

Заманить свою цель это настоящее искусство.

Привести свою цель к требуемому местоположению задача потруднее, нежели первоначальные представления об этом. К тому же, у каждого монстра в «Полководце» были свои особенности. Среди них были те, что посылали сигналы своим товарищам или возвращались, если отходили слишком далеко.

Даже самая обширная информация о конкретном монстре не помогала избежать несчастных случаев. Это неизменный фактор даже для Топ-30 Гильдий. На прямых трансляциях можно было часто увидеть, как вспыхивали сражения из-за неудавшегося приманивания. Это добавляло свою изюминку. Несчастные случаи, что шли вразрез с заранее подготовленными планами держали зрителей в напряжение.

Не говоря уже о том, что в Болоте Рептилий было намного труднее приманивать монстров. Ящеролюди были очень агрессивны. Другими словами, если ты бежишь с одним Ящерочеловеком к определенному месту, а рядом будет проходить еще один, то ты просто напросто приведешь к месту двух Ящеролюдей. В таких ситуациях это не рассматривалось как приманивание монстров. Это было преследованием.

То же относится и к нынешнему моменту.

Девять.

В группе с тремя красавицами Хурокан одолел девять Ящеролюдей. До сих пор все обошлось без сучка без задоринки. Их группа испытала недостаток в танке, но Хурокан и его Скелет Воин, превосходно заполнили этот пробел.

В действительности Хурокан сам проделывал всю работу. Другие три девушки были столь неопытны, что смотрелись словно бабочки порхающие на ветру.

И тут!

“Помогите!”

Илья бежала с двумя Ящеролюдьми на хвосте. Подбегая к Хурокану, она попросила у него помощи. Хурокан щелкнул пальцами дважды, и Скелеты Воины, которые находились в состоянии боевой готовности, повернули головы к Ящеролюдям. Огонь в их глазах сверкал, когда они устремились к двум Ящеролюдям.

Илья пробежала мимо Скелетов Воинов оказавшись в безопасности.

Позади нее...

Лязг, лязг!

Слышались звуки сражения.

“Что произошло?”

Спросил ее Хурокан сквозь весь этот шум.

“Я-я столкнулась с проблемой.”

Продолжила Илья с запутанным и примирительным выражением.

“Я столкнулся с группой Ящеролюдей. В конце концов мы трое вынуждены были разделиться...”

Хурокан попытался спросить у нее более подробных объяснений.

Однако...

“Извините, я очень сожалею.”

Попросила извинения Илья, не дав Хурокану вставить и слова. Она так и продолжала просить прощения. Она делала это с таким слезным выражением лица. Видя чего она добивалась, Хурокан решил ничего не говорить.

“Давай с начала разберемся с этой ситуацией. Я не смогу справиться с ними двумя в одиночку. Мне потребуется твоя поддержка.”

“Конечно!”

Илья наконец улыбнулась. Ее улыбка вместе со слезным выражением лица делало ее до жалости красивой. словно распускающийся цветок после сильного дождя.

Глядя на ее лицо Хурокан не мог ничего сказать. И не только Хурокан, любой мужчина нашел бы для себя невозможным давить на нее в такой ситуации. Хурокан лишь молча посмотрел на нее с мечом на перевес. Он готовился к сражению с Ящеролюдьми. Смотри на спину Хурокана, улыбка Илья скривилась.

‘Хех, он мой.’

Это была удовлетворительная улыбка.

‘Что и ожидалось от красавицы моего уровня.’

Ее улыбка, словно у рыбака поймавшего рыбку на крючок.

У нее были некоторые беспокойства. Навыки Хурокана были явно ненормальны. Пусть не выходили за рамки разумного, но его три Скелета Воина тоже были не обычны. Она чувствовала, что заманить Хурокана в ловушку с монстрами будет делом не легким.

Но ее беспокойства не продлились долго.

Для Илья обман игроков приносил куда больше удовольствия нежели охота на монстров. Используя свою внешность и навыки она пробивается через стены, что парни-игроки поднимают в своих сердцах и заманивает в ловушку, чтобы монстры убили их. Ей приносило огромной удовольствие играть с мужчинами, при этом не беспокоясь об ответной реакции. Подобными забавами могли наслаждаться лишь девушки, и только в VR игре.

Сначала это начиналось с шутки, легкого спора. ‘Кто первой сможет одолеть того парня-игрока?’ Вроде пари. И в мгновение ока все дошло до нынешнего момента. Это стало единственной причиной, для чего она играла в «Полководец».

Перед Хуроканом, что воздвиг вокруг себя неприступную крепость, эта забава усиливалась в разы. Его холодные и короткие ответы поджигали в ней чувство азарта. Илья хотела увидеть как он падет больше, чем его снаряжение.

И это не займет много времени. Скоро Хурокан падет.

‘Скоро они будут здесь.’

Остальные две девушки тоже приманили нескольких Ящеролоудей. Неважно насколько впечатляющим был Хурокан, но в одиночку справиться с четырьмя Ящеролоудьями ему не по силам. Иначе его бы здесь не было.

‘К тому же, что же произойдет если Хурокана или одного из его Скелетов Воинов ‘случайно’ поразит сильная магия.’

Смотря в спину Хурокану, Илья облизнула свои губки словно истинная змея.

‘Ах!’

Воображая сцену, что должна была скоро произойти; Илья чувствовала как мурашки бегут по ее коже. Хотя такой функции не было в «Полководце», но она была уверена, что могла это почувствовать. В Реальном мире ее руки были покрыты мурашками.

‘Как же я обожаю это чувство.’

Это чувство. Ради этих чувств она отдала «Полководцу» много денег. Это чувство эйфории не встретишь в реальном мире. Не говоря уже о том, что они переступили бы закон, но здесь его не было!

Конечно, работа еще не завершена. Работа рыбака не закончится, пока он не вскрыет брюхо своей рыбе.

Илья уставилась на Хурокана и его вызванных Скелетов Воинов, пока они яростно сражались с Ящеролоудьями.

Удар!

Внезапно, тяжелые звуки поразили ее словно молния.

‘А?’

Перед ее глазами предстала сцена беспомощных Скелетов Воинов сражающихся с Ящеролоудьями.

‘Что случилось?’

Скелеты Воины, которых она видела до сих пор, не проигрывали Ящеролоудьям даже в поединке один на один. Она все задалась вопросом, сколько же денег он должен был вложить в них, что бы так поднять своих Скелетов Воинов. Если бы у нее были деньги, она бы при возможности тоже была бы не прочь поиграть за Некроманта.

И вот внезапно Скелеты Воины стали проигрывать.

Они не просто проигрывали. Их просто уничтожали.

Крошится! Крошится!

Мечи Ящеролоудей легко ломали костяные щиты Скелетов Воинов.

Расколосся!

Под непрерывным градом атак Скелеты Воины ломались на части. Кроме того, Скелеты Воины даже не могли контратаковать. Все равно что мешки с песками.

Илья стала волноваться.

Все шло не по плану.

Хотя Ящеролюди должны были убить Хурокана, но это шло в разрез с ее планами.

Внезапно...

“У меня кончилась мана!”

Крикнул Илье Хурока. Как будто этого было недостаточно, Хурока подбежал к Илье и снова повторил.

“У меня не осталось маны. Пожалуйста, выиграй для меня немного времени, чтобы я успел ее восполнить.”

“Что ты будешь ...”

“Просто выиграй мне немного времени. Мы в критической ситуации, так что пожалуйста, возьми на себя роль танка на некоторое время.”

Илья не могла отказаться от запроса Хурокана. Все знали, что Маг без маны в «Полководце» бесполезен.

В конце концов, Илья с неохотой быстро устремилась в сторону Ящерочеловека.

Наблюдая за тем, как Илья приближалась к Ящерочеловеку, Хурока тихо ухмыльнулся.

‘Кого по вашему вы пытаетесь ударить в спину?’

До сих пор все произошедшее было в ожиданиях Хурокана. Хотя существовала вероятность, что они все-таки уйдут после убийства десяти Ящеролюдей, но Хурока был готов поставить свою жизнь на то, что они попытаются ударить его в спину.

Это закон «Полководца». Здесь не существовало таких понятий, как начать все с чистого листа. Поговорка гласила, однажды вор - всегда вор. Те, кто наслаждался ПК, заполняли ПК свою жизнь и те, кто любил подставлять других, заполнял этим всю свою жизнь. В «Полководце» такие вещи не менялись. Для этого не было никаких оснований.

В момент когда Илья приманила за собой двух Ящеролюдей, Хурока уже понял, что их план пришел в действие. Несомненно, другие две лишь приманили бы ему еще больше.

Ему не требовалось это видеть, чтобы точно знать об этом. Они приготовили 'бомбу', в виде Ящеролюдей, и когда Хурока будет с ними сражаться они 'случайно' заденут его своим заклинанием. Они могли бы даже 'по ошибке' использовать Исцеление на его скелетах. Да неважно, они все равно бы потом лишь дружно посмеялись бы над смертью Хурокана. Память о сегодняшнем дне послужила бы им еще одним сокровищем в их коллекции.

И нет никаких вариантов, при которых Хурока позволил бы подобному произойти.

Так что он...

‘Они идут.’

Кинул 'бомбу' обратно им в руки.

Это было просто. А если точнее, то он просто не стал забирать ее у них.

Хурокан щелкнул пальцами.

Щелчок, щелчок!

Один, два.

Щелчок!

Три!

Трижды щелкнув пальцами.

Скелеты Воины стали танцевать посреди сражения.

Зомби танец Майкла Джексона - Thriller показал себя на поле битвы.

□□□

♪♪ Cause this is thriller□, thriller night ♪♪

Майкл Джексон - Thriller . Этот шедевр кулаком ударил по груди и барабанным перепонкам Хурокана. Только Хурокан мог слышать песню.

По сути, Илья видела лишь как Скелеты Воины, что боролись на ее стороне, внезапно выпрямили свои две руки и начали качать ими из стороны в сторону.

Не говоря уже о том, что она ни разу не видела видео Майкла Джексона - Thriller .

‘Что?’

В этой смешной ситуации она запаниковала. Она не могла понять, что произошло.

Как раз в это время прибежали две ее подруги.

“На помощь!”

Как и ожидалось, эти две тоже привели по Ящерочеловеку, и попросили о помощи. Но когда они увидели сцену перед ними, они тоже впали в панику.

Между этим Ящеролюди легко избавлялись от танцующих Скелетов Воинов. Их головы слетали с плеч от взмахов меча, а после их тела просто падали. И так продолжалось пока наконец не упал последний Скелет Воин.

Ящерочеловек щебетал языком. Он еще не удовлетворен. Он жаждал больше крови. И сразу же переключился на Илью, которая уже была занята одним Ящерочеловеком.

Лязг!

Илья вслепую размахивала своим мечом лишь бы парировать меч Ящерочеловека.

Наблюдая за этой сценой две ее подруги нервно переглядывались.

‘Что происходит?’

‘Почему унни сражается?’

Их лидер находился в опасности.

С другой стороны, Хурокан, который предположительно должен был оказаться на ее месте, стоял у нее за спиной и пританцовывал.

Было не трудно понять что произошло.

‘... дерьмо.’

‘Он все понял?’

Наблюдая за сценой перед собой Хурокан ярко улыбался.

‘Боже, я обожаю некроманта.’

