы спец. отряды по сбору соответствующей информации о нем.

“Нашел одно видео...”

“Видео?”

Столь горячая тема, как Оскверненный Граф переполняла онлайн миры все возможной информацией. Конечно, большинство из всего этого было мусором.

“В нем есть что-то полезное?”

Но даже в куче мусора, можно отыскать алмаз.

“Это видео игрока 15 уровня, убивающего Оскверненного Оборотня.”

“15 уровня? Разве это не стандартное начало цепочки по Графу? Что тебя так заинтересовало в этом видео?”

“Его сражение было просто... удивительным.”

Конечно, все спец. отряды искали любую информацию о Оскверненном Графе.

“К тому же, он получил Титул Восходящей Звезды.”

“Титул Восходящей звезды?”

Время от времени, находятся игроки с огромным потенциалом, что блистали сильнее самых ярких сокровищ. Спец. Отряд также отвечали за привлечение подобных «Восходящих звезд».

“Это еще не все, он одолел Развращенного Оборотня в одиночку”.

“Что? Оборотни обычно имели уровень не меньше 15... добавить к этому, его статус 'Оскверненного'... то его сила должна достигать 20-25 уровня. И ты говоришь, что какой-то 15 уровневый игрок, убил его в одиночку?”

“Да сэр. К тому же он был Некромантом, и сражался он на передовой.”

“Быстро покажи мне это видео.”

И кажется, они обнаружили еще одно, доселе не виданное сокровище.

□□

Ан Джэюн в настоящее время спокойно просматривал свой планшетный ПК. На нем шло видео его сражения, где Хурокан убивал Оскверненного Оборотня.

Это было удивительное зрелище. Сцена из видео, где он в последнее мгновение избегает удара Оскверненного Оборотня, а в это же время Скелет Воин проводит свою контратаку, было достойно хорошего внимания. Это видео было уникальным, даже среди бесчисленного контента связанного с «Полководцем».

Но глаза Ан Джэюна сейчас были обращены не на видео ролик.

‘Что происходит с показателем просмотров? Я вроде только вчера загрузил это видео?’

Количество просмотров под видео.

‘Уже больше шести тысяч.’

6,211.

Видео, что загрузил Ан Джэюн, перевалил рубеж в 6.000 просмотров всего за один день.

‘Что это? Кто-то запостил у себя мое видео? Откуда столько просмотров?’

Хотя видео связанные с «Полководцем» получали больше внимания, нежели все остальные, но новичку добиться 6.000 просмотров за день дело не простое. Если видео обращает на себя много внимания, то часть от этих просмотров идет и на другие его ролики, что привлекало к нему еще больше внимания.

'Я знал, что приманка была хороша, но не думал что настолько.'

Оно превзошло ожидания Ан Джэюна, сильно превзошло.

Ан Джэюн безучастно смотрел на экран, наслаждаясь столь приятным поворотом событий.

Вскоре он схватил свое кофе и сделал несколько глотков.

'Инерция движется в нужное русло.'

Сейчас было важно решить, что делать дальше.

'Должен ли я пересмотреть свои планы?'

Ан Джэюн изначально планировал снимать свои видео по достижению 20-ого уровня. Это было идеальным моментом, чтобы привлечь к себе побольше внимания, т.к. именно в этот период разница между способностями всех игроков становилась более очевидными. Видео, что он потом заснимет, будут схоже с этапами растущего ребенка. Они прекрасно продемонстрируют, что из себя представляет Хурокан.

Но Ан Джэюн не ожидал, что обороты будут так быстро расти.

'Стоит ли мне пустить немного больше пыли?'

Сейчас был самый подходящий момент, что бы продемонстрировать как можно больше своих возможностей. В подобных случаях лучше оседлать волну, пока есть возможность.

В прошлом было точно так же. После основания Гильдии «Хахве маска» они начали загружать видео своих рейдов и сражений, но спустя лишь целый год им удалось привлечь к себе внимания. Все из-за одного события, в центре которого они оказались.

В тот момент, Гильдия «Хахве маска» заняла много денег, чтобы как можно дальше проплыть на гребне своей популярности. На полученные деньги они приобрели для себя лучшее снаряжение.

В этом и была вся фишка.

Хотите привлечь побольше внимания? Тогда приобретение высококлассной экипировки будет верным шагом в этом направлении.

Вся проблема в деньгах.

У Ан Джэюн сейчас на руках не было денег. Ведь ему требовалось закрыть долг в 10 миллионов вон в течение 3-ех месяцев.

Конечно, у него уже был готовый ответ.

'Придется занять еще 20 миллионов... не думал, что мне так скоро снова потребуются деньги.'

У Ан Джюна не было сомнений в принятом решении.

Вложиться.

Если он сейчас не инвестирует в свой капитал, то следующей подобной возможности может и

не представиться. Сейчас был самый подходящий момент.

Ан Джэюн уставился на кофейную кружку перед собой.

'Похоже придется снова распрощаться с мясом на некоторое время.'

Его запястье, держащая кружку, казалась тоньше чем обычно. Ан Джэюн горько улыбнулся.

'Скоро я тоже превращусь в скелета...'

Он становился все больше похож на своего некроманта.

□□□

После возвращения в замок Фигар, Хурокан немедленно направился в Ассоциацию Завоевателей. Тут ему требовалось поговорить с НПС, с которым в обычных обстоятельствах не встретишься.

“Вы авантюрист по имени Хурокан, что возвратился с пещеры Мистера Бим?”

Этого НПС звали Хотан. Только взглянув на него, Хурокан мог понять, что он был очень высокого уровня.

'Переход к следующей цепочке заданий, я уже это вижу.'

Это было характерно для заданий из основного сценария. По завершению одного задания, ты переходишь к следующему.

Про-игроки прекрасно знали, что завершая одного задание, их направят к следующему, и сжульничать перепрыгнув к следующему этапу ни как не получится.

“То что вы обнаружили, вероятнее всего монстр подверженный воздействию силы Скверны.”

“Скверна?”

Хурокан не выказывал грубого отношения. Для игроков было жизненно важно рассматривать всех НПС словно своих родных. Они не получают никакой пользы, если оставят плохое впечатление о себе у НПС. В конце концов, НПС были дорожными знаками «Полководца». Не смотря на то, что здесь не было сложной системы привязанности как в играх симуляторах, но пусть и простая в «Полководце» она все-таки присутствовала.

В то же время НПС в «Полководце» были сдержаны и осторожны. Поэтому игрокам требовалось активно поддерживать свой диалог.

“Что вы подразумеваете под 'Силой Скверны'?”

“Точно не скажу. Но именно из-за подобной силы монстры стали вести себя агрессивнее. В результате, Ассоциация Завоевателей стала выдавать щедрую награду за их головы.”

“Кажется, я должен отыскать их, неважно какой ценой. Пусть я все еще неопытен, но если я смогу вам хоть как-то помочь, то я приложу все усилия, чтобы схватить этих злобных ублюдков, что стоят за всем этим.”

Как-то так.

Вы должны быть напористым и убедительным, чтобы разговорить НПС.

Если бы вы просто ответили и ушли, то навсегда бы потеряли шанс услышать ответ НПС. Словно дорожные знаки для туристов, НПС в «Полководце» не станут сами идти на встречу игроку. Игроки должны были сами подняться и постучать к ним в двери.

“К сожалению вы слишком слабы, чтобы пойти против власти Скверны.”

“Что я должен сделать, чтобы вы дали мне шанс?”

И перед игроками, что активно стучат...

“Для вас... хмм, видя результаты, что вы показали в пещере Мистера Бим, я действительно думаю, что вы достойны подобного шанса.”

Всегда распахнутся двери...

“К востоку от замка Фигар, находится замок Бангз. Там находится алхимик по имени Ахимбри. Я напишу вам рекомендацию. А дальше он сам укажет вам путь.”

[Задание 'Учение Ахимбри' началось.]

‘А?’

И покажут сокровища, что ждут их на той стороне.

‘Ахимбри? Подождите, Ахимбри? Один из семи учеников Великого Волхва?’

Невероятные сокровища!

□□□

[Учение Ахимбри]

- Ранг: Уникальный

- Ограничение по уровню: Отсутствует

- Описание: Найдите Ахимбри и покажите ему рекомендательное письмо Хотана.

- Награда: Книга Навыка

Проверяя содержание задания, на лице Хурокана появился хмурый взгляд. Не потому, что он был чем-то недоволен или этому не рад. Его хмурый взгляд удерживал поток его радости, что стремился вырваться наружу.

Это прекрасно демонстрировало, насколько был счастлив Хурокан в этот момент. Если бы он не нахмурился, то скорее всего расплылся в широкой улыбке.

‘Ахимбри! Я не могу в это поверить! Это задание в Учение Ахимбри!’

“Ахах...!”

Смех, что он с таким трудом сдерживал, вырвался, с его нахмуренного лица. Хурокан быстро прикрыл рот руками. Но его плечи продолжали дрожать. Соседние игроки, что заметили

Хурокана, прищипнули языками.

“Что за черт? Он что дурак?”

“Пусть идет. Вероятно он смотрел грустный фильм или что-то вроде.”

Для игроков, что находились в Ассоциации Завоевателей, Хурокан выглядел действительно странно.

Кроме того.

“Да ты только глянь на его штаны. Никто в здравом уме не стал бы такое носить.”

“Тут ты прав. Ни один нормальный человек не стал бы это одевать.”

Обтягивающие кожаные штаны Хурокана привлекли множество внимания, но Хурокану не было до них дела. Он вообще никого не замечал.

'Я получил его; Похоже Титул Восходящей Звезды вызвал цепочку заданий.'

Ахимбри.

Он был превосходным магом и одним из семи учеников Великого Волхва Бокэна.

Причина, почему Хурокан так хорошо его помнил состояла в том, что у него можно было получить множество книг навыков. Ходил слухок, что большинство книг навыков уникального ранга распределялось семью учениками Великого Волхва. По сути, это было мечтой каждого мага - получить задание связанное с семью учениками Великого Волхва.

И сейчас Хурокан вышел на Ахимбри.

'Титул Восходящей Звезды, в сочетании с основной сюжетной линией о Оскверненном Графе вызвали подобную возможность.'

Все это, благодаря Титулу Восходящей Звезды.

Подобный Титул служил в «Полководце» доказательством потенциала и таланта. Ну а поскольку Хурокан изъявил сильное желание бороться с Оскверненным Графом, то и Хотан решил предоставить ему подобную возможность.

'Улет.'

Хурокан приветствовал подобную возможность с распростертыми объятиями.

'Хотя мой уровень на данный момент низок, то мне не стоит особо рассчитывать на получение высокоуровневого навыка... но кого это заботит?!'

Хурокан встал со своего места.

'Хорошо, почему бы не пойти к кубу и не сделать парочку предметов, до того как отправиться к Ахимбри. По крайней мере использую свои крафтовые материалы.'

Его следующим пунктом назначения стала производственная мастерская, где располагались крафтовые кубики.

□□

В «Полководце» было множество замков. Среди них были замки, в которых начинали новички, они были сравнительно большими, чтобы вместить в себя большую концентрацию игроков.

Но помимо этого, было несколько локаций, в которых собиралось большинство игроков. Отделения Ассоциации Завоевателей, Башня Класса и Цех Снаряжений. Большинство игроков концентрировалось вокруг этих трех мест.

Из этих трех, Цех Снаряжений был самым переполненным.

'Я не понимаю, почему эти идиоты крутятся здесь вместо того, чтобы просто поехать в казино.'

Если игроки в других двух местах были постоянно играющими игроками, то пользователи слоняющиеся без дела вокруг Цеха Снаряжений были азартными игроками. Хуроكان не особенно любил атмосферу Цеха Снаряжений. Каждый раз наблюдая, как они проигрывают свою жизнь в этих играх, он вспоминал себя.

«Ц.»

Чувствую привкус некоторой горечи, Хуроكان вошел в Цех Снаряжений.

