

Глава 34. Камень Скверны (Часть 3)

Характеристики монстр-боссов сильно превосходят обычных монстров.

Игроки формируют группы из трех и более человек охотясь на обычных монстров, а для охоты на монстр-боссов формируются более многочисленные группы. Именно это именуют рейдом.

Монстр-боссы появляются по разному. Есть те, кто появляются только на определенных территориях - Область События. После смерти босса, он возрождается через случайный промежуток времени.

Последний рейд на Дракона Рептилоида происходил одну неделю назад.

Так что его появление в Области События было обычным делом. Хотя было очень странно Хурокану и его десяти преследователям попасть сюда, это было удивительным совпадением.

Только одного Хурокан не мог понять.

‘Черное болото... оно всегда было таким?’

Все дело в черном болоте.

Так как он стремился добраться до 30-ого уровня именно в Болоте Рептилий, то Хурокан естественно знал о Драконе Рептилоиде. Он периодически проверял информацию о нем. Так же частенько давались объявления о начале рейда, где просили игроков воздержаться от вмешательства, чтобы не мешать набегу. Все время, что Хурокан провел в Болоте Рептилий, он тоже обходил рейд области на Дракона Рептилоида. Но он удостоверился, что собрал всю информацию о Драконе Рептилоиде, так же и о местностях в которых тот появлялся.

И черное болото там не фигурировало.

Другими словами, черное болото перед ним было особым случаем.

‘Может ли это быть?’

В его голове мгновенно пронеслось задание Ахимбри. Упомянутое Ахимбри Яйцо, вероятно, будет яйцом в логове Дракона Рептилоида.

Только подумав об этом, Хурокан уже было хотел выматерится в слух.

‘Не может быть.’

Это было просто слишком абсурдно.

‘Он ожидает, что я справлюсь с монстром, для убийства которого собирают рейд из 20-ти 40-уровневых игроков, и заберу яйцо из его логова?’

Трудность рейда на Дракона Рептилоида была не высокой. Он был относительно легким монстр-боссом.

Но даже так, осилить его в одиночку невозможно. Для начала, монстр-боссы не разрабатывались для убийства соло игроками или мелкими группами. Учитывая, что Ахимбри так просто выдал ему подобное задание, то это оправдывало жгучее желание Хурокана его проклясть

В любом случае, сейчас у Хурокана есть шанс.

Конечно, Хурокану будет очень тяжело его одолеть. Однако это возможно. Хурокан всегда сражался с монстр-боссами выше себя по уровню, и у него был большой опыт в сражениях с ними. Он имел больше навыков и опыта нежели у любого ветерана и про-игрока. Ну а поскольку Дракон Рептилоид был одним из наиболее легких монстр-боссов, то у Хурокана имелась возможность его убить.

Однако это все равно было невероятно опасно. Шанс на успех составлял менее 10%.

Так что ответ очевиден.

‘Да нахер оно мне надо...’

Это не стоило того, чтобы рисковать своей жизнью.

Вместо этого была другая возможность.

‘Хм.’

Хурокан уставился на девяти стоящих в изумление игроков. Хотя они были потрясены пропажей одного из своих товарищей, унесенным Драконом Рептилоидом, но это не заняло много времени, прежде чем они отступили назад и приготовились. Вскоре, от изумления они перешли в состояние боевой готовности и концентрации.

‘Ну, хоть какие-то основы в них заложены.’

Хотя они и были идиотами, что были обмануты кучкой девушек и потеряли свое время и снаряжение Хурокану, но они имели 30-ые уровни. Добираясь до этого уровня они неизбежно сталкивались со множествами опасностями и сражениями.

Даже не зная лучшего плана действий, они инстинктивно понимали, что нужно делать в первую очередь.

“Черт побери. Всем собратсья!”

Один из них пришел в себя первым, организовал свои мысли и отдал приказ.

“Это - Дракон Рептилоид! Ты хочешь с ним сразиться?”

Кто-то высказал свои сомнения. Вообще, это был глупый вопрос. Если бы он испытал себя в сражение, то подверг бы сомнению саму мысль о сражение.

“Даже если мы планируем отступить, нам все равно требуется собратсья.”

“А почему бы нам не попробовать? Что если выложимся по полной, то у нас девятерых появится шанс?”

Один из участников высказал несколько сумасшедшее предложение. Хурокан ухмылялся услышав издали их разговоры.

‘Идиоты. Вы меня то не можете поймать, а уже на Дракона Рептилоида замахиваетесь?’

В это же время два мечника, что стояли в болоте, повернулись и стали медленно выходить. Они

понимали, что если подвергнуться нападению в болоте, то маловероятно, что они смогут хотя бы ответить, не то что уйти. Так что выбор был очевиден.

‘Ты мой.’

Наблюдая за всем этим, Хурокан не мог отпустить их так просто.

Хурокан дважды щелкнул пальцами. Взгляд в глазах танцующего скелета изменился. В них горело желание сражаться.

И к Скелету Воину...

«Шлем Безумия.»

Хурокан подлил побольше топлива, чтобы сильнее разгорелось его пламя.