Он изменил режим защиты Скелетов Воинов с уклонения, на стандартный блок щитами. Поэтому то они и стали словно мешки с песками сражаясь против Ящеролюдей.

Всего лишь маленькая уловка.

А в последний момент он приказал им танцевать.

‘Клянусь, я должен залить это видео!’

Первоначально, он не планировал приказывать им танцевать. Он хотел вернуть их в первоначальную форму ядра.

Однако его настроение не позволило ему это сделать.

Если бы эти девушки действовали прямо и просто решили отобрать у него монстров, то он действовал бы соответственно. Но они решили ударить его в спину. Они решили играть роль союзников, чтобы потом подставить его.

И тем самым вызвали гнев Короля.

После этого Хурокан перестал действовать. Находясь на приличной дистанции он заговорил с красавицами.

“Вокруг много болотистой местности, так что я бы порекомендовал вам сражаться, а не бежать.”

Девушки ничего не ответили. Ошеломленные тем, что их планы раскрылись они лишь продолжали молча стоять.

Лязг!

У Ильи вообще не было времени слушать Хурокана. Все ее внимание было сконцентрировано на сражение с Ящеролюдьми. Ее ноги по щиколотку были погружены в болото. А в болоте было

очень трудно перемещаться. И еще труднее бежать. Может это бы и получилось у нее, будь она на некотором расстоянии от них, но побег посреди сражения невозможен. Это все равно что специально подставить спину своему врагу.

К тому же она едва справлялась с одним Ящерочеловеком, а когда присоединился второй все стало совсем плохо. Она чувствовала как начинала сходить с ума.

Тоже касалось мага и жрицы. Теперь, когда они не могут сбросить гнавшихся за ними Ящеролюдей дела принимают скверный для оборот. Смогут ли они выиграть в поединке один на один? Может для мага это и возможно, но точно уж точно не жрице. Ей требовалась помощь. Однако единственным кто мог бы помочь им...

Был Хурокан.

У конечно он не собирался им помогать.

Вместо этого он просто дал им небольшой совет.

“Есть один мультфильм вышедший 30 лет назад под названием 'Правдивая история Красной Шапки'. В нем говорится о том, что случается с лгунами, посмотрите его.”

Это был действительно бесценный совет.

“П-подожди!”

На чьи-то оклики Хурокан лишь помахал рукой в ответ и пошел дальше по своим делам.

Видя, что он не обращает на них никакого внимания, все три одновременно выговорили.

“Черт!”

Это были их последние слова.

□□□

В Болоте Рептилий встретилось два игрока. Однако эти двое находились совсем в разных положениях.

Первый стоял прямо и гордо, в то время как второй припал коленями к земле. Руки последнего держали Скелеты Воины, поскольку его глаза были испещрены колотыми ранами.

“Ты, я клянусь, что отплачу тебе сполна...”

Стоя на коленях он с ненавистью процедил сквозь зубы напротив стоящему человеку. Стоявшим игроком был конечно Хурокан. Нося свою блестящую броню Хурокан искренне ухмылялся проклятьям стоящего на коленях игрока.

“Да, конечно. Если ты хочешь принести мне еще парочку дорогих снаряжений, то приходи. Я буду ждать. Увидимся через 48 часов. Спокойной ночи. Сладких снов~!”

После этого Хурокан посмотрел на трех Скелетов Воинов окруживших стоявшего на коленях игрока.

Щелчок, Щелчок!

Хурокан дважды щелкнул пальцами, два Скелета Воина покрепче схватили руки игрока. А оставшийся Скелет Воин занес меч над его головой.

Удар, удар!

Как будто одного раза было не достаточно, Скелет Воин нанес два последовательных удара. Хурокан же просто продолжал безучастно на это смотреть. Вместо бесчувственного, правильней было бы сказать, что Хурокан уже забыл об этом сражении. Он только запомнил его порядок.

‘Этот 15-ый.’

Две недели прошло, с того момента как Хурокан прибыл в Болото Рептилий. После событий первых двух дней, Хурокан сосредоточился на повышение уровня. Результат был впечатляющим, за это время он поднял 7 уровней. Учитывая, что среднестатистическому игроку требуется один месяц, чтобы подняться с 20 уровня по 30, то скорость прокачки Хурокана была... чуть быстрее Топов.

Однако охота, это не единственное чем он занимался.

‘Почти по одному каждый день.’

Он подвергался нападению. И не раз, а целых девять, в общей сложности 15 игроков.

‘Господи, это ведь даже не реал. И все лишь для того, чтобы повыделываться перед девушками в VR мире? Если им так нравятся девушки, то почему бы не поиграть в симуляторы или игры свидания вслепую?’

“Хаа... я так полагаю, что в «Полководец» действительно трудно найти адекватных людей.”

Поводом для нападения была месть.

Три красавицы, что сблизилась с Хуроканом чтобы его обмануть, сами были обведены вокруг пальца. И вместо того, чтобы подумать над своим поведением, они подговорили других парней отомстить ради них Хурокану.

‘Ну что за кучка гадюк. Ну, по крайней мере их навыки заманивания - просто высший класс.’

Конечно, Хурокан не капли не жалел о содеянном. В любом случае, он их даже физический не тронул. Просто во время охоты произошел 'несчастный случай', что вызвали эти же девушки, а не сам Хурокан. На самом деле Хурокан им очень помог, нежели навредил. В конце концов, он убил девятерых Ящероловцов для них. В любом случае он должен был быть вознагражден.

К сожалению, в «Полководец» не было место логике. Если три красотки обвинили странного человека, носящего хахве маску и кожаную одежду в нападения на них, то обязательно бы нашлось несколько людей что поверили бы им.

Конечно, у большинства из них чувство справедливости вызывала не их совесть, а их маленький возбужденный друг.

‘Их актерское мастерство действительно на высоте. Я бы не удивился, если бы в скором времени увидел их как новоиспеченных актрис.’

Конечно, Хурокан мог бы с легкостью оправдать себя, но он не стал этого делать.

‘Ну, если быть честным, то я очень благодарен им.’

Усмехнулся Хурокан смотря на запястье полегшего игрока.

Именно по этой причине.

Хурокан не должен был оправдывать себя, без вариантов.

‘Это обычный мусор, но если присмотреться к его снаряжению, то он должно быть в середине 30-ых уровней. Значит его снаряжение как минимум 30-ого уровня. Так что, если мне удастся заполучить Редкое снаряжение 30-ого уровня, то я... то сегодня вечером за ужином я смогу насладиться мясом.’

Почему он должен говорить "нет" ходячему фарму у своего порога ? Не говоря уже о том, что с них выпадало великолепное снаряжение.

Что еще важнее, Хурокан был силен сражаясь с монстрами, но он был чудовищно сильнее при сражениях с людьми. К тому же, с трудом ли найдутся хорошие игроки среди толпы идиотов пытающихся порисоваться перед группой красавиц.

Конечно, Хурокан не забывал напоминать себе.

‘Если они продолжают докучать мне еще недели две, не меньше, то они должны будут заплатить достойную этому цену. Если я поймаю их снова, то отсеку им голову и сыграю с ними в футбол.’

Хурокан желал преподать им урок при первой же возможности. Иначе они никогда не успокоятся.

В любом случае, по этим причинам Болото Рептилий, что считалось Адом среди остальных игроков, Хурокану приходилось чуть ли ни Раем.

Он быстро набирал уровни, к тому же к нему добровольно приходили люди, чтобы пожертвовать ему своим снаряжением. Лучшего охотничьего угодыя просто не сыскать.

"Тц."

Спросите почему?

Хурокан снова почувствовал сожаления. Ведь скоро он должен был оставить Болото Рептилий. В конце концов, он не мог оставаться здесь вечно.

"Какая жалость."

Хурокан поднял свои часы и посмотрел на них. Он очень привык к этому месту, и решил посмотреть сколько ему осталось. Скоро ему пора уходить.

‘3 уровня до того как я покину это место... надеюсь я смогу побыть здесь еще хотя бы 5 часов, прежде чем подниму их.’

30 уровень.

Это было текущей целью Хурокана. Как только он достигнет 30 уровня, он планировал полностью обыскать Болото Рептилий, чтобы отыскать Яйцо в Гнезде. Если он не найдет его?

Тогда у него не будет выбора, кроме как двигаться к следующему месту. Он не мог долго топтаться на одном месте. Нет, он не был абсолютно уверен в области своего поиска. Однако, даже если Болото Рептилий не будет местом выполнения его задания, то он в любом случае не расстроится.

‘Если эта локация не является областью задания Яйцо в Гнезде... то я собираюсь залить все видео, что здесь снимал.’

Если бы это место не было тренировочным тестом упомянутым Ахимбри, то значит не стоило бы беспокоиться о тех подошедших к Хурокану игроках. В этом случае было бы неплохо залить в сеть все отснятые видео.

Хурокан извлек бы выгоды из обеих вариантов.

Думая об этом, уголки рта Хурокана поднялись в улыбке. После этого Хурокан потряс свой карман переполненный часами.

‘Это было давно. Почему бы мне не обналить свой налик?’

□□□

Тсссссс!

Толстый кусок мяса упал на раскаленную сковородку и соблазнительный запах гари заполнил окружающий воздух. Можно легко предположить вкус горячего стейка по одному его запаху.

‘Боже, как же давно это было.’

Ан Джэюн не мог не улыбаться этому запаху.

‘Хух! Какая жалость, что я не могу заодно с этим выпить пивка.’

2.530.000 вон.

Именно такая сумма денег сегодня пополнила его банковский счет.

Он перевел все деньги, что имел до сегодняшнего дня на свой банковский счет. Пожертвования с YouTube и деньги от продажи материалов с Ящеролудей. Конечно, все это лишь малая часть от его общей суммы. Все дело в выбитых часах.

‘Я не могу поверить, что смог заполучить оружие Редкого класса, к тому же 35-ого уровня.’

Оружие Редкого ранга 35-ого уровня было мечом. Один он стоил 800.000 вон.

‘Я не могу поверить, что это было все, что он смог сделать с подобным оружием... что за пустая трата оружия, все равно что раскидывать бисер перед свиньями.’

Именно благодаря этому оружию, сегодняшнее меню Хурокана сменилось с дешевого кофе и глюкозных леденцов на сочный, обжаренный стейк. После долгой белковой диеты, Ан Джэюн чувствовал себя особенно счастливым.

‘Нет, я им благодарен, честно. Благослови их Боже. Именно потому, что они потратили столько денег на игру, я сегодня в состоянии так пообедать. Если увижу их в следующий раз, я даже поприветствую их. Возможно даже обниму.’

Улыбка на лице Хурокана казалось никогда не пропадет. Ан Джэюн был очень счастлив. Он чувствовал как воспарил прямо в небеса. После приготовления стейка, он поместил его в тарелку с макаронами и с салатом из картошки, которые купил в соседнем супермаркете.

Большой глоток!

Но лишь положив мясо в рот, он почувствовал себя на вершине счастья!

И в этот чудесный момент его счастья...

“Мм? Электронная почта?”

Все было разрушено, присланной ему электронным сообщением.

□□□

- Я глава отделения разведки Гильдии "Штормовые Охотники". Хахве маска Хурокан, я видел Ваши видео на YouTube. И был заворожен Вашими навыками и талантами. Поэтому мы, Гильдия "Штормовые Охотники", хотели бы пригласить Вас на официальную деловую встречу. Между 10:00 и 18:00 по Корейскому времени, не считая обеда с 13:00 к 14:00, скажите нам когда Вы будете свободны. Мы будем ждать Вашего ответа.