Внутренняя часть Цеха Снаряжений напомнила казино наполненное игровыми автоматами. Впереди выстраивалась целая цепочка маленьких кубов, размером с ребенка, а перед ними стояли игроки, кидающие туда крафтовые монеты или драгоценные камни, а после тщательно их перетряхивали. Казалось, что большинство игроков вместо кубиков, встряхивали свои души. Эти игроки из тех наивных людей, что ожидали выпадения предметов Редкого или Уникального ранга, которые иногда встречались при создании обычного снаряжения. К некоторым кубам выстраивались целые очереди, и это не смотря на то, что вокруг было куча свободных.

'Похоже, что кому-то там выпал уникам.'

Эти игроки ставят все свои деньги на мизерный шанс разбогатеть, их нельзя назвать настоящими геймерами, они просто наркоманы которых поглотил азарт.

Хуроكان просто игнорировал их. Он не собирался тратить свое внимание на подобных им людей. После некоторого блуждания вокруг, Хуроكان встал перед свободным кубом.

Он сначала вставил 1 золотой в куб. Затем, одна из черных сторон куба превратилась в сенсорный экран. Используя сенсорный экран, Хуроكان стал искать Эссенцию Скверны, крафтовую ювелирку, и Кость Оскверненного Оборотня вместе с его Шкурой. Все это, были крафтовые материалы, что он получил при убийстве оборотня. После этого, экран вывел ему список снаряжений, что он мог создать при использовании своих материалов.

Все это было очень неудобно и скучно. В то же время, это было обязательным процессом для всех игроков. Поиск снаряжения, включение материалов, затем сотрясение куба. Эти три шага - и есть полный процесс создания снаряжения. Хотя бывало забавно проверить свою удачи при создании трех, четырех предметов, но если представить себе этот же процесс, при создании сотен предметов. То это становилось моральной пыткой, Хуроكان однажды сталкивался с этим.

Все это произошло еще до возвращения в прошлое, во времена когда он устраивался на подработку в мастерскую связанную с «Полководцем».

‘Как я еще там не сошел с ума.’

Самое худшее заключалось в том, что при создании сотен стандартных предметов, появлялся только один Редкий, и тебе приходилось отдавать его кому-то другому. Представьте себе это чувство потери. Хотя, только благодаря этой подработке в мастерской, Хурокаан смог попасть в «Полководец». Без нее, Хурокана бы здесь не было.

Задвинув все посторонние мысли в сторону, Хурокаан сосредоточился на экране перед собой.

‘Хм.’

Он просмотрел каждое снаряжение из списка, одно за другим.

И кое-что привлекло его внимание...

‘Мм? Я могу создать ожерелье?’

Ожерелье. Он мог создать ожерелье Редкого ранга. Это было просто замечательно.

‘Хах, а я действительно везунчик.’

Игроки могли крафтить три типа снаряжений. Броня, оружие и аксессуары. Из них, аксессуары были самыми труднодоступными. Игрокам обычно приходилось ждать достижения 30-ого уровня, чтобы получить возможность для создания аксессуара. Материалы для его создания были очень редкими.

Поэтому Хурокаан много не раздумывал по этому поводу. Он быстро вставил 3 монетки Костей Оскверненного Оборотня и 2 монетки его Кожи. Затем, он открыл куб и вставил в него драгоценный камень. Наконец, он выбрал ожерелье из списка на экране и начал встряхивать куб. Приблизительно спустя 20 секунд, после того, как ему все это начало надоедать...

[Вы преуспели в создании предмета.]

Выскочило оповещение.

Хурокаан был немного раздражен.

‘«Полководец» хорош практический во всем, но он умеет раздражать в самых неожиданных местах.’

С раздраженным видом, Хурокаан открыл куб. И тут, его лицо напряглось.

"Что..."

□□□

[Ожерелье Преследователя Скверны]

*Основные Свойства

- Ранг: Уникальный

- Увеличивает классовые характеристики пропорционально уровню героя

- +18 ко всем характеристикам
- Ограничения по уровню: Нет
- Необходимые условия: Титул 'Преследователь Скверны'

* Вторичные Свойства

- Вы еще не выбрали бонусный навык.
- Это снаряжение привязано к владельцу.

*Описание

- Этот предмет был создан с использованием силы Скверны, чтобы поддержать его владельца в добром деле.

Глядя на описание предмета в окне голограммы, Хурокан сделал глубокий вдох. В этот момент, в его мыслях вертелось лишь одно слово.

'Пизд*ц.'

Это слово было готово вырваться из его рта в любой момент. Даже с его огромным опытом, Хурокан мог лишь с удивлением смотреть на это чудо. Он был не просто удивлен; он был заморожен.

'Это не просто Уникальный предмет; Он из разряда предметов Уникальной Хроники!'

Уникальная Хроника.

Вышеупомянутые предметы, доступны лишь при выполнении основной сюжетной линии.

Подобное снаряжение, было гораздо лучше обычных Уников. И они не могут быть проданы или потеряны. Иногда игроки торговали своими материалами для их создания. И цену на них устанавливал лишь сам торговец.

Но теперь Уникальная Хроника появилось в руках Хурокана!

'Кажется, моя мозговая активность начинает останавливаться.'

Хотя он и до своего возвращения в прошлое, проводил в игре прорву времени, но ни разу... ни разу ему так не везло.

Конечно, будь у него возможность продать этот предмет, то он бы чувствовал себя еще лучше. Хурокан нашел бы какого-нибудь богатея, и всунул ему этот предмет, по установленной им же цене.

Ну, у Хурокана все равно не было причин для расстройства.

'Во всех тех купленных лотереях, я не подбирался даже к третьему месту, даже близко. Но сейчас, фортуна улыбается мне!'

Он был чрезмерно доволен полученным результатом. Если бы ему повезло чуть больше, то он бы стал серьезно волноваться.

После того, как Хурокан успокоился, он немедленно вошел в раздел выбора дополнительного навыка. Выбор бонусного навыка, раздел выбора навыков 20 уровня и ниже. Хурокан выбрал категорию черной магии, в которой появилось приблизительно 10 магических заклинаний. Больше всего внимание Хроукана привлек навык, связанный с Ядром Скелета.

[Количество скелетов, доступных для призыва Ядра Скелета +1]

Хурокан не колебался.

'Похоже, Бог не может дождаться моих великих свершений в «Полководце».'

□□□

"Оппа получил свои вещи; и он идет по ваши души ~ ♪"

Серая конусная шляпа, была символом магов «Полководца». Весь его верх и перчатки сделаны из кожи Зеленой Ящерицы. Обтягивающие кожаные штаны и кожаные ботинки. Наконец, ожерелье с фиолетовым драгоценным камнем внутри, размером с кулачок младенца.

Носящий столь разнообразный ассортимент одежды, был Хурокан.

Нечто подобное, люди не стали бы носить даже за деньги. Ведь этого достаточно, чтобы привести в неловкость стороннего наблюдателя.

И несмотря на все это, Хурокан счастливо шел и припевал, что тоже выходило у него не очень. Он даже пританцовывал в такт своего школьного гимна, пока направлялся к замку Бангз.

"Уже близко..."

Даже монстры обратят внимание на подобное чудо юдо.

"... он действительно сделал это."

Один монстр шел в сторону Хурокана. Это был большой медведь, с зелено-коричневой шкурой. Лесной Медведь.

Это был один из самых свирепых монстров на 25 уровне. Но даже при его высокой выносливости и огромной силе с него не выпадало стоящих материалов. Да и очков опыта с него выпадало не много. На деле большинство игроков «Полководца» просто приняли бы решение его обойти.

Будь на его месте обычный Хурокан, то он бы цыкнул языком при виде Лесного Медведя и снова начал бы ворчать по поводу своей чертовой удачи.

Но сейчас Хурокан, немного отличался от обычного себя.

Он сейчас не совсем нормален.

И касалось это не только его психологического состояния...

'Ну наконец-то он подошел.'

Но и его боевых способностей.

'У меня уже тело зудит от долгого ожидания.'

Хурокан за мгновение ока получил невероятный скачок вверх. Мало того, что он получил Уникальное снаряжение, он так же по дешевке приобрел парочку Редких предметов. Конечно, это были его зеленые перчатки и зеленых верх. Все его тело было эталоном дешевизны. Просто, никто бы не стал платить и тем более носить подобную безвкусицу.

Ну, а так как Хурокан и так облажался со своими кожаными штанами, став модным террористом, то ношение еще парочки подобных вещей ему погоды не сделают.

На этом его думы закончились.

Наблюдая как Лесной Медведь медленно приближался к нему, Хурокан засунул руку в карман и достал оттуда три Ядра Скелета.

'150,000 каждый.'

Он купил новые крафтовые монетки, чтобы создать 3 новых Ядра Скелета. На них он потратил почти 500.000 вон. Если говорить прямо то Хурокан чуть в обморок не падал пока отдавал за них свои кровные денежки.

Боевой ИИ распределялся между всеми Скелетами Воинами. Другими словами, не было никакой необходимости их заново переобучать.

В итоге на сколько же сильными стали его Скелеты Воины теперь?

Если добавить ко всему этому его собственные возросшие возможности?

Хурокан мог точно сказать.

Он станет сильнейшим!

Хурокан стоял выше бесчисленных Экспертов и Топ-игроков, ведь он уже лучше всех знал нынешний «Полководец». Даже он не мог себе представить каких результатов он добьется в будущем.

Зная какая мощь сейчас находилась в руках Хурокана, любой бы игрок содрогнулся от страха. Именно поэтому Хурокан не переставал ухмыляться.

Но увы, Хурокан прекрасно знал, что вечно это делать у него не получится. Он подавил свою ухмылку и бросил три Ядра Скелета на землю. Тут же появились три скелета с огромными крокодилскими черепами. Его Скелеты Воины в правой руке держали клинки, а на другой несли щиты, что были сотканы из костей.

Скелеты Воины, были созданы на основе Ящеролюдей. После того, как они увидели Лесного Медведя, они стали агрессивнее.

Заметив увеличение в количестве врагов, Лесной Медведь закончил свою неторопливую прогулку и устремился в сторону Хурокана. Наблюдавший за этой сценой Хурокан, медленно достал свою маску.

А затем дал команду своим часам.

“Начать запись.”

Это было сигналом к началу сражения.

□□□

Свист!

Наряду с ужасающим звуком.

'Пфф...'

Хурокан не стал убегать в такой опасной ситуации. В момент избегания удара, он поднял голову и встретился взглядом с Лесным Медведем. Он был бесстрашен и казалось в любой нанесет удар своим мечем.

Лесной Медведь тоже не отводил взгляда от Хурокана. В этот момент его гнев был устремлен на Хурокана и только на него. Он еще не сталкивался с подобным; в чужом взгляде чувствовалась ясная враждебность по отношению к нему.

УУуууооОоо!

Лес задрожал от громкого рева Лесного Медведя.

А среди этих звуков...

'Хорошо, сейчас! Начинайте! Я хорошо удержал его агро!'

Хурокан отдал команду. Отвечая на его приказ, Скелет Воин быстро подпрыгнул. Сцена того, как он летит на спину Лесного Медведя, чтобы нанести удар, выглядела очень красиво.

Удар!

Клинок Скелета Воина вонзился в плоть медведя и ушел глубоко в его спину. В момент, когда меч вошел в спину Лесного Медведя, Скелет Воин быстро отпустил свой клинок, и спрыгнув со спины медведя отступил как можно дальше.

УВОООО!

Обернувшись, Лесной Медведь высвободил наполненный болью рев. Он пытался найти того, кто его ранил чтобы разорвать на куски.

Уво?

Но то, что он увидел это не ранивший его скелет, что поспешно отступил. Уже другой бежал прямо к нему на встречу.

Увоо!

Лесной Медведь без промедления отбросил очередного Скелета Воина.

Кряк!

С сокрушительным звуком удара по голове Воин Скелет отправился в полет.

Наблюдая за происходящим, Хурокан стал инстинктивно кричать.

“Вы идиоты! Взаимодействуйте! Если вы видите, что один из вас пошел в нападение, то вам требуется действовать слажено, чтобы нанести ему еще один удар, в крайнем случае дождитесь следующей возможности! Не бегите на него так очевидно, это все равно, что пнуть мяч в руки вратаря!”

В этот момент, оставшийся Воин Скелет бросился на Лесного Медведя.