«Костяной Доспех.»

А чтобы пламя горело подольше, он подкинул дров.

После заклинаний Хурокана наряду с алым блеском в глазах у Скелета Воина из головы выросло два рога. Его пустая грудная клетка начала заполняться, и на ее месте, подобно броне, выросли костяные пластины.

После этого Скелет Воин быстро устремился к двум игрокам, что повернулись к нему спиной.

Со всей своей агрессией, усиленной Шлемом Безумия, Скелет Воин стремительно приближался к двум игрокам.

“Осторожно!”

Увидев это, кто-то предупредил двух мечников. Два мечника тут же обернулись, чтобы узнать, что случилось.

“Дерьмо!”

Скелет Воин был уже на расстояние двух вдохов от них. Не имея выбора, один из мечников вынул свой меч и с горечью в голосе прокричал.

“Я возьму его!”

"Спасибо!"

Он решил пожертвовать собой, а другой от души отблагодарив его продолжил свой путь.

Семь оставшихся игроков внимательно за всем наблюдали.

“Давайте поможем.”

“Маги, подготовьте свои заклинания. Священники, приготовьтесь лечить!”

На данный момент они полностью сосредоточились на спасение своих союзников.

Видя это Хурокан усмехался.

‘Это должно быть их первый рейд-босс. Спасение этих парней наименьшее из ваших забот.’

Как будто отвечая на смешки Хурокана, Дракон Рептилоид появился с правого фланга от этой группы. Когда Хурокан заметил это, он быстро бросился в глубь болота.

□□□

Какова самое главное при набеге на монстр-босса?

На этот заданный вопрос, каждый ответил бы по разному. Некоторые ответили бы что присутствие хорошего мага, танка, что хорошо перетягивал бы агро, атакующие, что хорошо сражались бы на передовой или священники, что поддерживали остальных. Однако те, кто участвовал в бесчисленных рейдах на монстр-боссов не беспокоились о подобных пустяках. Они ответили бы по другому.

Устранение сторонних переменных!

Под переменными подразумевались любые агрессивные игроки или монстры не относящиеся к монстр-боссу.

Именно поэтому завлечение было очень важно. Прежде, чем начать охоту монстр-босса, квалифицированные гильдии или рейд группы сначала заманивали сторонних монстров подальше от босса.

Вспоминая абсолютно агрессивного Скелета Воина; он был самым большим и самым худшим переменным.

К тому же был он не обычным Скелетом Воином.

Скелет Воин находился под эффектом Шлема Безумия E ранга. Скелеты Воины с такими характеристиками обычно вызывались некромантами на 40 уровне.

К тому же Скелеты Воины ежедневно проводили тренировки с Хуроканом один на один, что только ухудшало позиции врагов. Их способности к уклонению далеко превосходили те же возможности обычных Скелетов Воинов, средний мечник или ниже не справится с подобным.

‘Черт побери этого скелета!’

Мало того, что он легко уклонялся от любых нападений, но он так же контратаковал в ответ. Против таково противника, мечник пускал в ход каждое ругательное слово в своем арсенале.

А в это время Дракон Рептилоид продолжал приближаться к семи игрокам, сгруппировавшихся словно кегли для боулинга. Замечая Дракона Рептилоида у них не было выбора, кроме как разбежаться. Иначе при столкновении их бы всех разнесли.

К сожалению, все было не так просто. Все потому, что они слишком долго отвлекались Скелетом Воином.

В конце концов...

Большой глоток!

Одного из священников Дракон Рептилоид все-таки проглотил.

“Бляяать!”

Пока он исчезал во рту у Дракона Рептилоида, священник дико закричал. Это было в пределах нормы. Практический во всех рейдах присутствовала отборная брань самого разного рода.

Между этим Скелет Воин загнал своего противника в угол.

Получив приказ своего хозяина, он не показывал признаков отступления.

После наблюдения за Скелетом Воином, бежавший до этого мечник, что спася благодаря жертве своего товарища, остановился.

‘Черт побери!’

На суше семь его союзников вступили в схватку с Драконом Рептилоидом. В этом случае следовало бы пойти и спасти своего товарища самому. Думая об этом, мечник развернулся и побежал в обратном направлении по грязному болоту.

Внезапно, в спину игрока, что сражался со Скелетом Воином прилетела шаровая молния. Мечник, что бежал спасать его, остановился в ошеломление.

“Ты че творишь?”

“И-извини, это моя ошибка!”

Маг, что попытался помочь, в итоге попал в своему же мечнику.

“Ты умственно отсталый идиот, смотри куда кидаешь свои закарючки!”

Мечник сердито начал орать на своего союзника. Типичная ситуация неудачи.

□□□

У монстров имелись разные способности в зависимости от их типа. Самыми сильными среди них были монстра драконьего вида.

Монстры драконьего вида создавали гнезда.

Так называемое логово.

В этом логове имелись сокровища. С самого начала там там располагались различные материалы, а после убийства игроков они собирали выпавшие с них материалы к себе в логово.

Поэтому находились игроки, что вместо сражения с монстром просто прокрадывались к нему в логово.