Что уж говорить, те, кто смог сделать себе имя загружая видео на YouTube получали очень много внимания от различных групп - компаний по созданию видеоконтента, управляющих компаний и гильдий «Полководца», и т.д. Получить приглашение от одной из такой разведочной группы «Полководца» было почетной медалью для ютубера.

Такое предложение кого угодно осчастливило бы.

Однако получив подобную почетную медаль, Ан Джэюн почувствовал лишь горечь.

‘Штормовые Охотники ... опять это проклятое название.’

Приглашение от их разведывательной команды не было чем-то неожиданным. Он уже получал предложения от управляющих компаний и гильдий. Если ты не был слепым, то легко смог бы понять, что сражения Ан Джэюна выбивались за рамки обычных игроков. Хотя большинство предложений поступало от безымянных гильдий, но он также получал приглашения и от хорошо организованных гильдий среднего размера. Он даже получал вопросы о том, как прокачать некроманта силового типа.

В этом плане, это было действительно грандиозным событием. Хотя страничка Ан Джэюна на YouTube становилась популярной, но не до той степени, чтобы привлечь внимание одной из Топ-30 Гильдий. Топ-30 Гильдии были заняты переполкой сорняков среди полученных запросов. Они бы не стали сами отправлять кому-то запросы от своего имени. Даже захоти они это сделать, им помешала бы гордость. Именно из-за их гордости они бы с трудом пошли на подобный шаг.

Однако он впервые получил предложение от одной из Топ-30 Гильдии. Большая часть ютуберов «Полководца» немедленно бы с ними связались. И были бы на седьмом небе от счастья.

Однако Ан Джэюн помнил все так же ясно, как вчерашний день.

‘По крайней мере с этой сукой, я точно не буду идти рука в ручку.’

Почему он оказался здесь?

Все это произошло из-за "Штормовых Охотников" и Чой Суйлин. Просто воспоминание о ее лице заставляло его скрежетать зубами. Ненависть, боль и отчаянье, что принесла ему она и остальные все так же ясно отдавались в закоулках его сердца.

Так что можно и не говорить о том, что Ан Джэюн ни за что бы не принял их предложение.

‘Даже если вы представите нож к моему горлу... хотя не... я уже не раз бывал в этой ситуации.’

По сути, это предложение закинуло в мусорный контейнер его хорошее настроение, ни больше, ни меньше.

‘Эта сучка. По крайней мере она знает толк в хороших игроках.’

Ан Джэюн немедленно удалил электронную почту. Затем он вернулся к еде. Однако он больше не наслаждался вкусом мяса. Он жевал ее словно пережевывал резину.

А в его глазах проглядывалась угроза.

Предложения "Штормовых Охотников" лишь подкинуло дров в пламя гнева Императора. Ан Джэюн помнил с чего все начиналось.

‘Действительно, сейчас не время сидеть и наслаждаться мясом. Ан Джэюн, не думай, что можешь спокойно рассиживать здесь, просто потому что получил немного денег.’

Ан Джэюн уставился на стейк нанизанный на его вилку. Действительно ли стоит сейчас сидеть и наслаждаться вкусом этого мяса?

‘Если я не удовлетворен тем, где я сейчас нахожусь, то в таком темпе это мой предел. Ан Джэюн, соберись тряпка!’

Нет.

Ан Джэюн. Его цель, это позиция номер один. Стать лучшим в «Полководце».

И чтобы стать лучшим, он должен был задвинуть всех остальных за рамки. Жизнь полная богатства и славы может подождать, пока он не достиг своих целей. А до этого момента... он должен быть голодающим хищником.

Ан Джэюн встал с места. И выкинул свой стейк с макаронами в мусорную корзину. Затем налил кипяченой воды и добавил горстку глюкозных леденцов в свой стакан.

Бииииип!

Лишь звуки чайника одиноко раздавались в этой тиши.

□□□

На 20-й день после прихода в Болото Рептилий Хурокан достиг своей цели - 30 уровня.

[Вы получили уровень.]

В момент получения уровня...

[Вы получили титул, 'Охотник на Рептилий'.]

Он получил новый титул. Все потому что он убил сотню Ящеролюдей к моменту достижения 30 уровня.

Дальше.

[Ранг навыка Ядро Скелета увеличился до D.]

[Ранг навыка Метка Демона увеличился до E.]

[Ранг навыка Шлем Безумия увеличился до E.]

Три навыка одновременно увеличились в ранге. Титул "Охотник на Рептилий" и достижение 30 уровня значительно его усиливали.

Для Хурокана звуки этих оповещений были словно хором небес. С каждым новым оповещением он чувствовал как возвышался к небу.

Хурокан дрожа от волнения, плотно сжал свои руки.

'Да, все правильно! Все для Великого Палача Хурокана!'

По правде говоря, даже Хурокан был удивлен своими текущими успехами.

'Не могу поверить, что я побил свой прошлый рекорд на 4 дня.'

В прошлом, для того чтобы подняться с 20 уровня до 30 у него ушло 24 дня. В течение всех 24 дней он играл в «Полководец» словно ходячий мертвец, не говоря уже о том, что он был не один. Тогда он был с Ким Донгсу, своим самым доверенным другом.

Хотя они не считали так по началу, но после достижения 30 уровня они стали верить, что смогут добиться хорошей жизни благодаря «Полководцу». Любые сомнения, что они имели, превратились в уверенность.

И это было обосновано. Ведь для усердного игрока потребовалось бы 30 дней для того чтобы преодолеть рубеж с 20-ого по 30-ый уровень, но им удалось сделать это за 24 дня. Разница в 6 дней - это разница в 20%. Все равно что разница между бегунами пробегающими сто метровку за 10 и 8 секунд.

Но Хурокану удалось сократить это время еще на 4 дня.

20 дней!

'Хотя это не новый рекорд, но по крайней мере этот результат выше текущих Топ-100.'

Он был очень этому рад. Ведь это доказывало верность его выбора, и означало, что он может работать гораздо быстрее Топов начавших 10 месяцев назад.

Хурокан обрел уверенность.

'Все правильно, я красавчик.'

И одновременно ворчал.

‘Я ведь могу теперь поесть мяса, не так ли?’

Все из-за выброшенного дорогого стейка пару дней назад. Вообще, он сильно пожалел о содеянном, когда начал принимать свою протеиновую смесь. Но как всегда, для сожалений было слишком поздно.

‘Эх, я такой идиот.’

Хурокан выбросил эти болезненные воспоминания из своей головы.

‘Мм?’

В это же время Хурокан заметил как где-то вдалеке что-то мелькнуло. Без колебания Хурокан вернул Скелетов Воинов в форму ядра и собрал их. А затем скрылся между деревьями.

“Найдите его!”

Именно в этот момент скрывавшиеся до этого игроки стали выбегать и направляться к тому месту, где стоял Хурокан.

“Мы должны найти его, и побыстрее!”

Игроки в спешке кричали. Сидевший на корточках позади дерева Хурокан наблюдал за кричавшим игроком. Это был его новый знакомый.

‘Снова этот умственно отсталый.’

Это был игрок, который пришел отомстить за трех красавиц, а после был раздавлен Хуроканом. На этот раз он пришел с двумя компаньонами.

‘Ох, подарочки для моего 30 уровня отрастили ножки!’

Эти гости не могли расстроить Хурокана. Так что Хурокан медленно показался.

“Я здесь! Спасибо, что снова пришли меня навестить!”

После выхода из укрытия, Хурокан помахал рукой, чтобы его заметили.

Он был абсолютно уверен.

В том, что он в одиночку сможет позаботиться об этом трио. Нет, теперь Хурокан был не один. Сейчас с ним четыре подчиненных скелета заслуживающих абсолютного доверия. У него не было причин для беспокойств.

‘Если повезет, то сегодня я снова отведаю стейк. В этот раз я его не выброшу. Неважно, что произойдет... агх, не могу поверить, что сделал что-то настолько тупое.’

□□□

Сейчас на коленях в болоте стоял один парень. Его глаза были в полном беспорядке, словно после пыток. Находился он приблизительно в метре от Хурокана.

“Позволь мне спросить кое-что. Те шлюхи пообещали тебе поцелуй в реале, если ты меня поймаешь? Или вы подписали контракт на засос? Иначе я не могу понять, какого хрена ты

снова здесь?”

На вопросы Хурокана слепец не ответил.

“Только не говори мне, что ты действительно рискуешь своей жизнью ради какого-то поцелуя. Серьезно? Я имею в виду, жизнь в «Полководце» конечно не так ценна как реальная, но все же она того не стоит. Так что поведай мне, тебе действительно больше нечем заняться?”

“... сукин ты сын, ты думаешь, что сможешь уйти после всего этого?”

На дразнящие вопросы Хурокана парень ответил ему лишь угрозами, приходя в ярость. Конечно, его угрозы ничего не значили для Хурокана. На его счету это уже не впервой.

Хурокан усмехнулся. После этого Хурокан показал указательным пальцем на его левое запястье. И затем Скелет Воин рубанул по ней мечом. Скелету не удалось отрубить ее за раз. В конце концов, он носил толстые, стальные перчатки.

Удар, удар!

Скелет Воин махал своим мечом словно рубил деревья. После нескольких ударов, испуская искры во все стороны, он все-таки отрубил тому руку.

Хурокан схватил отрубленную руку за запястье, снял часы, и положил их в карман.

“На этот раз я позволю тебе жить.”

После этого, Хурокан ушел не нанося последнего удара.

‘Пора уходить отсюда.’

В Болоте Рептилий он провел время с пользой. Так что подошло время закругляться.

Что более важно, здесь было еще множество тех, кто искал смерти Хурокану. Они даже сгруппировались против одного единственного игрока, и все лишь ради того чтобы повыделываться перед парочкой красавиц. Они относились к тем людям для которых методы не важны, лишь бы достичь желаемого.

Они преследовали бы его ради мести. И могли даже Топа нанять. В «Полководце» деньги многое решали. Поэтому Хурокану следовало закончить все свои дела и оставить Болото Рептилий. К тому же Болото Рептилий больше не выгодно для Хурокана. Пусть оно соответствовало его уровню, но с его способностями он мог охотиться и на более высокоуровневых локациях.

Осталось всего одно незавершенное дело.

‘Если я не смогу найти яйцо за эти три дня, то мне придется отступить.’

Задание Яйцо в Гнезде.

Хурокан поставил 3 дня как крайний срок. В течение этих трех дней он бросит все свои силы на его поиски, и если у него ничего не получится, то он сдастся бы и перешел бы к следующей локации. Если он не найдет его и там, то верным было бы вернуться обратно в Болото Рептилий.

Так же Хурокан собрал всю информацию касательно Яйца в Гнезде и провел ее анализ.

‘Оно называется Яйцо в Гнезде, но я уверен, что речь идет не совсем об обычном яйце.’

Хуроكان предполагал, что искомое не являлось ни яйцом, ни гнездом.

Это задание является частью Оскверненного Графа. Значит все как-то связано со скверной.

‘Возможно ли, что яйцо подвержено Скверне? Тогда что означает Гнездо?’

Яйцо монстра подвержена воздействию силы Скверны.