“Эй!”

Щелчек!

Пораженный этим Хурокан, быстро щелкнул пальцами. Скелет, что так прямолинейно рванул в бой схватил покрепче свой щит и ушел в режим обороны.

Гррр...

Наблюдая за внезапными изменениями в его действиях, Лесной Медведь заколебался. Лесной Медведь медленно обернулся к Хурокану лицом, а Хурокан тем временем быстро выхватил меч и отступил. Видя, что Хурокан отступил, Лесной Медведь вошел в Режим Боевой Готовности.

Небольшая отсрочка.

Используя эту возможность, безголовый Скелет Воин направился в лес, чтобы найти свою недостающую голову.

Щелчок, Щелчок!

Словно ребенок, Скелет Воин водил своими руками, а наблюдавший за всем этим Хурокан лишь скрежетал зубами.

'Кхм.'

То, что Скелеты Воины разделяли свой Боевой ИИ, было огромной выгодой, поскольку Хурокану не нужно было обучать их с нуля. В результате все его Скелеты Воины прекрасно уклонялись, отступали сразу после нападения и атаковали когда появлялась возможность. Все это результаты обучения Хурокана.

Проблема была в том...

‘Эти безмозглые идиоты... конечно, у них и не должно быть мозгов, но...’

Что они не могли наладить командную работу.

Когда атаковал первый, то второй тоже должен был идти в атаку, а третьему требовалось действовать по ситуации. Это и есть ‘работа в команде’, но тут ее просто не было. Они не действовали как взаимосвязанный механизм, а отдельно и независимо.

От того сейчас и происходили такие казусы.

‘Ох, что за колоссальные потери маны...’

Конечно, для нормального некроманта это не проблема. С достаточным количеством маны Скелеты Воины восстанавливались в большинстве случаев.

Проблемой был Хурокан. Как некромант силового типа, он не мог разбрасываться своей маной на право и на лево. Поэтому он не мог спокойно игнорировать повреждения своих скелетов.

Хурокан взглянул в сторону. Скелет Воин нашел свою голову, и теперь начал ставить ее обратно на шею. Вместо раздражения или гнева, Хурокан лишь глубоко вздохнул.

'Да, это мой косяк, я слишком многого от вас ожидал.'

В конце концов у всего были свои ответы.

'Это моя неудавшаяся попытка отведать бесплатного ланча. Да.'

У Хурокана нет выбора, кроме как снова заняться их тренировкой.

"Ну бл*ть."

'Я думал, что смогу расслабиться, как и остальные некроманты, пока мои армейские призывники выполняли бы всю работу...'

Конечно, чтобы натренировать их Хурокану следовало сражаться на передовой.

'Я полагаю, что это моя судьба - сражаться на линии фронта. Вечно...'

Хурокан схватил свой полуторный меч и побежал в сторону Лесного Медведя.

□□□

Ан Джэюн в данный момент держал свой планшетный ПК. В нем проигрывалось 3 видео. Содержание в них было одним и тем же, только ракурсы были разными.

Функция видеокамеры «Полководца» снимала мир с разных сторон. Словно сцены на видео снимало множество камер и с разных углов. Ну, а так как видео шло не от первого лица, т.е. игрока, то здесь можно было создавать неплохие фильмы.

В то же время, эта особенность служила игрокам прекрасным аналитическим инструментом.

Все таки «Полководец», это система. Какими бы выдающимися не были монстры, они не могут превзойти свои изначально заложенные аналитические настройки. Никак, абсолютно невозможно. Сделай они это и «Полководец» перестанет быть просто игрой. По сути, у всех монстров есть некоторые предпосылки в действиях, что они будут совершать по ходу сражений.

И конечно, сейчас Ан Джэюн занимался не монстрами.

'Они становятся все лучше и учатся быстрее...'

3 Скелета Воина, сейчас Ан Джэюн занимался анализом их сражения.

'Но этого все еще не достаточно.'

В адаптацию своих навыков сражений, Скелеты Воины превзошли его ожидания. Он был поражен до глубины своего сердца. Он не мог понять, как нечто подобное, до сих пор оставалось незамеченным?

С другой стороны, они не были столь прекрасны, как он полагал. Хотя их боевой потенциал огромен, но их придется еще многому обучить. Поэтому Ан Джэюн занялся созданием учебного плана. Ему не доводилось заниматься подобными вещами раньше, поэтому он лишь громко вздыхал.

'Если бы я так же серьезно относился к своим занятиям в школе, то давно бы уже поступил в институт.'

Пусть он и говорил все это в такой тяжелой манере, но на деле ему все это доставляло большое удовольствие.

Как только они обучатся и приобретут побольше опыта, то покажут невиданный до селе результат на поле сражения.

И это не все.

'К тому же, в дальнейшем у меня не будет необходимости держать на себе агр. Как только достигну 40-ого уровня я запрыгну под это дело своего голема.'

Некроманты не ограничивались одними Скелетами Воинами. У них в арсенале имелись Скелеты Маги, Големы, а в дальнейшем появлялись Рыцари Смерти. Ходили слухи, что некромант мог призывать даже Костяного Дракона.

По крайней мере, Хурокан был точно уверен, что с появлением Голема видео его сражений кардинально изменится. Так как у Голема огромное здоровье и защита, то Скелеты Воины будут иметь больше пространства для своих маневров, пока он будет держать на себе агр.

Все еще впереди.

'Я смогу пройти весь путь в одиночку.'

Несмотря на беспокойство, Хурокан определенно видел потенциал. Потенциал в соло рейдах!

Конечно, нужно было еще кое-что решить.

Самая большая проблема на данный момент...

"Будь у меня больше денег..."

Деньги.

Перед тем, как начать зарабатывать деньги, ему требовалось расплатиться с долгами. Скоро закончится месяц с того момента, как он занял денег, а у него в кармане ни гроша. Сейчас ему стоит сосредоточиться на заработке. Прежде, чем начать вкладывать деньги в игру, ему нужно расплатиться с долгами.

'Давай посмотрим.'

Ан Джэюн перешел на свою страницу в YouTube. Его видео-введение достигло больше 40.000 просмотров, а другие его видео продолжали набирать обороты. Кроме того, он достиг 10.000 подписчиков.

Ан Джэюн улыбнулся.

'Просто просмотр всего этого делает мой живот счастливым.'

Все шло гладко.

Но этого все равно не достаточно. Он должен будет создать контент, что заставит людей вложиться в него, в его персонажа - Хурокана. Он должен был доказать, что достоин их жертвований, что у его персонажа Хурокана есть потенциал, чтобы в будущем стать героем и одним из Топ-игроков.

Он уже продемонстрировал свой потенциал.

Оставалось лишь...

'С этого момента, в своих видео я сосредоточусь на скорости своего развития, нежели сражениях.'

Показать результат.

□□□

«Полководец» был полон новостей. Множество людей тратили огромные усилия и время, чтобы выпустить хорошие новости. Пусть большинство их попыток разбивались в прах, но иногда встречались и достойные заголовки.

Хахве Маска Хурокан.

В настоящий момент, он попал в самый край этого списка новостей. То, что этот человек смотрел его видео говорило о многом.

"Невероятно."

Он имел белокурые волосы и одет был в алую броню. Заметив это, к нему подошла рыжеволосая девушка.

"Что же такого ты там увидел, что бы расщедриться на такую похвалу?"

"Не подсматривай, следи лучше за собой."

Девушка надулась на его возражения.

"Разве ты не знаешь, что не можешь смотреть за чужими видео из соображений безопасности?"

"Ах, точно."

Он немного изменился в лице, словно вспомнил о чем-то и сказал идентичность видео, что он смотрел.

"Хахве Маска Хурокан. Прямо сейчас я смотрю видео его сражения."

Услышав его слова, девушка сделала любопытное выражение. Это было третьим разом, когда она слышала имя Хахве Маска Хурокан от этого человека.

"Что-то ты зачастил с ним в последнее время."

“На этот раз он сражается с Грязевым Троллем. Оно вышло два часа назад, называется 'Достижение 20 уровня'. Ты можешь поискать его в...”

“Мне не интересно.”

Девушка цыкнула языком.

“Честно говоря, я не понимаю, почему другие Топы так интересуются этим игроком. Что такого они в нем нашли, помимо его одежды? Хахве маска и ужасные кожаные штаны. Разве это не отвратительно? Я с таким человеком разговор бы уж точно не завела.”

Парень лишь криво улыбнулся. Ему нечем было ответить на ее возражения.

“Все дело в его способностях, его сражения удивительны. Подобного стиля - ты больше нигде не найдешь.”

После, парень коснулся экрана и перемотал видео до нужного момента, а затем щелкнул по кнопке воспроизведения.

Человек в хахве маске избегал нападений Грязевого Тролля в самый критичный момент. После того, как он перетянул на себя агро, на Грязевого Тролля один за другим стали нападать крокодило-головые Скелеты Воины. Правый фланг, левый фланг. Они проводили превосходное нападение, словно отточенный и хорошо слаженный механизм.

Откровенно говоря, в этом не было ничего захватывающего. Подобное могла сделать любая хорошо скоординированная команда игроков.

Вот только...

‘Как он тренировал своих скелетов, чтобы так превосходно поднять их боевой ИИ? Разве Боевой ИИ скелетов всегда был настолько хорош? Нет, другие некроманты такого не могли. Разве перед нападением большинство из них не уходило в защиту?’

Тут были не игроки, а Скелеты Воины. Он не мог не удивиться подобному факту. Сражение в одиночку и сражение с хорошо слаженной командой - совершенно разные вещи.

Конечно, белокурый парень всегда знал, что у монстров и НПС «Полководца» был превосходный ИИ. В сражениях, они намного превосходили обычных людей.

‘К тому же его уровень... он ведь совсем недавно в игре! Как он смог достичь подобных результатов за такой короткий промежуток времени?’

Хахве Маска Хурокан только недавно начал играть, и согласно его исследованиям, прошел всего месяц с тех пор как он появился в «Полководце». Несмотря на это, ему удалось поднять Скелетов Воинов до подобного уровня.

Тогда...

‘А ведь это - только начало. Если эти Скелеты Воины...’

Учитывая время и то, что ИИ Скелетов Воинов будет расти и дальше.

‘Если каждый из этих Скелетов Воинов будет сражаться на равных с самим Хуроканом...’

Однажды, эти Скелеты Воины могут достигнуть уровня своего хозяина.

Что произошло бы тогда?

'Что это за ужас.'

Белокурый человек почувствовал, как мурашки пробежались по его спине.

А в это время рядом стоящая девушка повысила голос.

“Хватит смотреть! Скоро, начнется охота. Мы выйдем в прямой эфир через 5 минут. Вставай.”

"О."

Белокурый парень встал, а девушка осталась стоять за его бронированной спиной.

“Хватит переживать о каком-то маленьком цыпленке. Ты - Матадор Чев, 9-й в списке сильнейших игроков «Полководца» и лидер Красных Буйволов. То на что ты должен смотреть это пик горы, а не его основание.”

В этом момент парень слегка улыбнулся.

“Спасибо за комплимент.”

“Если ты так благодарен мне, то покончи со всем этим сегодня, за один заход. Мы продали 200.000 живых билетов. Люди заплатили 2 миллиона долларов, чтобы увидеть триумф победителя. Не разочаруй их.”

Человек кивнул и провел по своим часам. Он выключил окно голограммы и открыл слот снаряжений.

Затем, позади его шеи появился шлем, что охватил его голову. На середине рогатого шлема была выгравирована яростная голова алого буйвола.

Наблюдая за его изменениями, рыжеволосая девушка скомандовала.

“Красные Буйволы, приготовиться к сражению!”

Красные Буйволы.

Даже среди Топ-30 Гильдий, они были спецами по рейдам, они входили в 5-ку лучших в этом деле.

□□□

[Хурокан]

- Уровень: 20

- Класс: Маг

- Количество Титулов: 5

- Характеристики: Сила (116) / Выносливость (28) / Интеллект (70) / Магия (71)

Со смертью Грязевого Тролля, Хурокан получил уровень. После завершения записи, он быстро проверил на часах свои характеристики. Хотя он должен был быть рад, наблюдая за ростом своих показателей, но выражение его лица говорило об обратном.