Так сказать уводили добычу из-под носа.

Подобное часто происходило в «Полководце». Учитывая низкий риск и высокую прибыль, этого можно было ожидать. Пусть это была очевидная кража, но наказания за этим все равно не последует. К тому же видео подобных краж имели свою аудиторию, хоть и не такую большую как у самих рейдов. В конце концов, приключения со спрятанными сокровищами часто использовались в качестве сюжета фильмов, Индиана Джонс тому яркий пример.

Хурокан тоже имел подобный опыт.

Поэтому Хурокан оставаясь на высоте, перепрыгивал с дерева на дерево словно обезьяна, ища логово Дракона Рептилоида. Двигаясь, Хурокан вызвал Скелета Воина и оставил его стоять в болоте. Он служил приманкой и предупредительным сигналом. Если бы на Скелета Воина напали, то мана Хурокана начнет исчерпываться и этот даст ему понять, что Дракон Рептилоид уже в пути.

Спустя приблизительно 15 минут после начала поисков, Хурокан...

'Отлично.'

Хурокан заметил нечто похожее на дамбу бобра. Большое гнездо составляло приблизительно 400 квадратных метров, что было сопоставимо с загородным домом. Хурокан словно скалолаз стал подниматься в гнездо. В гнезде нашлось несколько материалов, металлов и драгоценных камней.

Среди них...

'Действительно ли это - яйцо?'

Кое что напоминало яйцо.

'Разве это не камень?'

Однако оно было больше похоже на камень, нежели яйцо. Овальный камень, если быть точнее.

Даже Хурокан немного запутался. Он думал, что найдя его сможет изменить его в монеты и поместить их в карманы. Но так как он не мог изменить это 'яйцо' в монеты, он просто обернул его и закинул себе за спину. Затем он поспешил скрыться из логова.

В тот момент мана Хурокана начала исчезать. Это послужило сигналом к тому, что Скелета Воина, которого он оставил чтобы отвлечь 9 игроков, убили.

Хурокан плотно сжал свои челюсти.

У него все еще осталось незаконченное дело.

□□□

К тому моменту, когда Хурокан вернулся на поле битвы, оно находилось в полном хаосе.

Признаки сражения Дракона Рептилоида отразились по всей местности. от брошенных магами заклинаний всюду полыхал огонь. Среди этого огня Хурокан заметил отблеск часов.

Хурокан осмотрел весь этот хаос и заметил кое-что, что избежало глаз Дракона Рептилоида.

"Что произошло?"

Это был оставшийся в живых.

Он был единственным оставшимся в живых, потому что затерялся среди своих мертвых союзников. А так как Дракон Рептилоид внезапно отступил, он смог выжить. Это было вызвано входом Хурокана в логово Дракона Рептилоида.

В некотором смысле, Хурокан был его спасителем.

Конечно, об этом этот игрок знать не мог. А даже узнай он об этом, то все равно не стал бы смотреть на Хурокана как на своего спасителя.

В любом случае, этот игрок находился в шоковом состоянии. И находил текущую ситуацию абсолютно... абсурдной.

Более десяти игроков собралось в группу ради мести. Подобные вещи были очень редки, даже в «Полководце». Поэтому он был уверен. Неважно, насколько удивительным был Хурокан, он не смог бы одолеть сразу десятерых.

Поэтому никогда бы он не подумал, что все примет такой оборот.

Он даже не мог рассердиться.

Он был просто потрясен.

И молча уставился на Хурокана. С другой стороны Хурокан осмотрел его руку и цвет его лица.

‘Отравлен.’

Вероятно ядом Дракона Рептилоида, правая рука игрока стала черной словно уголь, а на лице проглядывались неблагоприятные очертания. Будь рядом священник, то он бы мгновенно был бы исцелен, но таких рядом не было.

Если оставить все как есть, то он несомненно умрет.

Конечно, если он захочет сразиться, то у него мог бы появиться шанс. В конце концов, загнанные в угол люди всегда самые опасные.

И несмотря на все это, Хурокан все же приблизился к нему.

“«Полководец» - словно настоящий Ад, ты так не думаешь? Он сводит с ума в самых неожиданных местах.”

Умирающий игрок внимательно посмотрел на приблизившего к нему Хурокана. Выглядел он не очень.

С одной стороны он хотел ударить Хурокана, даже если это ускорит его смерть. С другой стороны он давно потерял надежду. Он чувствовал, что все, чего бы он не сделал будет напрасным.

“Ублюдок...”

В конце концов, это было все, что он сделал.

Наблюдая за игроком перед собой, Хурокан поднес указательный палец к своей маске.

“Давай воспользуемся данной возможностью, что бы хорошенько запомнить одно очень важно правило. Видишь эту маску? Запомни ее. И когда увидишь ее снова - БЕГИ. Ведь, если я увижу тебя первым... я заставлю тебя повторить, сказанные тобою слова.”

В этот момент игрок с яростью поднялся, и замахнулся кулаком в сторону Хурокана.

Просто пожелаю вам всего хорошего. ;)

<http://tl.rulate.ru/book/1140/37131>