Для заметки, яйца Ящеролюдей было очень трудно найти. Все потому, что они являлись отдельными обработанными деталями, а не монстрами, поэтому искать их следовало словно сокровища. Поэтому Хуроكانу еще нужно было их найти. К тому же, оно вряд ли относится к обычным яйцам в гнездах Ящеролюдей.

Как говорилось прежде, все было так или иначе связано со Скверной. Ахимбри не дал бы ему столь простое задание, как принести ему яйцо из обычного гнездышка. Хуроكانу было нужно специальное яйцо из специального гнезда.

‘Если бы мне только удалось обнаружить Оскверненного монстра...’

В данном случае ключевым моментом являются монстры с Титулом "Оскверненный".

С этим можно было гарантировать их причастие к заданию Оскверненного Графа.

Однако неважно сколько бы информации Хуроكان не перерыл о Болоте Рептилий и замке Бангз, ему так и не удалось ничего обнаружить о мутировавших монстрах. Самой странной историей был сам Хуроكان; очень странный некромант наводил беспорядки в Болоте Рептилий.

Даже если бы кто-то и нашел мутировавшего монстра в Болоте Рептилий, то маловероятно что он поделится этой информацией в сети. В конце концов, столь редкие монстры роняли и редкие материалы для крафта. Так что обнаруживший скорее всего сам попытается его убить. В ином случае он просто продаст информацию о своей находке.

Доверять информации на сайте фанатов для решения этой проблемы тоже было бессмысленно. Это ни чем не отличается от покупки лотерейного билета.

Так что на данный момент у него есть только один ответ.

‘Время делать ноги.’

□□□

‘Дерьмо.’

Хуроكان изо всех сил делал ноги, ведь позади него бежало десять игроков.

“Поймайте его!”

“Не позволяйте ему уйти снова!”

Слыша озлобленные голоса позади, Хуроكان покрепче сжал зубы.

‘Боже, прокляни этих имбицилов. Их не смущает страдать подобной херней из-за кучки девиц?’

Блять!’

Все они пришли за Хуроканом. Понимания, что в одиночку им с ним не справиться, они решили объединиться в группу. Конечно, маловероятно, что они сами пришли к этому выводу. Скорее всего сучка Илья и другие две шлюхи помогли им в этом вопросе.

В любом случае, сейчас в их группе насчитывалось 10 человек.

Это слишком много даже для группы идиотов, чтобы быть обманутыми девушками. И это группа сформировала план по поимке Хурокана, и текущий момент - это его реализация.

Хурокан бежал.

Неважно насколько был силен Хурокан, ему не под силам справиться с группой из 10 человек равных или даже выше его по уровню. А Хурокан не желал умирать смертью храбрых в бою.

Единственный ответ - бежать!

К счастью было три фактора, что гарантировали спасение Хурокана. Во-первых Хурокан был некромантом силового типа. Во-вторых, он знал каждый закоулок Болота Рептилий. И в третьих...

“Ты гребанный ублюдок!”

В самых критических ситуациях...

‘Вызов Скелета Воина!’

Он мог призвать козла отпущения.

Вызванный Скелет Воин быстро заблокировал путь преследователям Хурокана. Как только Скелет Воин появился, мечники, что бежали за Хуроканом, замахнулись мечами в сторону скелета.

Взмах!

Хотя он избежал первого меча,

Раскол!

Меч второго мечника все-таки сломал ему лопатки.

Глухой удар!

Это он блокировал удар третьего мечника своим щитом.

Раскол!

Но следующий удар первого мечника сломал ему шею. Голова Скелета Воина упала на землю, и его отставшее тело послужило грушей для битья обозлившихся преследователей.

Глядя на убывающую ману, Хурокан произнес.

‘Вы посмели обойтись так с моим слугой...’

Хурокан прикусил свои губы. Смерть была нормой для Скелетов Воинов. Так что было бы странно так выражаться по этому поводу. В конце концов, Скелеты Воины были неживыми монстрами. Однако несмотря на все это, Хурокан испытывал негативные чувства наблюдая за разрушением своих скелетов.

Скелеты Воины были его верными слугами. Они никогда не предавали его, и они счастливо жертвовали своими жизнями ради него. Хотя все это происходило из-за комплектации их ИИ и Хурокана, что испытал горький вкус предательства, поэтому он относился к ним как к верным слугам и своим товарищам. Так что кровь Хурокана была слишком горяча, чтобы не гневаться при их кончине.

‘Вы ублюдки, я запомнил ваши лица. Просто подождите. Скоро я приду собирать долги...’

Внезапно.

‘Ха?’

Хурокан вздрогнул.

‘Что это?’

Всему причиной послужила окружающая местность. Он никогда не видел подобного ландшафта прежде.

До сих пор Хурокан прогуливался по Болоту Рептилий как по своему заднему дворику. Так что здесь не было мест о которых он не знал. Не имея он представления об окружающей местности, он потерял бы свое преимущество.

Хурокан напрягся.

‘Сброс? Область события?’

Если эта местность была той о которой он знал, то вполне возможен перезапуск. В «Полководце» растения и прочая живность имела свои позиции. Игроки использовали эту функцию, чтобы срубить деревья и вспахать землю. Поэтому области изменялись в зависимости от ситуации. Но если в соседних областях отсутствуют игроки, то через определенное время область возвращается к своему исходному состоянию.

Область события очень походила на такие изменения. Эти области изменялись для проведения определенного рода события. В этих случаях можно было встретить определенных монстров или инст подземелья.

В любом случае Хурокан сконцентрировался на окружающей среде.

Попав в новую область он не знал в каких местах болото было глубже, какая часть подходила для сражения, или откуда можно было пересекать болота.

Перед глазами Хурокана предстало черное болото. И в момент когда он увидел его, Хурокана окутало чувство опасности.

‘Если я подойду туда... то добром это не закончится.’

Хурокан бросил одно Ядро Скелета к Болоту. А затем трижды щелкнул пальцами.

После появления в черном болоте, Скелет Воин стал пытаться танцевать, ведь его ноги были погружены в болоте.

А Хурокан между этим скрылся.

□□□

“Какого черта?”

Видя Скелета Воина танцующего в черном болоте, привело преследователей в бешенство.

“Этот чертов некромант. Он играет с нами...”

Они уже были раздражены Хуроканом, но теперь их гнев достиг своего предела.

Конечно, мечники сразу направились к нему. Они вошли в болото и стали беспощадно крушить Скелета Воина. Затем кто-то высказался.

“Не убивайте его! Просто вредите ему так, чтобы чертов некромант лишился своей маны. Некроманты бесполезны без своей маны так или иначе.”

После этих слов трое мечников в болоте кивнули головами. А священники и маги вместе с остальной группой мечников стояло на страже. Их целью был странный некромант. Уже будучи убитыми им, они понимали, что нужно всегда находиться на чеку.

Внезапно.

“Хм?”

Священник, что полностью сосредоточился на черном болоте, моргнул глазами, словно что-то обнаружив.

‘Что это?’

Он что-то заметил. Очень быстро монстр 6 метров длиной переплывал черное болото.

Ссссссс!

Монстр высвободил душе пробирающий звук, и приближался к мечникам, что разбирались с танцующим Скелетом Воином.

“Осторож...!”

Прежде чем священник выкрикнул предупреждение...

Пуууш!

Огромная ящерица вырвалась из черного болота. И с широко разинутой пастью она...

Глубокий глоток!

Целиком заглотила одного из мечников и снова скрылась в болоте.

Один из них исчез в мгновение ока.

‘Ха?’

‘Что только что произошло?’

В этом неожиданном повороте событий все наблюдатели замерзли на месте. Только Скелет Воин продолжал танцевать. Единственный не запаниковавший скрывался неподалеку от них и наблюдал за всем происходящим.

Это конечно был Хурокан.

В момент когда он мельком увидел монстра, Хурокан не мог не нахмуриться.

‘Дракон Рептилоид. Не говорите мне, что 'гнездо' это логово Дракона Рептилоида?’

Дракон Рептилоид.

Как у монстр-босса 40-ого уровня, его защита, выносливость и атака в несколько раз превышала обычных монстров.

□□□

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 выматериться 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 концентрированности.

‘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 собраться!”

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 сражении.

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

“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.

□□□

Что 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 такого 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. Заметив Дракона Рептилоида, у них не было выбора, кроме как разбежаться. Иначе при столкновении их бы всех разнесло.

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 спасся 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 монстры 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.”

Умиравший 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.

Однако...

Удар!

Хурокан избежал его кулака и вонзил клинок ему в глаз, который можно было заметить в щели между его шлемом. И не раз. Он был беспощаден и словно машина наносил один удар за другим.

Скрежет!

Вытаскивая свой клинок, Хурокан задевал шлем, заставляя металл издавать неприятный визг. Этот звук, что слышал только Хурокан, был ужасающ.

Игрок давно уже принудительно вышел из игры.

И даже зная это, Хурокан продолжал месить его.

В конце его труп растаял, оставляя за собой лишь его часы, которые Хурокан быстро забрал.

‘Если он продолжит донимать меня после этого, то это - война.’

Это было тем, чему Хурокан научился в прошлом, сражаясь с Гильдией "Штормовые Охотники" и "Хахве маской", предавшим его. Просто убить их - недостаточно. Он должен был заставить их забыть о «Полководце» навсегда.

Конечно, Хурокан пока этого не достиг. Он знал, что вскоре за ним придет другая группа.

‘В следующий раз, когда я тебя увижу - я снова убью тебя.’

Хурокан еще раз повторил о своей мести и их наказании, а затем обернулся и посмотрел на черное болото.

Он долгое время смотрел на него.

Вскоре он повернулся, и на максимальной скорости побежал в противоположной от нее сторону.

Пока он бежал, он начал искать гильдии или рейд группы около замка Бангз. Найдя их он связался с ними.

“Дракон Рептилоид повторно возродился в Болоте Рептилий. Я продаю его точное местонахождение за 100 долларов.”

Несколько минут спустя, он получил ответ.

- Номер счета?

Это было его последним делом в Болоте Рептилий.

□□□

В тот момент, когда Хурокан забрал яйцо, он начал без передышки бежать к замку Бангз.

‘Быстрее, еще быстрее!’

Как только он прибыл, Хурокан быстро переоделся и направился к Ассоциации Завоевателей замка Бангз. Затем он быстро направился к комнате Ахимбри.

‘Что это сейчас было?’

‘Только что кто-то побежал наверх?’

У гиен на обочине не было возможности даже шелохнуться.

Причина спешки Хурокана была проста.

‘Я должен прибыть быстрее, прежде чем они сядут мне на хвост.’

Тест Ахимбри проводился в Болоте Рептилий, и Хурокан прошел этот тест. Если подошедшие до этого игроки снова заметят Хурокана, то они начнут действовать. Поэтому Хурокан желал побыстрее закончить все дела с Ахимбри, прежде чем они начнут искать игрока, получившего задание Ахимбри.

Хурокан быстро прибыл на этаж Ахимбри, и быстро вбежал в его комнату. Хлопнув дверью, Хурокан поставил яйцо на стол Ахимбри и тут же успокоился.

Ахимбри просто спокойно за ним наблюдал. Только спустя какое-то время он начал говорить.

“Ты прибыл быстрее, чем я ожидал.”

Ахимбри проговорил это спокойным голосом, на что Хурокан склонил свою голову.

“Я старался изо всех сил.”