Хурокан не смотрел на свои характеристики слишком долго. Он поспешно выключил окно и повернулся к Скелетам Воинам, что только что закончили сражение. Скелеты Воины обходили местность и подбирая, устанавливали части своих тел, которых они лишились во время сражения. Хурокан жестом своих пальцев приказал им 'ПОДОШЛИ СЮДА!'.

Однако Скелеты Воины не отреагировали на этот жест. Хурокан повторил свой жест снова, на этот раз указывая на землю перед собой. Скелеты Воины уставились на Хурокана.

В конце концов Хурокан повысил голос.

“ПОДОШЛИ СЮДА! КО МНЕ, БЫСТРО!”

Только тогда Скелеты Воины, быстро подбежали к Хурокану. Как только они подошли, Хурокан сел на корточки и начертил на земле 5 линий.

“Это - Грязевой Тролля, которого мы только что убили. Это - ты, это - ты, это - ты, а это - я.”

Затем Хурокан начал чертить линии, используя свои замены на земле в качестве отправной точки.

“Смотрите сюда. Если Вы приближаетесь к врагу со спины, как сейчас, то очевидно, что он это заметит и сразу развернется. Что в таком случае должны делать левые и правые фланги? Хм? Если враг повернулся направо, то вы должны напасть слева; если враг повернулся налево, то следовательно, вы должны напасть справа. Вбейте себе это в головы!”

Хурокан делал это словно командующий объясняющий стратегию своим солдатам.

Объяснения на этом не закончились. Хурокан подпрыгнул с земли, и быстрой нанес удар рукой по голове одного из скелета.

Свист!

Скелет Воин быстро избежал нападения. После тренировок Хурокана они были готовы к нападению в любой ситуации.

Конечно, теперь они были обучены.

“О, ты увернулся? Прекрасно, просто замечательно. Тогда почему ты подпрыгнул, уворачиваясь до этого? У тебя есть крылья? Или ты можешь летать? Нет, не можешь, тогда почему ты подпрыгнул? Может ты - лягушка?!”

На слова Хурокана, Скелеты Воины отвечали лишь молчаливым взглядом.

По правде говоря, то что Хурокан сейчас делал было пустой тратой времени. Скелеты Воины не смогут понять подобной стратегии. Их Боевой ИИ позволял им учиться только через практический опыт, а не через устную речь. И Хурокан это прекрасно понимал.

Все дело в том, что это одна из форм само высказывания. Все это он в первую очередь объяснял себе. Что пошло не так, как надо было и в каком направлении нужно работать. Продолжалось это довольно долго. Постоянно говоря о том и сем, Хурокан оценил свое

сражение.

'Если дать этому оценку в баллах. То я бы больше 60/100 не дал.'

60/100.

Именно так оценил нынешнее сражение Хурокан.

Конечно, Хурокан не стал на этом заикливаться. Он оставил свой монолог, и двинулся дальше.

'Ну, я могу похвалить себя за то, что достиг 20 уровня на 12 часов раньше запланированного.'

Он достиг 20 уровня - своей приоритетной цели. К тому же, закончил с этим раньше чем полагал!

Он продемонстрировал свой результат.

'С этим хорошая реклама мне обеспечена.'

Учитывая его результат, в этом не было сомнений.

По крайней мере, народ должен еще раз по достоинству оценить Хурокана. А в этот период ожидания Хурокан планировал продолжать поддерживать свой темп.

Хотя повышение уровня было очень важно задачей, но помимо этого в «Полководце» было еще множество плюшек.

'Хорошо, давайте вернемся в Замок Бангз.'

И сейчас настало время их сбора.

□□

Когда высокие стены замка Бангз вошли в поле его зрения...

"Надеть слот."

Хурокан изменил свое снаряжения.

Его ужасная кожаная одежда и потрепанная шляпа мага заменились на стандартное снаряжение выданное Ассоциацией Завоевателей.

'Дерьмо, я все-таки вынужден прибегнуть к этому...'

Вообще, люди редко редко меняли свое снаряжение просто из-за несоответствующего стиля. Единственным исключением была гильдейская форма. У Замены Слота была перезарядка, и у игроков их было всего 3. Поэтому это было очень не эффективно.

Тем более Хурокан и мода были друг с другом не в ладах.

Однако, даже Хурокан не стал бы носить столь экстравагантную одежду в таком людном месте. Он, возможно, оставил бы все как есть будь это только штаны, но не в сочетании со своим зеленым верхом и потрепанной шляпой мага. Даже Хурокан находил это отвратительным.

'Слава Богу, что у меня есть хахве маска закрывающая мое лицо. Иначе... ух...'

На самом деле, его манера одежды прибавляла к нему в просмотрах, и комментарии продолжали расти. Пусть большинство комментариев высмеивало его смешную экипировку, но любой комментарий есть комментарий - это шло ему на пользу.

После смены своей экипировки, Хурокан прошел мимо широко открытых ворот замка Бангз.

Сразу после того, как он прошел мимо ворот замка, Хурокана облепила толпа гильдейских вербовщиков.

“Эй, почему бы тебе не присоединиться к нашей гильдии, вместо того чтобы играть в одиночку? Мы предоставим тебе снаряжение и поддержим тебя в охоте.”

“Я удивлен, что ты зашел так далеко. Но не нужно полагаться на удачу так сильно, так почему бы тебе не присоединиться к нашей гильдии? Ты идешь на смерть бродя вокруг в одиночку.”

“Вход в нашу гильдию стоит определенных денег, но это определенно стоит того снаряжения, которые мы вам предоставим. Присоединяйся к нашей гильдии!”

“Нет, присоединяйся к нам!”

Это очень раздражало. Как только Хурокан выхватывал свою руку из одних лап, кто-то другой опять хватал его за запястье и снова приглашал в свою гильдию.

Хотя через это проходило большинство игроков, но Хурокан сталкивался с подобным намного чаще.

‘У меня что "ЛОХ" на лице написано?! Почему это всегда происходит со мной!’

Хурокан привык к такому, но это всегда оставляло за собой неприятное послевкусие.

В VR играх, внешность и телосложение не важны. Учитывая этот факт; сталкиваться с подобным отношением к себе... в некотором роде это тоже талант.

В любом случае, к тому моменту когда Хурокан прибыл к Башне Класса Магов, его ранее счастливое выражение лица пропало.

‘Если бы все это произошло в мои старые времена... я бы давно их всех закопал.’

Ворчание, ворчания.

Хурокан продолжал жаловаться себе, словно жевал жвачку. Причина, почему он пришел к Башне Классов, была очевидна.

Выбор навыка!

В «Полководце» игроки каждые 10 уровней получали стандартный навык. В случае Хурокана, он получил Ядро Скелета на 1 уровне и Метку Демона на 10 уровне. Все по стандарту классового древа некроманта. Поэтому после достижения 20 уровня, он получит еще один навык.

Костяной Доспех.

Это был навык 20 уровня, и он требовал заклинания Ядро Скелета E ранга. Это было универсальное умение, которое могло использоваться и на нем и на его Скелетах Воинах.

Самое главное - этот навык в будущем был ему очень необходим. Ядро Скелета на 1 уровне, Костяной Доспех на 20 уровне и Скелет Маг на 30 уровне. Только после взятия этих навыков он мог изучить Призыв Голема на 40 уровне.

'Похоже магию проклятья мне придется приобретать только через книги навыков...'

По сути, Хурокан мог изучить магию проклятий только чередом покупки книги навыков.

Однако магия проклятий была настолько огромна, что в ней существовал отдельный класс - Проклинатели. От того, книги навыков для них были очень дорогостоящими.

'Ц... Деньги все решают.'

Из-за его недавних инвестиций, у Хурокана на пропитание оставалось лишь по 100 вон. Так что книги навыка для Хурокана сейчас недоступны.

Хурокан покачал головой.

□□□

[Вы изучили навык Костяной Доспех.]

После получения Костяного Доспеха, Хурокан, немедленно направился к филиалу Ассоциации Завоевателей в замке Бангз.

Когда он к ней подошел Хурокана снова облепили гильдейские вербовщики, словно это было в порядке вещей.

В этот раз выражение Хурокана оставалось неизменным. Пока он не ступил в филиал Ассоциации Завоевателей, он оставался очень серьезен.

'Побывать здесь это уникальная возможность.'

Данный вопрос был более важен, чем получение еще одного навыка.

'Я должен наладить контакты с Ахимбри.'

Конечно, получение книги навыков от Ахимбри было очень важным делом, но Хурокан не желал на этом останавливаться. Он хотел и дальше с ним сотрудничать.

НПС «Полководца» были пассивны. До того, как игроки сами их не спросят, НПС не будут искать чужой помощи. Если Хурокан хочет получить что-то от Ахимбри, то он должен был понять, что ему нужно и капать в этом направлении. Он должен понять значение каждого его жеста.

И в этом плане Хурокан был не очень уверен. Хотя Хурокан был в сражениях словно сам дьявол, но в общении с людьми он был ниже среднего. Если бы «Полководец» был больше похож на реальность, и НПС были столь же проницательны как и люди, то у Хурокана бы возникли большие трудности.

'Ладно.'

После принятия решения, Хурокан стал ждать своей очереди у окошка Ассоциации Завоевателей.

“Кто желает присоединиться к редкому заданию 25 уровня?”

“Мы ищем мага для прохождения задания!”

Как всегда, атмосфера в Ассоциации Завоевателей была подобна базару. И вот когда среди этого беспорядка наконец наступила очередь Хурокана, он уже стоял у прилавка с НПС.

“Я приехал сюда по рекомендации от сэра Хотэна. Он сказал мне вручить вам это.”

В ответ НПС улыбнулся.

“Пожалуйста, пройдите на 7-ой этаж.”

Все прошло довольно быстро. После сказанного, Хурокан поспешил подняться на 7-ой этаж через лестницу. Перед лестницей, ведущей на верх, на страже стоял НПС. Хурокан показал ему рекомендательное письмо Хотэна, и быстро пошел дальше.

Но в этот момент, когда Хурокан собирался подняться дальше.

“А? Почему вы останавливаете меня?”

“Покажите свой пропуск.”

“Пропуск? А разве его вы не пропустили? Какой еще пропуск?”

“Тот парень наш друг. Мы вместе.”

Послышались разговоры с того места, откуда прошел Хурокан. Несколько игроков, что следовали за ним, были остановлены НПС.

После того, как он услышал их, Хурокан нахмурил свои брови.

'Шакалы, неважно куда ты идешь - они есть везде.'

Эти разговоры не сулили ничего хорошего. Если были игроки, что намерено отбирали твою добычу, то встречались и подобные шакалы, что украдкой пытались вырвать еду из твоей же пасти. Не нужно сторонних комментариев, чтобы понять, что подобные вещи никому не нравились.

Если что-нибудь пойдет не по плану, они не постесняются прибегнуть к ПК. Они были чувствительны к запаху прибыли, и не смущались прибегать к насилию и подлым поступкам, чтобы проложить себе дорогу.

'Подобные люди - наибольшая угроза.'

Оставляя позади крики этих гиен, Хурокан направился на 7-ой этажа. Перед ним появилась прихожая с несколькими дверями. Когда он прошел каждую дверь, Хурокан заметил слова.

'Ахимбри!'

Найдя искомое, он начал стучать в дверь.

Стук, стук, скриип!

Как только Хурокан начал стучать, дверь перед ним открылась, и перед его глазами предстал офис 80 квадратных метров.

'Какой беспорядок.'

Его нельзя было назвать большим, на полу валялись многочисленные книги и документы. Как сказал Хурокан, комната была в полнейшем беспорядке, и передвигаться приходилось лишь по тоненькой тропинке.

Не было бы преувеличением сказать, что дорожка эта вмещала всего лишь одного человека, а в конце пути стоял взрослый, бородатый человек лет 40. Этот человек посмотрел на Хурокана, сквозь линзы своих очков.

Хурокан быстро поклонился и представился.

"Меня зовут Хурокан."

'До сих пор не могу поверить, что встретился с Ахимбри.'

Ахимбри.

Хурокан видел его только в интернет роликах. Встретиться с ним было чудом.

В частных комнатах, в которой стоял Хурокан, нельзя было снимать НПС. У игроков появлялся шанс увидеть лицо Ахимбри лишь тогда, когда он выступал на публике. В сравнение с обычными игроками, он был могущественным экспертом. Он редко показывался общественности. Проще говоря, если он и выходил, то сам решал абсолютно любую проблему. Игрокам не чем было ему помочь.

"Я слышал, что вы прибыли сюда по рекомендации Хотана."

Ответил он, после приветствия Хурокана.

"Да."

Хурокан приблизился к нему и вручил ему рекомендательное письмо. После прочтения письма, Ахимбри положил его в ящик стола.

"Похоже, что вы довольно умел. Я знаю, что стандарты Хотана довольно высоки."

"Он всего лишь похвалил меня немного."

"Ладно, но просто потому, что Хотан одобрил тебя, не дает мне никаких причин делать то же самое, ты согласен?"

Как только Ахимбри спросил,

"Конечно."

Хурокан кивнул головой и медленно продолжил диалог.

"Если вы просто дадите мне шанс, я покажу вам свой труд и потенциал."

Хурокан говорил предельно прямо. Если бы он действовал так в реальном мире, он получил бы

лишь подозрительные взгляды.

Однако на НПС «Полководца», такая прямота работала. В ином случае, данные записанные в базе НПС стерлись бы спустя пару часов. Именно поэтому с НПС было трудно наладить контакт. Играя в «Полководец» так долго, Хурокан лучше всех об этом знал.

И конечно же действия Хурокана работали.

Смотря на Хурокана, Ахимбри улыбнулся словно сам дьявол, можно было легко заметить его улыбку, и это не смотря на его густую бороду.

“Мои стандарты несравнимо выше Хотана.”

“Если я не смогу оправдать ваших ожиданий, то мне стоит винить в этом только себя.”

“Я чувствую от тебя тяжелых запах Черного Мага.”

С этим словами Ахимбри два раза постучал по столу. Затем из груды книг взлетела книга и словно бабочка пропорхала в сторону Хурокана. Хурокан схватил книгу, и сразу же принялся ее изучать.

[Маска Безумия]

Хурокан наклонил свою голову.

‘Что это?’

Он никогда о таком не слышал. Этого не было в списке навыков Хелгена.

Однако у Хурокана не было времени на раздумья.

“Это - подарок от Хотана. С этим мы закончили.”

[Задание, 'Учение Ахимбри', было завершено.]

“Теперь перейдем к делу. Я сейчас ищу определенных людей, тех, кто сможет сразиться со Скверной.”

[Задание, 'Яйцо в Гнезде', начинается.]

Последовательные звуки оповещений заставили Хурокана мысленно сжать свои руки.

‘Именно это я и люблю в «Полководце». Здесь нет лишней воды.”

Однако счастье Хурокана не продлилось долго.

“У тебя есть только одна возможность. Если не сможешь пройти этот тест, то тебе вряд ли доведется еще раз встретиться со мной. Из всех, кто пришел по рекомендации Хотана, лишь 19 смогло пройти мой тест.”

‘А?’

Слова Ахимбри означали, что 19 других уже прошли этот тест до него. Хоть прошедших и было всего 19, но общее количество игроков, что проходили его, должно было быть раза в два

больше.

'Бл*ть.'

Поэтому одно Хурокан знал точно.

'Похоже я наступаю на чужие хвосты.'

□□

[Костяной Доспех]

- Ранг: F

- Призывается: Нагрудник

- Использование: Обозначьте личный знак, затем выполните его, чтобы активировать навык.

[Шлем Безумия]

- Ранг: F

- Количество целей: 1

- Использование: Ставит печать на голове цели. Произнесите, чтобы активировать навык.

Сидя на лестнице, ведущей к филиалу Ассоциации Завоевателей Хурокан проверял описание навыка, что он получил и выглядел он невероятно потерянным. Словно его выгнали из дома.

Однако, в отличие от его потерянного вида, в глазах Хурокана виднелась сильнейшая взволнованность.

'Шлем Безумия, этот навык...'

О Костяном Доспехе он все знал заранее, там нечему было удивляться. Но вот Шлем Безумия, выданная Ахимбри, повергла его в шок.

'Она только F - ранга, но уже увеличивает характеристики на 20%?'

Шлем Безумия.

Хурокан никогда не слышал о таком навыке, даже до возвращения в прошлое. Она явно входила в древо навыков некроманта, а это значит, что о ней, широким массам ничего не известно. К тому же получить ее могли лишь у Ахимбри, а книга навыка была привязана лишь к ее владельцу, что не позволяло ее продавать. Так что не удивительно, что о ней никто не знал.

'Часть призываемых Богатым Личом носили изношенные шлемы... это оно?'

Хурокан, кажется, мельком уже видел этот навык на видео. Просто раньше, он был не в состоянии его признать.

В любом случае, его эффекты был удивительны.

Любой призванный оснащенный Шлемом Безумия, увеличивает свои характеристика на 20%.

Не каждое благословение могло дать столь большой прирост.

'Интересно, каким будет эффект когда он достигнет А - ранга.'

К тому же призываемые некромантами существа не могли быть благословлены священниками. Так что в сражениях некроманты должны были рассчитывать только на себя, свои баффы и проклятья. Тем более заклинания на баффы были гораздо ценнее аналогичной экипировки.

'Проблема возникает в самом сражении.'

Это был прекрасный навык.

Единственное, любой призываемый оснащенный Шлемом Безумия перестает слушать команды хозяина и просто рвется в бой. Поэтому Хурокан не мог решиться, применять его или нет. Однако это не изменило того, что это был отличный навык.

'Ничего не поделать.'

Хурокан выключил окно классовых навыков. Потом активирова свои часы, проверил текущее задание.

[Яйцо в Гнезде]

- Ранг: Уникальный

- Ограничение по уровню: Нет

- Описание: Найдите яйцо в гнезде.

- Награда: Нет

'Боже...'

Содержание было слишком расплывчатым. Настолько, что Хурокан даже не знал с чего ему начать. Хурокан вытянул губы, а выражения его лица стало угрюмым.

'«Полководец» действительно не знает границ.'

В «Полководце» часто встречались такие задания. Так как сложность и важность заданий увеличивались пропорционально, то и их описание становилось все скуднее и скуднее, просто до момента, когда игроки начинали сходить с ума.

В некотором смысле, это должно было сбалансировать игру. «Полководец» старался расшевелить игроков. Ведь в нынешнее время все можно было найти в интернете, информационная сила была очень сильна. Если правильно распоряжаться этой информацией, то любое задание будет тебе под силам. Только столь сложные задания, как сейчас, могли загнать игрока в угол и назвать подобное задание действительно "трудным".

Хурокан дважды цыкнул языком и перестал жаловаться на сложность задания. Ему не впервой выполнять подобные. Так что не было причин жаловаться на все это.

К тому же, сейчас самая главная проблема это не Шлем Безумия, и не сложность в выполнении "Яйца в гнезде".

'Сейчас вся проблема в тиграх снаружи.'

Ахимбри был одним из основных НПС «Полководца».

Он играл жизненно важную роль в сюжетном сценарии с Скверненным Графом, а это была очень щепетильная тема для Топ-30 гильдий и ветеранов «Полководца».

Поэтому гильдии не редко размещали около столь важных НПС как Ахимбри своих наблюдателей.

Конечно, подобное происходило не во всех играх, просто в такой игре как «Полководец» уровень денежного круговорота был на совершенно другом уровне. Подобные вещи как шпионаж, слежка, и шантаж не считались преступлениями в мире «Полководце». Так что вовлекаясь в подобные авантюры, ты не брал на себя никакого риска.

'В одиночку мне не удастся скрыться, так что выход только один.'

После некоторых размышлений, Хурокан принял решение и отряхнув свою задницу, встал.

'Вряд ли от просиживания на ровном месте меня посетит гениальный ответ. К тому же, они не должны знать наверняка, что я посетил именно Ахимбри.'

Хурокан спустился по лестнице.

□□□

В тот момент, когда Хурокан спустился на 1-ый этаж, пару наблюдателей встали со своих мест. Это были те гиены, что пытались проскочить вслед за Хуроканом.

Хурокан тоже их заметил.

'Хмф, кучка идиотов жаждущие бесплатного перекуса.'

У Хурокана не было ни малейшего желания за бесплатно делиться с ними своей информацией. Самое главное, в Ассоциации Завоевателей были запрещены убийства. В момент начала сражения, сразу начнут действовать НПС. И только несколько игроков во всем «Полководце» могли бы дать им достойный отпор.

Все дело в том моменте, когда Хурокан выйдет за черты города. Но даже не смотря на это, все посредственные игроки будут для Хурокана лишь закуской.

На данный момент, возможности Хурокана к убийству на 20-ом уровне были очень высоки. Так что с чего бы Хурокану их избегать или останавливать, ведь он и сам не прочь, чтобы его спровоцировали.

"Погнали."

И в этот момент, сквозь эту стаю гиен просочился лев.

“Что?”

И сделал это очень грубо, потому что он резко схватил одного из них за плечо и одернул назад.

Конечно жертва всего этого была очень не довольна этим. Если бы он был мудр, то должен был

понять огромную разницу в характеристиках, просто по силе этого захвата.

Однако столь мудрый человек не стал бы отсиживаться у входа в Ассоциацию Завоевателей, и тратить свое бесценное время на дешевые интриги ради того чтобы полакомиться чужой добычей.

Игрок, которого схватили за плечо, нахмурился и уперся взглядом в схватившего его человека.

Их взгляды встретились.

А после...

"Отъеб*сь."

Ответил он безразличным тоном.

Схвативший был человеком низкого роста, примерно 160 см. Но броня его была совсем другой историей. Видно было, что его броня сделана из белой змеиной кожи. От самого шлема, до нижней части своих ботинок, человек был одет в полный набор брони, сделанной из того же материала. Но больше всего выделялись декорации на его плечах. Этими декорациями были головы змей, казалось, что плечи самого владельца выходили из пасти змеи.

Дизайн был несомненно впечатляющим. Увидев нечто подобное, забыть будет трудно.

После этого несколько игроков, что заметили его снаряжение признали ее.

'Набор Белой Мамбы!'

Белая Мамба.

Это был монстр босс 80-ого уровня, который был убит всего 4 недели назад. Чтобы убить эту 40 метровую, длинную и огромную белокожую змею, три гильдии заключили союз. Живые билеты на рейд были проданы в количестве 300.000. Хотя стоимость билета была не большой, но сумма дохода все равно впечатляла.

К тому же, как и ожидалось от крупнокалиберных рейд-боссов, Белая Мамба дала много крафтовых монет. После, один из самых известных проектировщиков снаряжений «Полководца» лично создал дизайн для 22 двух наборов брони.

Один полный набор стоил 50 млн. вон! К тому же имелось ограничение в 70 уровней.

Такие вещи обычные игроки не смогут купить.

Это было роскошное снаряжение, принадлежащее лишь элите среди элит. Оно эквивалентно полосам тигра или гриве льва в дикой природе. Гиенам оставалось лишь прижимать хвосты при виде него.

"Ах, я сожалею."

Эта гиена, что собиралась немедленно ответить обидчику, тут же опустил свой хвостик, а взгляды окружающих остановились на этом человеке.

"А это не комплект Белой Мамбы?"

“Стоп! Он игрок 70+ уровня?”

Высокоуровневый игрок, тем более Топ, просто не мог не привлечь внимания окружающих. В этот момент человек в броне Белой Мамбы посмотрел на Хурокана к которому приближался.

“Позвольте мне побеспокоить вас на некоторое время.”

Это было предложение от которого Хурокан не мог отказаться.

□□□

Их диалог был краток.

“На каком этаже вы получили задание?”

“На 3-ем. А что?”

“И какое задание?”

“Почему я должен за бесплатно передавать такую информацию?”

“Ты состоишь в гильдии?”

“Почему я вообще должен тебе отвечать? Тем более о таком? И что будет если я из гильдии?”