Пусть он и ответил так, но внутренне Хурокан посильнее сжал свои челюсти.

‘Быстрее, чем ожидал? Даже при том, что это заняло 20 дней?’

Хуроқан направился в Болото Рептилий сразу же после получения задания от Ахимбри и провел там следующие 20 дней. Хотя большую часть времени он потратил на получение уровней ради выполнения задания Ахимбри, но Хуроқан несомненно, пробыл там 20 дней.

И Ахимбри сказал, что это было быстрее его ожиданий.

‘Что за сумасшедшая игра.’

Понятие невообразимое в любых других играх. Означало «Полководец».

Но Хуроқан быстро наострил уши и затер все случайные мысли. Он не хотел пропустить ни единого слова сказанным Ахимбри. Он должен был это сделать. Не каждому давалась подобная возможность поучаствовать в основной сюжетной линии. Вообще этот тест не был тем, с чем Хуроқан смог бы справиться в одиночку. Даже найди он Дракона Рептилоида, у него не было бы возможности одолеть его в одиночку.

“Для начала, ты хорошо поработал.”

“Спасибо сэр”.

“Я хочу спросить тебя, знаешь ли ты что это такое?”

Словно читая мысли Хурокана, Ахимбри сразу перешел к делу.

“Нет.”

“Я называя его Камнем Скверны.”

“Так вот что это было?”

Хуроқан наконец-то понял, что он принес.

Камень Скверны!

Оно играло ключевую роль в основной сюжетной линии об Оскверненном Графе. Хотя он слышал истории о Камне Скверны, но видит он его впервые.

‘Кто бы мог подумать, что именно его мне предстояло найти.’

До своего возвращения в прошлое, он не мог даже понаблюдать за ходом выполнения заданий основных сюжетных линий об Оскверненном Графе или Аморальном Принце. В течение всего того времени он был занят поднятием своего уровня и записями своих видео.

‘Если все действительно так...’

Хурокана внезапно переполнили ожидания.

Причина, по которой он помнил о Камне Скверны являлось то, что это был специальный материал для создания Уникальной Хроники точно такой же, как Ожерелье Преследователя Скверны. Конечно, он не мог использовать его прямо сейчас, Хуроқан просто не мог вспомнить всех деталей среди туманных закоулков памяти, он лишь помнил, что это был довольно сложный процесс. И сейчас у него не было возможности этого сделать.

В любом случае, если все сойдется, то на его голову упало еще одно целое состояние. Точно

такое же как и Ожерелье Преследователя Скверны.

И если Ахимбри отдаст Камень Скверны Хурокану... то позже он смог бы продать его за огромные деньги.

Большой глоток!

Хурокан был немного напряжен. Словно он купил лотерейный билет стоимостью 100.000 вон и наблюдал за розыгрышем в прямом эфире.

Не зная обо всех мыслях Хурокана, Ахимбри продолжал говорить.

“Из-за подобных Камней Скверны, монстры подвергаются воздействию силы Скверны и начинают создавать проблемы окружающим.”

“Тогда мне нужно найти виновника и наказать его. Я непременно сделаю это. Возможно я не достаточно силен, но я обязательно выведу виновников на чистую воду!”

‘Поторопись и дай мне уже следующее задание!’

Умолял в своем уме Хурокан. А в это время...

“Ты недостаточно силен.”

Ахимбри вылил ведро холодной воды на голову Хурокана.

‘Что?’

А после этого ...

“Но у тебя есть потенциал. Сейчас самое важное для тебя это не сражение с ними, а обретение силы.”

[Задание, ‘Учения Ахимбри (2)’, начинается.]

И сразу после этого, он вылил на него ведро кипяченной воды.

.

‘Ничего себе!’

Хурокану едва удавалось не закричать об этом вслух.

‘Учения Ахимбри? Очередная книга навыка?’

Но терпение Хурокана...

[Вы получили Титул, ‘Ученик Ахимбри’.]

“ЧТОООО!”

Быстро лопнуло, после очередного оповещения. Хурокан машинально подкинул руки вверх и выкрикнул. Казалось, словно он хотел обнять Ахимбри от счастья.

“Ммм?”

Наблюдая за действиями Хурокана, Ахимбри с серьезным лицом наклонил свою голову.

“Что это значит?”

Этот момент охладил пыл Хурокана и вернул его к действительности.

“Ах, это...”

Это было еще одним позорным моментом Хурокана в истории «Полководца».

□□□

[Учения Ахимбри (2)]

- Ранг: Уникальный

- Ограничение по уровню: Выше 30

- Описание: Посетите Ахимбри по достижению 40-ого уровня.

- Награда: Книга навыка, Кольцо Преследователя Скверны.

[Ученик Ахимбри]

- Увеличивает классовые характеристики на 3%.

После прочтения двух последних оповещений Хурокан дрожал от радости.

‘Боже мой, я действительно получил здесь титул Ученика Ахимбри?’

Об этом титуле мечтали все маги.

Ведь оно поднимало классовые характеристики в процентном соотношении.

Вместе с титулом Восходящей звезды, у Хурокана теперь имелось 6% увеличение классовых характеристик.

И это не все!

‘Это значит, что по достижению 40-ого уровня я получу еще одну книгу навыка?’

У него был шанс получить книгу навыка подобную Шлему Безумия.

‘И я всего-то должен достичь 40 уровня.’

Как только Хурокан достигнет 40-ого уровня, все это станет его. Мало того, что он сможет выучить призыв Голема, о котором он так давно мечтал, так он еще и Уникальный навык получит. К тому же у него появится возможность приступить к следующему заданию из основной сюжетной линии!

Лишь об одном он сейчас волновался.

В каком месте он сможет быстрее всего прокачаться с 30 по 40 уровень?

На верный ответ, у Хурокана ушла всего секунды размышлений.

‘Мертвая Роща.’

Мертвая Роща.

Это было устрашающее место, заполненное нежитью.

□□□

В Болоте Рептилий на данный момент было очень шумно. Деревья, что доставали до самых небес, были покрыты пламенем. Сцена, словно стояло целое море факелов освещающих черное болото, заставляя ее испускать зловещую ауру.

Посреди болота лежала огромная ящерица, которая напомнила дракона. Ее тело только начало таять, можно было легко определить что это был рейд-босс Болота Рептилий, Дракон Рептилоид.

“Наконец-то!”

Прозвучал громкий голос среди болота. Словно только ожидая его, со стороны послышались другие голоса.

“Хах! Неужели все закончилось!”

“Это заняло много времени.”

“Хорошо поработали ребят!”

“Мы наконец-то сорвали куш. Все отлично поработали!”

Это был голос игроков из рейд группы.

Они были гильдией специализирующей на рейдах, и действовали у замка Бангз, Гильдия "Апом".

Это была группа игроков, что любила рейды, но назвать их талантливыми было сложно. Вместо заработка денег, они просто стремились наслаждаться самой большой особенностью «Полководца» - рейдами. Они словно университетский кружок.

“Огромное спасибо. Вы лучше, чем описывались в слухах. Мы думали, что по крайней мере пятеро из нас полягут здесь, но никто не умер.”

Как только сражение закончилось, лидер рейд группы подошел к игроку и низко поклонился ему.

“Не стоит. Здесь все решали ваши общие навыки.”

Перед кланяющимся лидером рейд группы, стоял игрок одетый в белую кожаную броню. Было очевидно, что он являлся высокоуровневым игроком, у которого не было причин для участия в набеге на босса 40-ого уровня.

Он был Помощником.

Если более официально, то - Рейд Помощником. Рейды в «Полководце» занимали основную часть. Однако и трудности в их выполнение тоже были велики. Нужно было собрать игроков,

создать стратегию для рейда и поддержать координацию между всеми членами группы во время набега. Для этого требовалось иметь квалификацию. Для тех, кто хотел пойти в рейд, но не имел для этого должных навыков или умений, не оставалось выбора, кроме как нанимать человека с уже имеющимся опытом к себе на помощь. В «Полководце» их именовали Помощниками.

Они отличались от низкоуровневых пиявок, которых требовалось прокачивать. Сами помощники не участвовали в прямой охоте на боссов. Они направляли рейд группу, и гарантировали клиентам хорошо скоординированный набег.

В любом случае, нанимая Помощников, работодатель рассчитывает на получение хорошей прибыли. Но часто случались и обратные случаи. Несмотря на это, спрос на высоко квалифицированных Помощников был всегда на высоте. В конце концов, лишь малая их часть действительно имела достаточный опыт в рейдах.

“Ах, точно. Хотя этого может быть мало, но все-таки, возьмите немного золота.”

После завершения рейда Помощники получали вознаграждение от своих работодателей.

“В этом нет необходимости. Я буду рад получить лишь то, о чем мы заранее договорились.”

Соискание хороших взаимоотношений тоже было общей практикой.

“Ну действительно, возьмите. Ведь это не так много, хотя бы на выпивку от нас да хватит.”

Обычно, после такого обмена шутками, обе группы заканчивали свои дела с улыбками.

"Мне жаль."

Но на этот раз Помощник был непреклонен. Лидер посмотрел на выражение лица Помощника, в котором виднелось явное нежелание что-либо принимать.

Лидер группы все тщательно обдумал и положил мешок обратно в карман.

‘Я так и думал - он не обычный помощник. Он слишком силен. Хотя предложенная сумма была не маленькой, но подобного явно будет недостаточно для найма Помощника его уровня...’

На данный момент лидер группы еще раз вспомнил свои подозрения по поводу Помощника, еще до начала рейда.

Обычно в рейдах, где принимали участие Помощники всегда вовлекались и брокеры. Брокеры узнавали местоположение босса и подготавливали нужного Помощника, а взамен брали за это комиссионные. С денежным круговоротом, что вертелось в «Полководце», зарплаты Брокеров и Помощников были выше ожиданий среднестатистического работяги.

Конечно, сколько заплатить работодателю решалось лишь навыками выбранного Помощника.

И в данном случае, игрок, что стоял перед лидером группы был явно очень дорогостоящим Помощником. Хотя бывали случаи, когда на запрашиваемую сумму прибывали менее квалифицированные помощники, но чтобы наоборот... это было неслыханно.

“К тому же, говоря о нашем уговоре, я заберу все снаряжение, что найду в логове Дракона Рептилоида.”

К тому же в этот раз Помощник настоял на том, что бы собрать все снаряжение найденное в логове Дракона Рептилоида. Это тоже было неслыханным событием.

"Конечно."

Зачем он так рисует всего лишь ради логова какого-то Дракона Рептилоида? Хотя было общеизвестно, что в логовах монстров драконьего вида имелись множество дорогих материалов, но логова новорожденных драконов были пусты. Подобные рейд боссы стаскивали к себе в логово снаряжения убитых ими игроков. Так что для недавно возродившегося Дракона Рептилоида было маловероятно иметь множество сокровищ в своем логове.

И несмотря на все это, Помощник уделил особое внимание именно логову Дракона Рептилоида. Это было очень странным действием с его стороны.

“Давайте мы поможем вам найти логово.”

Конечно, лидеру группы не было никакого до этого дела. Просто учитывая насколько дешево для него обошелся подобный помощник, он не мог сказать ему «нет».

“Все хорошо. Я сам смогу об этом позаботиться.”

После этого этот Помощник обернулся и уставился в черное болото.

‘Кто бы мог подумать, что я смогу обнаружить Камень Скверны в подобном месте.’