Хурокан уже подготовился к такой ситуации. Хотя он не ожидал игрока 70+ уровня, но этого недостаточно, чтобы застать его врасплох.

Хурокан знал, что ему делать.

'С этого момента я никогда не встречал и тем более не видел Ахимбри. Я просто обычный игрок, который по воле случая получил здесь задание.'

У Хурокана было два варианта.

В первом, притвориться, что он был частью другой гильдии, в другом, притвориться, что он ничего не знал. Сначала, он думал использовать первый вариант. Гиены быстро отступали, когда слышали имена гильдий.

Однако с появлением игрока 70+ уровня, у Хурокана не было выбора кроме как пересмотреть свои планы. В конце концов, если выяснится, что он не имеет никаких отношений с названной гильдией, то беды не миновать.

В любом случае, сейчас самое важное это не позволить никому узнать о том, что он контактировал с Ахимбри.

'Ахимбри в настоящее время играет жизненно важную роль в сценарии Оскверненного Графа. Если кто-нибудь узнает, что я с ним как-то связан, то не пожалеют средств чтобы схватить меня за хвост.'

Ахимбри был достаточно важен для руководящих гильдии, чтобы не полениться и прищурить этого игрока одиночку. Так что, в тот момент когда они усомнятся в Хурокане, дела пойдут очень раздражающим для него путем.

‘В любом случае, кто он?’

С другой стороны, Хурокан не мог не задаться вопросом с кем он говорил. Хурокан не мог узнать лица внутри шлема. Чтобы заполучить комплект Белой Мамбы, требовалось иметь приличные связи. Игрок 70+ уровня и с подобным комплектом брони определенно был Топом, но Хурокан не помнил лица этого человека.

Внезапно, человек протянул руку.

“Извините за отнятое время. Прошу откланяться.”

Рука, которую Хурокан пожал с явно раздраженным выражением была левой.

“Ты позвал меня только чтобы пожать мне руку? Думаешь, что если у тебя такой высокий уровень, то можешь вытворять все что твоей душе угодно? Если ты сделаешь так еще раз, то я сниму это на видео и выгрузу в сеть. Но в этот раз я позволю тебе уйти.”

После короткого рукопожатия, он отпустил его руку.

“Я ушел. Или что-то еще, а?”

В ответ человек лишь тихо смотрел.

□□□

В момент, когда Хурокан покинул это место, к человеку в белом наборе Белой Мамбы подошел еще один игрок.

Это была девушка испускающая мужественную ауру. Нося одежду Мага, девушка смотрела в сторону уходящего Хурокана.

“Похоже он не связан с Ахимбри.”

“По крайней мере в «Полководце» он еще новичок. Иначе он бы так просто не пожал мою левую руку.”

С этими словами он отряхнул свою левую руку, словно от грязи.

“Какая пустая трата времени. Я пришел сюда, потому что полагал, что меня вызвали по какому-то важному делу.”

“Хм.”

“А по твоему это так важно? Задание Оскверненного Графа скоро закончится. К тому же уже как три месяца не появлялось игроков с титулом Восходящей Звезды, что прошли бы тест Ахимбри. И больше не будет. А даже если и появятся, то уже слишком поздно. Это никак... не повлияет на заданный ход событий. Нет необходимости проверять каждого новичка.”

“Ты прав.”

“Хорошо. Я заполню отчет, так что давай вернемся к старым делам.”

“Да, сэр.”

“Что ж, увидимся.”

После завершения своего диалога, они покинули сцену. А откуда-то из далека, за ними кое-кто наблюдал.

‘Был еще один?’

Это прятался Хурокан. Хурокан сделав вид, что ушел, поспешно нашел укрытие с которого он смог бы за всем наблюдать, так что он видел как их стало двое, а потом и вовсе не осталось никого.

‘Он определенно специально протянул левую руку, наблюдая за моей реакцией.’

Хурокан прекрасно знал, что скрывалось за тем рукопожатием.

Оно было не совсем нормальным.

Игроки что уже долго время в «Полководце» никогда не обмениваются рукопожатиями левой рукой. Они инстинктивно чувствовали неприязнь, при мысли, что кто-то может притронуться к их часам. Даже если они это сделают, то сделают колеблясь. Для начала бы они оценили противоположную сторону, чтобы выяснить их мотивы. К тому же, такое рукопожатие, это не нормально само по себе. Хотя бы потому, что все делали это правой рукой. Ну, если человек не был поклонником Джими Хендрикса.

‘Кто они?’

В любом случае Хурокан протянул ему левую руку, чтобы понять его намерения и показать свою неопытность. Только ветераны наподобие Хурокана, смогли бы столь быстро оценить обстановку и за доли секунды принять решение.

Однако это было лишь началом беспокойств Хурокана.

‘Если я продолжу выполнять задание Ахимбри, то могу столкнуться с ними снова...’

Хотя сейчас он сумел выкрутиться, но в следующий раз удача может от него отвернуться.

Тогда ему стоило бы оставить выполнения задания Ахимбри?

‘Хмпф.’

Конечно, нет.

‘Невозможно. Я все равно рано или поздно собираюсь разобраться с этими ублюдками как и с остальными.’

Если бы он собирался убежать от каких-то трудностей, то и не начал бы путь одиночки.

Кроме того, он обязан был завершить задания Ахимбри. Награда была слишком высока, чтобы сдаваться.

‘Я должен попытаться. Даже если потерплю неудачу, то хотя бы буду знать, что сделал все что было в моих силах.’

□□□

“Гнездо, гнездо, гнездо.”

Ища информацию на своем планшетном ПК, Ан Джэюн потягивал кофе. Благодаря кофеину поток мыслей Ан Джэюна начал ускоряться.

‘Так, есть 3 подходящих локаций.’

Принесите яйцо из гнезда!

Хотя задание звучало абсурдно, но после долгой игры в «Полководце», Ан Джэюн выработал свои пути решения таких заданий.

Во-первых, он сузил область поиска. Ахимбри на данный момент находился в замке Бангз. Так что вероятней всего область поиска должна была быть рядом.

Потом, слова 'яйцо' и 'гнездо' были чрезвычайно полезными подсказками. Целевой монстр, вероятно, будет птицей, рептилией или насекомым.

“Змеиный Утес, Болото Рептилий, Тоннели Пилообразных Муравьев.”

Среди многочисленных охотничьих локаций около замка Бангз, только три соответствовало заданным условиям. Конечно, это были только всем известные локации, существует вероятность, что были еще и скрытые локации. Игроки обычно не раскрывали лучших охотничьих угодий общественности. Что гильдии, что игроки, каждый пытался любыми средствами монополизировать лучшие охотничьи угодья.

К счастью, Ан Джэюн уже знал куда идти.

‘Змеиный Утес для игроков 50 уровня, а для охоты на Пилообразных Муравьев требовалось иметь 40 уровень.’

Змеиный Утес был охотничьим угодьем 50 уровня, Тоннели Пилообразный Муравьев были охотничьим угодьем 40 уровня. Будь это даже одно из тестов Ахимбри, для Ан Джэюна справиться с подобным было бы определено не по силам.

Оставалось лишь одно.

‘Это должно быть Болото Рептилий.’

Болото Рептилий.

Это было его следующим пунктом назначения. В этом месте обитали монстры под названием Зеленые Ящерицы, 30 уровня.

Само охотничье угодье было хорошим. Даже с учетом способностей Ан Джэюна, Воины Ящерицы могли доставить хлопоты, но с Зелеными Ящерицами не было никаких проблем. К тому же, игроки предпочитали избегать ящериц. Обычному игроку было трудно их убить. Все потому, что они сражались как люди, к примеру как те же оборотни. Еще они носили оружие и броню.

Убить их вполне можно, но игроки не хотели усложнять себе жизнь.

С другой стороны, они были прекрасными мишенями, если ты знал метод охоты на них и имел требуемые для этого навыки. Даже не трогая само задание, это было бы прекрасным местом

для охоты Ан Джэюна.

Все равно что убить двух зайцев одним махом. Он получит уровень и выполнит задание.

Одна проблема решена.

‘Так как это область выполнения задания Ахимбри...’

Любые видео охоты в Болоте Рептилий скорее всего будут исследованы.

Кроме того, Хурокан уже продемонстрировал получение Титула Восходящей Звезды в одном из своих видео. Игрок, получивший Титул Восходящей Звезды вдруг объявляется в области выполнения задания Ахимбри? Просто прекрасный повод для подозрений.

Он пал под подозрения, даже нося обычную стандартно выданную экипировку Ассоциации Завоевателей. Если бы он еще носил свою хахве маску, то его все равно продолжили подозревать, пожал бы он ему левую руку или нет.

"Черт."

‘Эти тупорылые все усложняют.’

Ан Джэюн вообще не ожидал, что все примет такой скверный оборот. С теми шакалами все ясно. Было бы странно не будь там никаких придурков вроде них, учитывая масштаб задания, что взял на себя Ан Джэюн.

Но ему на хвост сели не гиены. Вся загвоздка в том, что он не знал кто это, тигры или львы.

‘Кто они?’

Но одно было ясно точно; они были хищниками.

‘Комплект Белой Мамбы... он не обычный высокоуровневый игрок, без вариантов. Он определенно Топ.’

Но он не понимал, к какому типу он относился. И все не потому, что Ан Джэюн не мог вспомнить его лица.

Просто пересмотрев все варианты, можно понять, что комплект Белой Мамбы очень удивительная вещь. 3 гильдии заключили соглашение и вместе убили Белую Мамбу, а для создания этого комплекта был нанят известный проектировщик. У одних и тех же вещей цена может разительно отличаться в зависимости от их логотипа и бренда.

Обычно, цены на такие вещи не разглашались. Гильдии такие вещи выделяют как подарки для своих спонсоров и друзей, или оставляли у себя символика ради.

В любом случае, это можно было легко определить.

Однако он ничего не знал об этом человеке. Кто-то со столь примечательным комплектом брони остался в сетях незамеченным. Если бы он входил в какую-нибудь престижную гильдию, то Ан Джэюн смог бы расслабиться и действовать соответственно, но сейчас он не мог этого сделать.

Все потому, что Ан Джэюн был очень осторожен.

Его интуиция подсказывала ему.

'С такими людьми, что проверяют даже такие мелочи, определенно что-то не чисто.'

Если бы он был частью Топ-30 гильдий, или конкурирующей с ними сил, то он не действовал бы так скрытно.

Он бы дал понять о своей причастности к гильдии и предложил бы купить информацию. Но даже такие вещи обычно делались посылными, а не Топами. Высокоуровневый игроки тратили большую часть своего времени на охоту. Проверять каких-то подозрительных игроков лично, было бы пустой тратой времени.

'Он не относится к Топ-30 Гильдиям, однозначно. Я никогда не встречал подобных действий с их стороны.'

Из соображений Ан Джэюна, он отсекает вариант с Топ-30 Гильдиями.

'Он определенно часть какой-то организации, возможно...'

Он был точно в этом уверен. Скрывавшийся все это время игрок, был лишь тому подтверждением.

Стать мишенью одной из неопределенных сил в «Полководце», доставляли головные боли Ан Джэюну.

Раздраженный, Ан Джэюн почесал свою голову.

"Черт побери."

'С чего я вообще должен об этом париться? У меня и так достаточно забот на своих руках. Я не собираюсь сходить с ума из-за всяких с*к вроде Чой Суйлин. Нет, ну действительно, откуда вообще повылазили эти д%?#бы?'

Ничто в этом мире не просто.

Ан Джэюн еще раз вспомнил это высказывание.

□□□

Болото Рептилий.

Это охотничье угодье, что избегало большинство игроков, было расположено к северу от замка Бангз. Если взять примерную скорость большинства игроков, то располагался он примерно в 5 часах ходьбы. Это не маленькое расстояние. Мало кому понравится просто все это время преодолевать весь путь.

Хурокана это тоже касалось. Маловероятно, что на пути к Болоту Ящериц ему на пути выскочит подарок. Так что было бы лучше позаботиться о некоторых делах, пока он в пути.

"Давай посмотрим."

Сейчас Хурокан играл с головой Скелета Воина, это было тоже одним из тех дел с которым 'лучше позаботиться, пока он в пути'.

‘Так, нужно сделать вот так?’

После того, как Хурокан повозился с головой, он использовал магию. Он поставил крестовидную печать на голове Скелета Воина, и крест загорелся алым пламенем.

Печать?

‘Затем, я должен активировать ее.’

Это было Уникальное магическое заклинание, Шлем Безумия.

После поставки печати, Хурокан хлопнул Скелета Воина по голове. Скелет Воин вышел вперед, царапая свою голову, и уставился на Хурокана.

В этот момент,

Свист!

Левый кулак Хурокана словно стрела полетел к голове Скелета Воина. Это был прекрасный удар. На столь быстрой скорости, казалось, словно его кулак отделился от тела.

Хурокан только бросил удар и в этот же момент сократил расстояние между ними.

Но несмотря на это, Скелет Воин наклонил свою голову и уклонился от удара. После этого он увеличил дистанцию между собой и Хуроканом. Наблюдая за происходящим, Хурокан высвободил легкую улыбку.

‘Знаю, именно я их всему обучил, но они сильно выросли.’

В прошлом, его бы это очень поразило. Даже если бы они просто увернулись от его удара.

Теперь же, они увеличивали дистанцию, и продолжали оставаться на чеку.

Не говоря уже о том, что удары Хурокана стали намного быстрее, чем на 10 уровне. Возможность реагировать на столь быстрые удары уже говорило о многом. Все это было результатом ежедневных 30-минутных тренировок Хурокана.

Следующая проблема.

‘При активации Шлема Безумия они так же продолжают уклоняться?’

По одному только его названию, было предельно ясно, что оно далеко от понятия "спокойствие". Даже полный профан примерно поймет, что ожидает скелета после активации печати.

Для большей части призываемых, чрезмерная агрессивность была большим плюсом. Однако с призываемыми Хурокана все было по другому. Конечно, агрессивная сторона тоже имеет свои плюсы, но они должны оставаться в состоянии сражаться по методикам Хурокана. Если они войдут в состояния полного безумия, то могли вернуться к своим изначальным навыкам.

"Активировать Шлем."

Отдал команду Хурокан.

Сразу после этого, печать на голове скелета вспыхнула.

Чшшшш

Наряду со странным звуком, на голове у скелета выросло два рога размером с кулак. После этого, его синие глаза стали красными. В них горело пламя и казалось оно в любой момент готово было вырваться.

Наконец, Скелет Воин открыл свой рот. Казалось, будто в нем закипала кровь, хотя это было невозможно.

Наблюдая за Скелетом Воином, Хурокан улыбнулся. Затем он начал высвобождать меч из ножен на своей галии.

Дзинь!

Со звуком вытаскиваемого меча, Хурокан на максимальной скорости устремился на Скелета Воина. Он в мгновение ока сократил дистанцию и взмахнул мечом, намереваясь обезглавить скелета.

Свист!

Меч оставлял остаточный след, разрезая воздух пополам.

Скелет Воин избежал лезвия, чуть отклонив свою голову. Но Хурокан уже не видел этого. В момент, когда Скелет Воин наклонил голову назад, Хурокан уже использовал центробежную силу от взмаха, чтобы резко развернуться. Используя свою левую ногу в качестве опоры, он прорисовал дугу своей правой ногой. Правая нога Хурокана с тяжелым звуком стремительно приближалась к Скелету Воину.

Шик!

Скелет Воин избежал вращающего кругового удара, отклонившись назад. После наклона головой и уклонения телом, Скелет Воин снова выпрямился.

Наблюдая за этим, Хурокан остановился.

‘О?’

Хурокан заметил, что Скелет Воин не отступал и стоял на своем.

‘Он не отступил?’

Никакого отступления на поле сражения.

Скелет Воин уклонялся от ударов, но в нем не наблюдалось намерений отступить.

Наблюдая за этим, широкая улыбка появилась на лице Хурокана.

‘А это может пригодится...’

□□□

Вместе с ростом популярности «Полководца», все гильдии, включая Топ-30, старались

расширяться набирая побольше людей. При всей нехватке рабочих рук, не обошлось без высказывания о том, что гильдии ломались набрать себе побольше восходящих звезд.

В последняя время, борьба за этих 'многообещающих игроков' приняла нешуточный оборот. А все из-за годовщины игры в "1 год".

В «Полководце» опоздавшим было трудно нагнать лидеров. Годовщина в "1 год", стало моральными рамками. Отныне и впредь, ни один новичок не сможет нагнать лидеров! В это верили все Топы.

Другими словами, у всех многообещающих игроков, что будут приняты до этой годовщины, еще оставалась возможность закрыть этот пробел.

Это было предисторией к тому, почему Чой Суйлин в настоящее время просматривала список потенциальных игроков. Она просматривала видео и историю сражения отобранных игроков. Большинство игроков, уже участвовали в других играх, так что они были более адаптированы к ВР.

Их талант и потенциал был неплохим.

Но как бы то ни было.

“В эту игру играет более 10 млн. человек. Неужели нет ни одного толкового игрока?”

Чой Суйлин была недовольна этим списком многообещающих игроков. Она не выглядела удовлетворенной.

Вообще, это была не ее работа, искать потенциальных игроков. Хоть она иногда и просматривала ролики на YouTube, но это было больше для разнообразия, нежели для пополнения игроков. Но даже так, текущая ситуация ей очень не нравилась.

Она еще ничего не нашла. Поиск алмаза в груде камней того стоит, когда этот самый алмаз находится. Но перебирая лишь одни камни, трудно было сохранять в себе энтузиазм.

В ответ на жалобу Чой Суйлин ее секретарь, Парк Суджи, сразу подумала.

'Молодая мисс более раздражительна чем обычно. Видимо, она уже нашла кого-то, кто стал для нее определенным стандартом.'

Она работала ее секретарем уже 5 лет, так что Парк Суджи прекрасно понимала, что на уме у Чой Суйлин.

“Вы уже кого-то заприметили?”

На ее вопрос, Чой Суйлин нахмурила брови.

Заприметила ли она кого-нибудь? Ну да.

Были квалифицированные игроки, что приходили ей на ум, но все они уже принадлежат другим гильдиям.

Все они стремились лишь к одному, к хорошей жизни. И деньги не были проблемой. Но среди Топ-30 Гильдий было джентльменское соглашение. В нем говорилось и переманивание игроков. Все нормально, если обе стороны на это согласны, но одностороннее вмешательство

означало войну.

Но кроме этих квалифицированных игроков, больше никого не было.

Никого...

‘Что это было?’

Она вспомнила лицо. Нет, трудно было назвать это 'лицом'. Ведь она никогда не видела его лица.

Она знала о нем только одну вещь.

"Хахве маска."

“Извините?”

Парк Суджи наклонила свою голову, в то время, как Чой Суйлин кажется поняла причину своего раздражения.

“Есть один парень, носящий хохве маску, он загружает видео на YouTube. Разыщи его. А от этого списка избавься.”

Хохве маска.

Этих слов было для нее достаточно, так что Парк Суджи кивнула.

“Да, мисс.”

“Кстати, помощники еще не ответили?”

“Нет, еще нет.”

“Что за удивительные ребята. Смелости у них... ну что ж, хорошо, свяжись с ними снова. И поинтересуйся когда они придут. У нас скоро рейд, так что получи ответ как можно скорее. Если они станут опаздывать, можешь воспользоваться моим именем.”

“Да, мисс.”

“Кроме того, я ухожу через 30 минут, скажи тренеру, чтобы подготовился. Я поем позже, каково меню?”

“Это - Корейский говяжий стейк и салат. Кофе - Jamaica Blue Mountain, то что вы и хотели.”

“Что-то еще?”

“Нет, это все.”

Это все.

После этого выражения лица Чой Суйлин изменилось. Оно стало серьезным, очень серьезным.

“Президент?”

“Он ничего не сказал.”

Ничего не сказал. Услышав эти слова, на ее серьезном лице появилась легкая улыбка.

“Похоже, после того как «Полководец» стал таким популярным, отец и мать перестали об этом беспокоиться. Помню, словно вчера, как они пытались выдать меня в брак, просто потому что я потратила немного денег на игру.”

После некоторой ностальгии, Чой Суйлин встала с своего места. Поскольку на ней была тонкая пижама, она не скрывала ее модельные формы. Видя ее фигуру, ее секретарь Парк Суджи почувствовала зависть.

'Жизнь ужасна несправедлива. Я не знаю, кто это будет, но уверена, что тот кто жениться на мисс, должно быть в прошлой жизни спас страну.'

□□□

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 Ящеролюдьями 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, становилось 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 угольем.

‘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 сражение, 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 угольях. 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, Хуроқан должен был себя ограничивать.

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

Хуроқан 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.'

Хуроқан 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, Хуроқан 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 ответ взмахнул своим мечом.

Лязг!

В соприкосновение двух мечей, звучали звуки столкновения металла.

И среди всего этого шума...

"Активировать Шлем."

Были 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!

Хурокан 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 его месте появилась обильно кровоточащая глубокая рана.

А Хурокан продолжал свое дело.

Удар, удара!

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

Крррр!

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

Скелет Воин под эффектом Шлема Безумия продолжал свое сражение, а это время Хурокан 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, Хурокан проверил, сколько времени ушло на сражение.

"Ничего себе."

‘Я удивителен, не правда ли?’

Время, что ушло у 20 уровневого Хурокана, на убийство 30 уровневого 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 уника, 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.'

Хуроқан. 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 Ящеролюдьюми.

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.

□□□

Встреча с другими игроками были не редкими случаями на охоте, конечно, если ты не в специальном подземелье.

То же и в «Полководце». Так как земли «Полководца» были огромны, охотничьи места являлись горами и другими обширными областями, то столкнуться с другими игроками было

сложно. Но даже так можно было хотя бы несколько раз да встретить случайных игроков, даже в самых непопулярных локациях.

Встречая кого-нибудь, ты испытывал больше радости, нежели осторожность. После долгого пребывания в утомительной ситуации, вызванные непрерывными сражениями, игроки испытывали чувство родства при встрече с другими. В зависимости от ситуации, некоторые даже приняли решение вступить в группу и сотрудничать.

“И-извините!”

И в этом столь непопулярном охотничьем уголье, Хурокан столкнулся с группой игроков.

Чтобы быть точным, то они сами к нему подошли.

"Привет."

Хурокан на данный момент, только убил Ящерочеловека и ждал пока он растает. Услышав голос, Хурокан повернулся, чтобы поприветствовать девушку, с которой был уверен, он точно не знаком. Девушка была настоящей красавицей. Длинные, прямые и красивые черные волосы, что заставляли мужчин обратить на себя внимание. Хурокан оглядел ее сверху донизу.

Она носила блестящую, серебряную броню поверх платья. С ее прямыми темными волосами и хорошо сделанным полуторным мечом, снаряжение ей служило больше для дизайна, нежели защитой. Она экипирована, чтобы привлекать взгляды окружающих, а не монстров.

Хурокан переместил свой взгляд на девушек позади.

Позади красивой мечницы была маленькая, симпатичная жрица и высокая, коротко стриженная магесса, с лисьими глазами. Он мог точно сказать, что остальные две девушки тоже снарядились лишь ради стиля. Вдобавок к этому, их грязная одежда привлекла внимание Хурокана, оно говорило о том, что они испытывали некоторые трудности.

Заканчивая свои наблюдения, Хурокан пришел к выводу.

‘Какого черта?’

Так как Хурокан стал медленно возвращаться к своим делам...

“Ты охотишься здесь один?”

Девушка игрок сразу задала вопрос.

В любом случае, эти три красивые девушки с интересом подошли к Хурокану. Это было редким зрелищем. Нет, эта ситуация намного превзошла редкий случай, потому что в реальной жизни такого с ним не происходило. Конечно, были времена, когда одна очень интересная особа интересовалась им. И это был явно не очень хороший интерес.

'Что-то я внезапно вспомнил об этой суке, Чой Суйлин.'

Это было первым случаем, когда девушка интересовалась им, и этот интерес перевернул всю его жизнь. Ну, а после этого заинтересованность Хурокана к красавицам... сильно поостыла.