Все было именно так, как и подозревал лидер этой рейд группы, этот помощник не участвовал в подобных низкоуровневых рейдах.

Он был в совершенно другой категории.

Он являлся помощником Топ-30 Гильдий.

Для того, чтобы посетить это место, у него была всего одна причина.

Черное болото. Здесь была вероятность найти Камень Скверны.

Другими словами, Камни Скверны были настолько важны, чтобы заставляли людей его уровня сделать ответный шаг.

‘Оскверненный Дракон Рептилоид появлялся лишь на момент прохождения Теста Ахимбри и на момент активного задания Оскверненного Графа в течение одной недели... кто же это мог быть?’

После этого он пошел на поиски логова Дракона Рептилоида.

Но несколько минут спустя...

“БЛЯТЬ!”

Его крик встряхнул все Болото Рептилий.

□□□

У Хурокана были хорошие воспоминания о нежити.

Прежде, чем возвратится в прошлое, Хурокан и Ким Донгсу блуждали по охотничьим угольям, чтобы прийти до 40-ого уровня, хотя они редактировали и загружали видео своей охоты, но славы этим себе не ссыкали.

‘Все должно быть потому, что наши уровни слишком низкие...’, хотя они множество раз повторяли себе это, но они не могли не задаваться вопросом, а не переоценили ли они себя.

Все сомнения сдуло после видео их охоты на нежить. Видео Хурокана и Ким Донгсу, пролетающих через леса заполненные нежитью, набрало около 100.000 просмотров за месяц и послужило хорошим началом для старта Гильдии «Хахве маска».

Хурокан еще раз планировал использовать нежить в качестве фундамента для своего рывка.

Но для начала Хурокан определил порядок своих действий.

‘Прежде всего мне нужно оружие.’

Теперь, находясь на 30-ом уровне, он должен был подобрать себе подходящую экипировку. И самым важным было оружие.

‘Для уничтожения скелетов лучше всего подходит тупое, дробящее оружие.’

Дробящее оружие всегда было гораздо эффективней против монстров типа нежити, нежели острое, это даже новички знали.

Но конечно, ни один маг не использовал тупое оружие в ближнем бою для убийства нежити.

Поэтому...

“Хм?”

В это время Хурокан просматривал аукцион снаряжений, и нашел дешевое подходящее для него оружие.

[Молот Мага]

*Свойства

- Ранг: Редкий
- Магия +35
- Необходимый уровень: 30
- Необходимое условие: класс Мага

*Разное

- Это оружие было создано только для Магов.

Молот Мага.

‘Что за идиот это сделал?’

Оно было просто смешным. Дробящее оружие, которое могли использовать лишь маги?

‘Что вертелось у него в голове, когда он создавал его?’

Проще говоря, оно было абсолютно бесполезным. Никто в здравом уме не будет создавать подобное.

О его цене тоже нечего было сказать.

‘Давай посмотрим... 550 золотых.’

550 золотых.

Приблизительно 550.000 вон. Это была довольно высокая цена для оружия всего лишь 30 уровня. Однако на данный момент в «Полководце» цена в 550.000 вон за редкое оружие 30-ого уровня было словно дешевой распродажей. То, что оно еще не было продано, лишний раз демонстрировало его бесполезность. К тому же он повышал магию, а не интеллект. Когда маги делали выбор между магией и интеллектом, они почти всегда выбирали интеллект.

‘Ну, не то чтобы я возражал.’

Вот еще одно новоприобретенное преимущество некроманта силового типа. Он мог носить абсолютно бесполезное для остальных снаряжение.

Хурокан немедленно приобрел его, теперь у него есть оружие в котором он так нуждался.

2000 золотых!

Столько стояли ядра, которые он себе заготовил. Если потребуется, то он купит и больше.

‘Рыночная цена слишком высока. Если заменять всю экипировку... то обойдется это по крайней мере в 4.000 золотых.’

Цена на снаряжения 30 уровня с хорошими характеристиками на магию и интеллект была очень высока. А Уникальные стоили десятки тысяч золотых.

В большинстве игр при повышение среднего уровня игроков, цена на более низкоуровневые предметы будет падать. Однако «Полководца» это не касалось. Из-за большого притока новых игроков цена только повышалась. Такой рост продолжится по крайней мере еще 3-4 года точно. В конце концов, сейчас в «Полководец» играло около миллиона человек, и число это абсолютно точно повысится до 10 миллионов.

Зная об этом, Хурокан не жаловался на цену.

Вот только он искал более дешевую экипировку.

И конечно Хурокан уже заметил парочку таких.

‘... Боже, кто создавал все эти вещи?’

□□□

Полосатая кепка с логотипом New York Yankees на ней, шипованная кожаная куртка, казалось, с концов прошлого века, обтягивающие цветочные шорты, резиновые сапоги, которые достигали самых колен и все это дополняла большая кувалда висящая у него на талии... Хурокану больше не придется выкалывать глаза, все и так будут слепнуть от одного его вида.

После проверки всей своей экипировки, Хурокан не мог не взорваться от стыда.

‘Это уже слишком.’

Хотя кожаный комплект Гоблина, который он носил на 20 уровнях и выглядел смешно, но ее хотя бы объединяло то, что оно было кожаным. Оно так и вызывало слова вроде : "у него очень странное чувство стиля!"

Но сейчас...

Даже комики не стали бы такое носить. Если раньше все это вызывало забаву и он мог выдать это за фишку. То сейчас... все было на совершенно другом уровне. Любой увидевший его просто передернется от шока.

Так как Хурокан весь акцент делал на экономии каждой копейки, то он вообще не рассматривал их сочетание.

А точнее, он не думал, что все будет так плохо.

‘Какого черта? Что это за шорты...’

К тому же, его обтягивающие цветочные шорты НИКТО в здравом уме бы точно не надел.

‘Они должно быть тоже были сделаны для игроков женского пола.’

Они были сделаны для милых и красивеньких девочек. Но взрослому носить такое...

‘Ну, по крайней мере, не нужно будет волноваться о том, как нарваться на ПК-игроков.’

Один его вид вызовет для него неприятности.

Хурокан был абсолютно уверен. Что до того как он достигнет 40-го уровня, найдется хотя бы один игрок, что докопается до него, хотя бы из-за его внешнего вида.

‘Хааа, как только у меня появятся деньги, я тут же куплю себе утонченный комплект экипировки... ух.’

Его ворчание на этом закончилось.

Хурокан сменил свою одежду на стандартную экипировку Ассоциации Завоевателей. Единственная разница, что теперь на его талии висел молот, а не меч. Он возвратился к своему бедному, слабо выглядящему виду.

‘Вот теперь все готово.’

Хурокан закончил менять свое снаряжение.

Он так же выбрал себе навык в Башне Классов.

[Призыв Скелета Мага]

- Ранг: F

- Количество Скелетов Магов для призыва: 1

- Вы можете вызвать Скелета Мага вместо Скелета Воина.

- Призвать Скелета Мага вы можете при помощи ядра.

Скелет Маг.

Проще говоря, из текущих 4 скелетов, что призывались при помощи навыка Ядро Скелета, один мог стать Скелетом Магом.

После повышения навыка Призыв Скелета Мага, Хурокан сможет призывать больше Скелетов Магов. Вместе с этим повысится и количество призываемых Скелетов Воинов.

Самое главное, что этот навык был ключевым при изучении Призыва Голема.

‘На сколько хватит моей маны?’

Количество маны, требуемой для призыва Скелета Мага, было в полтора раза больше чем для призыва Скелетов Воинов. К тому же, Скелет Маг при использовании магии тоже тратил ману Хурокана.

Пусть до сих пор все было в порядке, но Хурокан задавался вопросом, что он будет делать с Големом по достижению 40-го уровня. С нынешним ходом вещей, он был уверен, что его успехи сведутся на нет из-за отсутствия маны. В конце концов ему требовалось снаряжение. Но с ростом уровня Хурокана, цены на снаряжение тоже будут расти. А чтобы компенсировать свой пробел, ему потребуются снаряжение, которое даже в «Полководце» считали уникальным.

Иначе его путь одиночки так и останется недостижимой мечтой.

Все это лишний раз показывает насколько путь Хурокана был переполнен трудностями.

Но конечно, путь, заполненный трудностями, тоже путь.

Со вздохом Хурокан потянулся к своей талии и взял в руки молоток. Благодаря вложению всех своих свободных очков характеристик в силу, молот ощущался словно перышко.

‘Я уже зашел слишком далеко. Если такого пути нет, то я просто создам его сам.’

□□□

Это был Скелет Воин с головой быка. Два рога, выходящие из его вытянутого черепа, внушали страх. Любой знающий хотя бы основы «Полководца» мог сказать, что этот Скелет Воин был создан из редкого монстра 40-го уровня, Молотоглавой Коровы.

Возможно, потому что он был создан из Молотоглавой Коровы, Скелет Воин с чрезвычайной ловкостью и мастерством обращался со своим молотом. Используя свой молот, Скелет Воин ловко увернулся от нападения человека подобного скелета перед собой, а затем контратаковал пока он был открыт.

Удар!

Наблюдая как голова скелета улетела всего с одного удара, Хурокан прокричал.

“Ох! Хороший выстрел!”

Вместе с этим, Хурокан дважды щелкнул пальцами. Словно мяс из риса муку, другие Скелеты Воины тоже начали крушить безголового скелета. Вскоре, упав на землю, тело скелета было полностью разрушено. Не успел скелет войти в бой, как его тело разрушено валялось на земле.

Наблюдая за развернувшейся сценой, Хурокан улыбнулся.

'Великолепно.'

Каждое ядро Молотоглавой Коровы для скелетов обошлось в 200.000 вон. Кости Молотоглавой Коровы были тверды, и как материал имел довольно высокий спрос. Но не смотря на затраченные деньги, Хурокан чувствовал, что поступил правильно.

'Угу, все так и надо, снесите им головы.'

Пока Хурокан в восхищении на них засматривался, к нему приближался скелет с клинком в руке. Он приблизился к нему со спины.

Когда он достиг Хурокана, то стремительно занес над ним меч.

Свист!

Хурокан развернулся телом и уклонился от нападения. Словно это было так же просто как и дышать. А после этого он с молотом на перевес...

Удар!

Запустил голову скелета в полет. Его голова ударившись об соседнее дерево, прилетело обратно к Хурокану и своему телу. Безголовый скелет так же спокойно замахнулся мечом в сторону Хурокана.

В этом была особенность нежити. Потеря отдельных конечностей для них ничего не стоила. Даже без головы они спокойно видели свое окружение.

На деле же от этого их тела становились легче и маневренней...

Свист, свист!

А их атаки быстрей.

Но это все. Подобного недостаточно, чтобы застать Хурокана врасплох.

Хурокан нырнув вниз, легко избежал меча скелета. А после схватил лежащую на земле голову. Затем приблизив молот к голове, он начал наносить по ней удары.

Треск, треск, треск!

Он был словно буддистский монах, бивший по колоколу.

'Хороший звук.'

В этом из заключалась суть охоты на монстров типа скелетов.

Чтобы убить нежить, требовалось нанести как можно больше урона, чтобы довести их значение жизни максимально близко к нулю. И очень важно было непрерывно наносить урон. Иначе они

продолжили бы двигаться, даже если сломать им голову или бедро.

Поэтому и существовала такая фишка.

Непрерывно нанося урон по черепу, он атаковал скелета.