И так...

‘Чего ей надо?’

Сомнения, вот что было у него на уме.

Так, вариант с подошедшей краснеющей девушкой просящей его номера отпадает. Если бы она интересовалась им как человеком, то это было бы опасно. Дело не в его внешности. Пусть он не красавчик, но сейчас это никак не относилось к делу. В конце концов, он сейчас в хахве маске. Все дело в его стиле. Если бы она заинтересовалась его гротескной, ужасной манерой одеваться, то вероятно, ему не стоит с ней связываться.

Так что Хурокан ничего не ответил. Он просто смотрел на девушку через свою хахве маску. Их взгляды встретились, и девушка очаровательно улыбнулась.

“Я наблюдала за твоим сражением с Ящерочеловеком. Это было удивительно.”

Хурокан еще ничего не ответил, а девушка продолжала его восхвалять.

“Даже Топы позавидовали бы твоим навыкам. Я тоже чуть не попала под тво...”

“Чего тебе надо?”

В первый раз ответил ей Хурокан равнодушным тоном.

“Ах, мое имя - Илья.”

Представилась девушка, на заданный им вопрос.

“И?”

Прервал ее Хурокан. Это одна из форм отстранения. Он бы говорил все меньше, по мере продолжения ее диалога. Конечно, говорить меньше чем сейчас не получится. Так что, если бы Илья продолжала говорить, Хурокан просто проигнорировал бы ее.

“Мне жаль спрашивать вас о таком при первой же встрече...”

Она все таки решила перейти прямо к делу.

“Но, пожалуйста, помогите нам закончить наше задание.”

“Пожалуйста!”

Тоже поспешно добавила маленькая жрица вслед за Ильей. Они стояли с печальным выражением лица и щенячьими глазами, парни обычно легко велись на это.

Хурокан тоже человек, его сердцебиение ускорилось. Но это отличалось от заинтересованности в противоположном поле.

‘Чего? Вы серьезно? Эти стервы просто хотят повиснуть у меня на шее словно пиявки.’

С такой ситуацией сталкивался каждый игрок в онлайн играх, хотя бы раз. Девушки, что просили помочь им, просто потому что они были симпатичными. Но для Хурокана нечто подобное было просто абсурдным. Если бы он желал играть с девушками в VR мире, то выбрал бы игры симуляторы или что-нибудь другое с более взросло содержащим контентом.

‘Неужели выражение ‘все хорошее когда-нибудь заканчивается’ имеет здесь место быть? Эти дуры пытаются поиграть на моих нервишках?’

У Хурокана не было никакого желания выслушивать их просьбы. К тому же, из-за их абсурдных запросов у него испортилось настроение.

С того момента, как он столкнулся с неизвестным Топом в замке Бангз, он не мог загружать свои видео на YouTube и множество вещей находил для себя раздражающими. И вот, когда он наконец нашел время для охоты в столь замечательных денек, эта ситуация стала ведром холодной воды опрокинутой на его голову.

Так что Хурокан ответил им от всего сердца.

"Отъеб*тесь."

Хурокан не склонен к романтике, а джентльменом он и подавно не был.

В ответ Хурокану, Илья сцепила руки, словно молясь и слегка поклонилась.

“Пожалуйста, просто выручите нас с этим заданием. Мы наверняка вас отблагодарим.”

Хурокан просто отвернулся. Он понял, что слова до них туго доходят. В подобных случаях лучше просто игнорировать. Он никогда не слышал, чтобы подобные ситуации завершались чем-то хорошим.

“Подожди!”

Илья схватила Хурокана за плечо. В этот момент Хурокан остановился и обернулся. Смотри на Хурокана лицом полным страданий...

“Всего 10... я прошу тебя. Мы не останемся в долгу. Пожалуйста, помоги нам.”

Илья еще раз взмолилась ему.

Если бы в игре можно было плакать, то с ее щек уже давно бы падали слезы. А рядом стоял бы Станиславский и кричал бы: "Верю!"

На мгновение тихо посмотрев на нее, Хурокан открыл, до этого плотно закрытые челюсти.

“... мне надо всего лишь помочь вам в убийстве десятерых Ящеролюдей?”

Услышав это, Илья счастливо улыбнулась.

“Да!”

“Тогда я убью ровно десятерых.”

□□□

Хурокан поклялся себе.

Что в этой жизни, он никогда и никому не доверится снова, и никогда не позволит себе снова присоединиться к другим.

И эта клятва не пустые слова, чтобы сбавить горечь в своем сердце. Со своими нынешними знаниями, реши он насладиться славой и богатством, то ему всего то стоило немного поумерить свою гордость. Но отказавшись от подобных поступков, он решил пройти свой тернистый путь.

‘Эти суки...’

Думаете, он отказался бы от своей клятвы перед парочкой красоток? Нет, это невозможно, по крайней мере не в данном случае.

Тогда, почему Хурокан решил им помочь?

‘Они лебеди снаружи, и гиены внутри.’

В тот момент, когда она схватила его за плечо, он изменил свое решение. Когда Илья схватила его за плечо, он понял, что не может освободиться из ее хватки.

Это означало одно, она была сильнее Хурокана.

Конечно, у Хурокана было меньше сил нежели у мечников его уровня. К тому же она не относилась к танкующему типу, она мечник, что вложила все характеристики в силу.

Другими словами, Илья дамагер. Так что Хурокан прекрасно понимал чего они хоттели.

В группе из трех человек, танк жизненно необходим. Но их группа пришла в Болото Ящериц без танка?

Их самый большой промах, это обращение за помощь в задание, казалось столь важным, что они обещали ему компенсацию. Если бы задание было настолько важным, то они бы просто обратились за помощью в сетях, откликнулось бы достаточно хороших игроков. Конечно, это лишь в случае, если у запрашиваемой стороны имеются деньги... но так как они были теми еще красотками, то и деньги здесь не играли решающей роли. Нашлось бы достаточно игроков, что с радостью бы подскочили чтобы помочь группе красавиц.

И не смотря на все это, они попросили о помощи именно Хурокана? Это было откровенной ложью.

‘Они нацелились на мою левую руку?’

Их целью был Хурокан. Иначе не нужно было бы идти на подобные крайности.

Однако, они явно не хотели убивать его своими руками. Если бы их план заключался в простом убийстве, они бы не стали к нему приближаться. А просто бы напали, когда он ослабит бдительность.

В текущей ситуации, они скорее всего намерены специально подстроить опасную ситуацию, и дать монстрам убить его.

‘Эти суки еще хуже, чем те идиоты...’

Это была распространенная уловка. Некоторые пользовались радостью при встрече других игроков. Так что произойди какой-нибудь несчастный случай в сражение с монстрами, и это не будет считаться ПК. Это был действительно грязный метод. В конце концов, пойти на такие трудности чтобы просто прищурить всего одного игрока.

Ну, Хурокан в любом случае не намеревался отпускать эту группу хитрожопых интриганок.

Он был не в настроение.

'Будьте готовы расстаться со своими руками, будучи уличенными во лжи.'

Он планировал сам их обчистить.

“Давайте проясним ситуацию. У вас имеется опыт сражения с Ящеролюдьми?”

“Мы убили нескольких до этого.”

“Сколько?”

“Хм... двоих. После этого мы попали в болото. Так что все закончилось нашим бегством.”

“У вас есть жрица и маг. В чем проблема?”

“Дело в том... что я не могу действовать как танк, так что у них не было возможности, чтобы использовать магию, а мана жрицы тем временем продолжала заканчиваться. В конце концов мы ничего не могли сделать.”

'Ну конечно, ваше снаряжение ведь предназначено для охоты на людей, а не на монстров. Вы здесь, потому что - это самое лучшее место для осуществления вашей задумки и поэтому вы пришли сюда, но вы не встретили ни одного идиота, что клюнул бы на вашу приманку. Скорее всего именно в этот момент вы натолкнулись на меня. Из ваших уст не вышло не единой правды.'

Хурокану едва удавалось сдерживать гнев в своей сердце.

“Тогда вы знаете как заманить Ящеролюдей?”

“Да! Хотя бы это мы умеем.”

“Хорошо, тогда заманите их в указанные точки, а дальше я с ними разберусь. Сами не вмешивайтесь в мое сражение. Маг должна лишь обеспечить отступление, когда я отдам команду. Кстати, если жрица благословит моих скелетов, то вечеринка закончится. Ясно?”

Илья кивнула головой, а потом добавила еще пару слов.

“Спасибо, что согласился на нашу эгоистичную просьбу ... огромное спасибо.”

“Спасибо, Оппа!”

Одна из двух выразила ему свою благодарность, пытаясь задобрить Хурокана назвав его "Оппой". Последняя девушка слегка наклонила голову. Любой парень улыбнулся бы благодарности трем красивым девушкам.

Хурокан тоже улыбнулся.

Он сделал это специально.

'О, кажется эти стервы привыкли к этому. Думаю, это будет забавно. В любом случае, они дорого заплатят за это.'

Хурокан знал их намерения, и ничего кроме холодного отношения, он к ним не испытывал. Любой, кто знакомился с такими вещами, глубоко в это затягивался. Это было похоже на азартную игру. Даже осознавая, что это губительные поступки это было забавно и вызывало азарт. Ведь они в VR играх, а значит они не будут осуждены законом.

'При их то внешности, неужели ни нашлось более достойных занятий? Зачем было начинать заниматься подобными вещами в «Полководце»...'

На этом моменте Хурокан остановился.

'Если задуматься над этим, то в «Полководце» едва ли наберется горстка адекватных красавиц.'

Вспоминая о всех тех красавицах, что он встречал в «Полководце», лишь малая их часть была нормальной. И Чой Суйлин, что была самой красивой девушкой из всех что встречал Хурокан, была еще большей...

'Блять.'

Вспоминая Чой Суйлин, настроение Хурокана резко погрузилось на дно. Он вспомнил об одном неприятном лице. Из-за своей красоты забыть ее было трудно. Она действительно является врагом всей его жизни.

“Тогда мы заманим их сюда. Подождите здесь.”

Хурокан не потрудился выслушивать то, что говорила Илья. Он просто помахал рукой.

После этого девочки направились вглубь болот.

Их план пришел в действие.

□□□

“Унни, ты хочешь повиснуть на нем как пиявка или ограбить его под чистую?”

На вопрос своей младшей сестра Илья незамедлительно ответила.

“Конечно мы ограбим его.”

“Но я не думаю, что он сильно богат. Не лучше было бы в начале позволить убить ему еще 10 Ящеролюдей? Если мы посильнее постараемся, то могли бы весь день висеть на его шее.”

Добавила своих мыслей маг.

“Некромант не тот класс, что может обойтись без денег. Ты ведь видела стиль его сражения? Для того, чтобы так поднять своих Скелетов Воинов, у него в распоряжение должно быть как минимум три или четыре Уникальных предмета.”

Илья добавила еще кое-что.

“Ты видел его ожерелья? Где ты видела ожерелье, с настолько большим драгоценным камнем?”

Маленькая жрица стала все обдумывать. Пусть она часто видела ожерелье с драгоценностями, но в самом «Полководце» она встречала их редко.

“Если задуматься, то я действительно не встречала еще подобных камней”.

“Только взгляни на его манеру одеваться. Его снаряжение на совсем другом уровне. Прибыль от его грабежа будет огромной.”

“Но какова будет расплата? Если он так богат, то за ним кто-то должен стоять.”

“Если бы все было так, то он бы не ходил здесь один. К тому же, мы ведь не собираемся убивать его сами.”

Илья многозначно улыбнулась.

“Просто произойдет небольшой несчастный случай. Из-за того, что мы случайно привлечем слишком много монстров.”

Другие две тоже улыбнулись наблюдая за ее улыбкой.

“Я всегда думала об этом, но унни наверное самая красивая стерва во всем «Полководце».”

Илья рассмеялась.

“А ты?”

“Я третья.”

“А ты не плоха собой, ты знаешь?”

Сейчас это трио смеялось. Но смех был короткий. Ибо один из Ящеролюдей уже заметил их и стал потихоньку приближаться.

<http://tl.rulate.ru/book/1140/36663>