Это можно было делать даже на бегу. Главное чтобы череп тебя не укусил...

Хурокан посмотрел на него.

‘Ух, они похожи на стаю диких собак.’

Сейчас он сражался с двумя скелетами. Но ему рано было расслабляться.

Ведь они нападали группами.

Еще 10 скелетов вошли в поле зрения Хурокана.

Именно по этой причине на них было трудно охотиться. Хотя каждый мог убить одного скелета, но все скелеты в определенной области спешили друг другу на помощь. Сделай они это и вы быстро обнаружите себя окруженным.

А быть окруженным скелетами вызывало некоторую головную боль.

Поэтому не стоило ожидать, что после одного сражения все закончится. Нанеся достаточно урона по скелетам из одной области, следовало передвигаться в другую. Конечно, если передвигаться куда попало, то вы просто соберете еще больше скелетов. Поэтому при перемещении было очень важно правильно использовать свою голову, иначе вас окружат.

Для Хурокана же это было так же естественно словно дышать.

Щелчок, щелчок!

Хурокан продолжал бить голову скелета, пока переходил к следующей области. Скелеты Воины тоже последовали его примеру.

В этот же момент Хурокану и его Скелетам Воинам заблокировал путь огромный скелет. Этот монстр был совершенно других габаритов, нежели те, с кем Хурокан сталкивался до этого.

‘О, Скелет Воин?’

Высотой 3 метров, он носил шлем и нагрудник достаточно большой, чтобы покрыть всю его верхнюю часть тела. К тому же у него был щит и длинный меч, что соответствовали его размеру.

Это был Скелет Воин.

Это был редкий монстр, подобно Воинам Ящеролюдей. Его сила несравнима относительно обычных скелетов.

‘Он только недавно возродился?’

Это было первое столкновение Хурокана со Скелетом Воином, с момента вхождения в Мертвую Рощу.

Скелет Воин заблокировал путь Хурокану.

Хурокан сразу же принялся анализировать Скелета Воина стоявшего перед ним.

‘Его голова слишком прочна.’

Из-за его высоты было невозможно выбить ему голову.

Пока Хурокан проводил вычисления в своей голове, расстояние между ним и Скелетом Воином продолжало сокращаться.

Скелет Воин первый нанес свой удар.

Свист!

Он взмахнул мечом по горизонтали, явно намереваясь убить Хурокана с одного удара. И тяжелый приближающийся звук, давал Хурокану понять, что это вполне возможно.

В любом случае. Хурокан пригнувшись всем телом избежал удара.

И в этот же момент...

Удар!

Он обошел Скелета Воина с левого фланга, и ударил своим молотом по его коленной чашечке.

‘Еще раз.’

После этого Хурокан обошел его со спины.

И пока Скелет Воин падал на свое колено, Хурокан еще раз ударил своим молотом.

Удар!

На этот раз сзади его правой коленной чашечки. Потеряв равновесие, Скелет Воин полностью упал вперед.

Схватили, схватили!

Как будто так и дожидавшись этого момента, его Скелеты Воины быстро схватили свои молоты. Затем словно молнии, они на всех скоростях устремились к телу гиганта.

Прыжок!

Двое из них даже подпрыгнуло в воздух, чтобы побыстрее добраться к телу. Их ловкость, была в дефиците у обычных Скелетов Воинов. И после этого их нападение продолжилось. Четыре Скелета Воина начали бить своими молотами, словно шахтеры работавшие киркой. Гигант не мог поднять своего тела, потому что Скелеты Воины раз за разом разрушали его.

Наблюдая за всем этим, Хурокан удовлетворительно улыбнулся.

‘Я не знаю, кто вас всех поднял, но он проделал адскую работу!’

Конечно, Скелет Воин от такого бы не умер. Даже сейчас он быстро регенерировал. А между этим, группа скелетов, что преследовала Хурокана наконец-то его нагнала.

Хурокан обернулся и проверил их число.

‘Семь? Трое отсутствует. В таком случае...’

Хурокан быстро закончил вычисления своего сражения. Он быстро засунул руку в карман и достав оттуда маленькое ядро, выбросил вперед.

После этого из нее вырос маленький Скелет Маг с черными костями.

“Огненный Взрыв!”

Хурокан выкрикнул заклинание для применения.

Скелет Маг поднял в высь свои руки.

Потрескивание!

Темно-красный огненный шар появился между его худыми руками.

Хурокан начал жестикулировать словно бросает шар. А Скелет Маг словно Атом из фильма Живая сталь стал копировать его движения.

Свист!

Огненный шар быстро полетел в сторону группы скелетов.

Взрыв!

Коснувшись тела скелета, оно взорвалось.

Взрыв нанес не особо много урона. Хотя оно взорвалось с телом скелета, но казалось, что он придет в себя в любую минуту. Остальная часть скелетов отделались лишь малыми травмами.

Однако взрыв вызвал беспорядки в их переднем крае, разбросав их.

Хурокан дважды щелкнул пальцами.

Затем четыре Скелета Воина Хурокана перестали крушить гиганта и повернули свои головы к группе скелетов. И быстро направились в их направление.

Семь разбросанных скелетов, против четырех хорошо скоординированных Скелетов Воинов.

“Я покажу вам реальную черепно-мозговую боль!”

Затем Скелеты Воины уже были перед Хуроканом!

В этом плане, победа была уже предрешена. Если бы это был реальный бой, то скелеты тут же сдались бы.

К сожалению для них, у них не было подобной возможности. Скелеты просто устремились на Хурокана и его четырех Скелетов Воинов. Не возвращаясь в общий строй, они просто двинулись к ним, каждый со своей позиции.

И обе стороны столкнулись.

Как результат - абсолютная победа Хурокана.

□□□

Огромное телосложение, толстая броня, ужасающий меч и сверкающие в шлеме, огненные глаза.

Все это особенности Скелетов Воинов. Они считались смертью с косой для игроков охотящихся в Мертвой Роще.

Однако тело Скелета Воина, лежащее на земле, совсем не выказывало подобных признаков. Его плечи и колени были сломаны, броня разрушена, словно отогрели его не раз и не два и меч его был сломан на две части. А его череп в шлеме, с горящими в них глазами...

Треск, треск, треск!

Находилось в подмышках у человека, носящего кожаную куртку, который раз за разом продолжал ее колотить.

Это было ужасно, а описать это было трудно. Если бы Скелет Воин обладал человеческими эмоциями, то он несомненно кричал бы от ужаса. Конечно, виновником этой сцены был Хурокан.

И казалось, он находился в плохом расположении духа.

‘Эта проклятая мана.’

Всего минуту назад он пребывал на седьмом небе. С самого начала сражения он чувствовал себя превосходно. Он был в еще лучших условиях нежели в Болоте Рептилий. И это не просто потому, что Хурокан хорошо знал это место. Его Скелеты Воины стали двигаться гораздо лучше. И их боевой опыт, что они накопили в сражениях, наконец-то стал проявляться.

Поэтому Хурокан решил.

‘Снимем видео с стиле Формула-1!’

Он поставил себе высокую планку.

Убить 100 скелетов за 100 минут!

Конечно, Хурокан лучше всех понимал, что это невозможно. Но даже так, нет ничего плохого в том, чтобы ставить себе большие цели. В самом начале он убивал просто в удивительно быстром темпе. Он даже задавался вопросом, может ему действительно по силам достичь своей цели.

Однако его счастье, быстро превратилось в разочарование из-за хронического недостатка маны.

‘Я знаю, что я некромант силового типа, но моя магия все-таки не так низка, относительно остальных магов моего уровня...’

Дефицит маны.

Особенно истощали ее масштабные сражения. Когда он использовал Скелета Мага, чтобы

ускорить свой темп, его мана улетучивалась в мгновение ока.

В результате он вынужден был распустить призванных Скелетов Воинов, поэтому Хурокан остался стоять один.

После уничтожения Скелета Воина, Хурокан быстро проверил свое окно характеристик. Оно ознаменовало конец его сражения.

[Хурокан]

- Уровень: 33

- Класс: Маг

- Титулов: 9

- Характеристики: Сила (190) / Выносливость (30) / Интеллект (101) / Магия (141)

141.

Это значения магии Хурокана на данный момент.

Большинство некромантов распределяло свои очки к магии в соотношении 1 к 4. Если игнорировать прирост от снаряжений, то оставалось бы 150 очков магии в чистом виде. Если учесть прибавку от титулов и снаряжений, то выходило приблизительно 200 очков. И конечно, если игрок будет увешан Униками, то это значение превысило бы отметку в 300 или 400 очков.

В сравнение со всем этим, по значениям магия Хурокана действительно отставала. Но оно оставалось вполне удовлетворительным, если учитывать то, что Хурокан некромант силового типа. Поэтому не было ничего удивительного в том, что он столкнулся с некоторыми трудностями.

И это.

'Получается у меня не будет проблем, если я буду двигаться в умеренном темпе, но если перейти в режим нон-стоп, то количество моей маны резко сводится на нет.'

С такой проблемой мог столкнуться только Хурокан.

Его выступления были исключительными. Если сравнить с автомобилями, то Хурокан был бы Ломборгини. Поэтому нет ничего удивительного в том, что он столкнется с проблемами залив в свой бак обычное топливо, вместо премиумного.

'Тц.'

А вообще это была общая проблема. Никто не мог постоянно действовать на пределе своих возможностей. Большинство людей, что зарабатывало на «Полководце», поддерживали умеренный, но постоянный темп. Только в некоторых периодах они позволяли себе выкладываться на полную. Ведь «Полководец» является марафоном, а не спринтом.

И все-таки, ему претило чувство, что он не мог на максимум использовать все свои возможности.

И самое главное.

‘По достижению 40 уровня, это станет серьезной проблемой.’

По достижению этой планки, у него возникнут проблемы с призывом Голема. Нет, все дело не в самом Призыве. Просто по достижению 40 уровня, его навык Ядро Скелета обязательно поднимется и у него появится возможность для призыва еще одного Скелета Воина.

И он знал решение этой проблемы.

‘Черт, если бы у меня только были деньги.’

Деньги!

Все решилось бы само собой, если бы у него имелось нужное снаряжение.

Это было простое и очевидное решение, но у Хурокана на данный момент не имелось подобной возможности.

Тогда что ему делать?

Все дело в эффективности.

Он должен был воздержаться от напрасной растраты своей энергии. И должен был уделить весь свой акцент на увеличение эффективности. Даже сражаясь смело, настойчиво, и решительно, он должен был убедиться, что в своих сражениях он использует свою ману по минимуму. И чтобы сделать это, он должен был кое-что поменять, а именно...

‘Мои навыки хороши, но не так же как в прошлом.’

Снова ступить на передовую.

Из-за выступления Скелетов Воинов на переднем плане, он отступил от своей прошлой тактики. А ведь между приложением максимум усилий и быть лучшим, существует огромная разница.

Хурокан закрыл окно характеристик.

‘Я не могу перекладывать всю свою работу на своих скелетов; мне следует взять все дела в свои руки.’

□□□

Романи сейчас просто распирало от волнения.

“Невероятно!”

Из-за огромного количества скучных и неинтересных работ он сходил с ума от того, что заставлял себя над ними работать. Но после долгого периода ожиданий, он наконец-то заполучил клиента, который срывал ему голову.

Хахве маска Хурокан.

Он прислал ему огромное количество видео своих сражений, поэтому Романи просто выбрал наугад одно из них. Всего одно. И не смотря на это, он просидел целый час пересматривая этот ролик от начала до конца.

Оно было великолепным.

‘Он просто несравним. Все это совершенно другой уровень!’

Он пропускал через себя бесчисленное количество видео роликов самых разных людей. Хотя, пожалуй каждый верил, что их поединки лучшие среди лучших, но Романи прикладывал огромное количество усилий, просто чтобы сделать эти видео хотя бы приемлемого уровня.

Однако видео Хурокана заставляли его дрожать от страха. Как ему сделать все еще лучше? Они сами по себе были великолепны!

‘О боже.’

Каждое его движение было словно искусство. Все остальные играли слишком грубо, словно рубились в приставку, но Хурокаан был искусен, уклонялся от каждого выпада противника, а когда приходило время нападения или контратаки, то он становился словно машина. Наблюдая за всеми его уловками, волосы становились дыбом.

И самым удивительным...

‘Они учатся у своего хозяина? Как они могут так сражаться?’

Были Скелеты Воины Хурокана, которые сражались не хуже него.

Можно и в одиночку красиво танцевать, но в тандеме это выглядит еще лучше!

И выбор противника тоже был великолепен.

Скелеты против скелетов!

Просто задумываясь о названии этого ролика он начинал волноваться.

И само собой, видео было очень завораживающим. Сколько гротескности, и сколько в нем очарования. Наблюдая за всем этим, Романи чувствовал как учащалось его сердцебиение.

Была всего одна проблема.

‘Что с его снаряжением? Он специально это носит? Или у него проблемы с этим?’

Его стиль.

“Кто подбирал для него одежду? Или он сам все это выбирал?”

В любом случае, работа Романи заключалась в том, чтобы показать зрителю все его очарование. И он уже закончил свой сценарий.

И даже кое-что придумал.

“Череп для клоуна.”

Название к этому видео.

□□□

Бейсбол, футбол, баскетбол, и т.д. Неважно что за вид спорта это был, существовало два

фактора что больше всего волновало зрителей. Первый, это победа любимой команды. Второй... явление сверх новой. Подобные новички подогревали интерес не только отдельных фанатов, но и всю спортивную аудиторию в целом.

То же относилось и к «Полководцу». Оставалось всего два месяца до ее годовщины. Из-за недавних появлений сверх новых, аудитория «Полководца» была накалена до предела.

- Радиоактивный осадок - Ранг 10, Рони Джексон присоединяется к Гильдии «Гидра»!

- Машина - Ранг 3, Уго Санчес присоединяется к "Красным Буйволам"!

Недавно, именитые игроки с других VR игры стали подключаться к «Полководцу», поэтому везде можно было заметить подобные заголовки, видео, и их интервью.

И как обычно, никто не интересовался красной ковровой дорожкой, но драгоценными алмазами, что взбирались по ней до самой вершины.

И больше всего привлекало.

Череп для клоуна!

15-минутное видео сражения Хурокана со скелетами в Мертвой Роще достигло 150.000 просмотров всего за 3 дня после загрузки. Это демонстрировало его безграничный потенциал и ознаменовало появление еще одной сверх новой. Поэтому было естественным, что в интернете стали появляться истории о Хурокане.

- Я видел, как этот парень в одиночку охотился в Болоте Рептилий. Это было удивительно.

- Я тоже это видел. Он всегда охотится один. Он единственный постановщик в своих пьес. Его праздник никогда не закончится.

- После увиденного я собираюсь создать себе некроманта.

- Что с его одеждой? Разве это не слишком?

- Скорее всего он делает это специально. Ну какой нормальный человек надел бы это? Вероятно этим он пытается привлечь побольше внимания.

Получая столько различных отзывов, находились и те, кто был о нем не лучшего мнения.

‘Что это?’

Чой Суйлин совсем позабыла о Хурокане, пока ее секретарь, Парк Суджи, не напомнила ей об этом.

Смотря его новый видео ролик она была поражена до глубины души.

Однако с окончанием видео, ее изумление обернулось подозрением. Она попросила Парк Суджи пригласить его и зная Парк Суджи, можно было гарантировать, что она это сделала. Однако спросив ее о результате, та ответила, что он даже не удосужилась ответить им.

Поэтому подозрения были оправданы.

Предложение о встрече пришло не от кого-нибудь, а от самих "Штормовых охотников". Чем бы

он не был там занят, но имей он хоть каплю манер, то должен был хотя бы ответить им. И было предельно ясно, что дело не в его манерах, он сделал это нарочно.

Тогда получается?

‘Он игнорирует нас?’

Не беря в голову его отказ. Высока вероятность того, что он игнорировал их. То, что от него не было весточки и появление его новых видео показывало, что он не отличал гильдию "Штормовых Охотников" от остальных мелкокалиберных гильдий.

При этом Чой Суйлин даже не задумывалась о том, что Хурокаан мог с высока смотреть на "Штормовых охотников". И тем более, что у него имелись на них какие-то обиды.

В конце концов, это было невозможно.

Согласно ее пониманию, игроку «Полководца» было несвойственно подобное поведение.

Поэтому она искала на это различные ответы.

‘Он часть другой гильдии? Если он скрытая козырная карта одной из других гильдий, тогда отсутствие его ответа имеет смысл.’

Хурокаан был частью другой гильдии и скрывал свою личность! Это и было ее ответом. Другие варианты для нее просто не существовали. Поэтому она считала это единственным верным ответом.

"Хмф."

И это лишь еще больше ее раззадоривало. Сокровища с владельцем или без него. Не имей сокровище владельца, оно бы потеряло определенную ценность, но в ином случае, оно придавало чувство азарта и возбуждение, при попытке его украсть.

‘Когда он вырастет, то сможет стать тузом "Штормовых охотников". У него имеется такой же... нет, даже больший потенциал, чем у меня.’

После этого Чой Суйлин еще раз включила видео "Череп для клоуна".

□□□

‘2 минуты и 30 секунд.’

Рассматривая результаты по тесту Восхождения, Ан Джэюн лишь покачал головой.

‘Все еще не дотягивает до моих прошлых результатов.’

Недавно, Ан Джэюн еще раз прошел тест по Восхождению. В первый раз было при покупке V-Gear модели в Peach Store. На второй раз результат составлял 2 минуты 41 секунду.

Но Ан Джэюн не был этому удивлен. Лишь небольшой горестный осадок. Почему? Просто он ожидал подобного.

Это было очевидно. Уже долгое время Ан Джэюн не сражался ставя на кон свою жизнь. После предательства Гильдии «Хахве маска» он был вынужден покинуть «Полководец».

Затем был длительный период отдыха.

Даже после возвращения в прошлое, Ан Джэюн сменил свою тактику - в первую очередь своя безопасность. Хотя он рисковал при необходимости, но в любых других ситуациях он избегал излишнего риска.

Рост происходит посредством преодоления своих пределов. Чтобы пробежать 100 метровку за 9 секунд, в начале вы бесчисленное количество раз пробежите ее за 10 секунд.

В любом случае, после этого Ан Джэюн решил совершить толчок в «Полководце». Он стал работать усерднее, четче, и отчаяннее. Он проходил тест Восхождения каждый день, чтобы следить за своим продвижением. В результате не ушло много времени, чтобы вернуться к первому результату в 2 минуты 30 секунд.

Но не смотря на это...

‘Я все еще отстаю на 10 секунд. Должно быть в те времена я сильно двинулся головой. Иначе как я это сделал?’

Ему было еще далеко до своего старого результата. Только сейчас Ан Джэюн начал осознавать каким он был монстром.

‘И все-таки я лучший.’

В то же время он четко понимал - не важно кто бросит ему вызов, нет ничего, что Ан Джэюн не смог бы преодолеть. Это не было преувеличением. Лишь неоспоримая истина.

Однако, он совсем позабыл об этом вплоть до недавнего времени. Он так сосредоточился на обучение скелетов, что совсем позабыл о себе.

‘Модификация тела.’

До недавнего момента он совсем забыл и о своих собственных возможностях.

Призыв, проклятия и модификация тела!

Ан Джэюн стремился к этим трем пунктам. Без всего этого он не сможет достичь поставленных целей. Убрать даже один из пунктов и весь проделанный труд канет в лету. И не смотря на все это, Ан Джэюн даже не коснулся ветки Модификации Тела.

‘Черт побери эти проблемы с деньгами.’

Все та же проблема с деньгами.

‘У меня на руках всего 3 млн. вон.’

Для человека вечно жаловавшегося на отсутствие денег, он накопил достаточно много. На данный момент он мог получить 3 млн. вон, что считалось довольно приличной суммой. Если он продаст все снаряжение в своем наличие, то сможет заработать еще больше. Если взять сумму денег, что потребовалась бы остальным, для того чтобы стать столь же сильными как Хурокан, то получалось, что Хурокан потратил на себя впечатляющую сумму. Не говоря уже о том, что начинал он с без гроша в кармане. Если он создаст свою автобиографию, то она станет бестселлером.

‘При нынешних деньгах, я смогу купить проклятье Замедления и навык Пошив Кожи, но...’

Если бы Хурокал пожелал, то он смог бы купить себе проклятье Замедления, которое было более высоко ранговым нежели Метка демона, и навык Пошив Кожи, который открывал ветку Модификации Тела. Проблема в их цене!

‘Неважно как я на это посмотрю, но тратить более 1000 золотых на их приобретение сродни вытиранию задницы своими же деньгами.’

Проклятье Замедления стоит 1000 золотых, а Пошив Кожи 800. В итоге 1.800.000 вон.

Для низкоуровневых навыков цена была очень высокой. Конечно, для этого были свои причины. Проклятье Замедления и Метка Демона были навыками, которые всегда использовались Проклинателями. И не только они приобретали их, любой Черный Маг пользовался этими двумя навыками.

В случае с навыком Пошива Кожи все немного отличалось. Все потому, что этот навык открывал ветку Модификации Тела. Начинаящие навыки всегда были дороги в цене, независимо от класса. К счастью, эта книга навыка не была столь дорогой, как все остальные.

И даже так, сумма выходила очень впечатляющей. Из-за недавней рекламы о событиях ведущих к годовщине «Полководца», в нее стало подключаться все больше игроков. Так что цены на низкоуровневые книги сильно поднялись.

‘Так как сейчас есть возможность, то я купил бы ее, но... сейчас придется довольствоваться ее покупкой лишь в своих снах.’

После этого Ан Джэюн упал на свою кровать. Пришло время спать.

‘Ааргх, если бы только ролики Романи побыстрее набирали популярность. Получи я миллион просмотров, то не стоило бы беспокоиться об этом. Я бы немедленно ее приобрел бы, и возможно... даже переоделся бы...’

Ан Джэюн загадал маленькое желание смотря в потолок.

Конечно...

‘Если только...’

Ан Джэюн посмеялся над этим абсурдным желанием. Неважно что он об этом думал, но желание все равно было смешное.

Так что Ан Джэюн уснул.

□□□

Как только Ан Джэюн начал игру, он решил закончить все свои незавершенные дела. Он знал, что отойди он от графика, и вернуться в прежнее русло будет тяжело. А если он заболит, или еще что-нибудь в этом роде, то все усложнится гораздо сильнее. Одна неделя. Всего одна неделя бездействия, и расстояние между ним и Топами снова станет больше. То же относилось и к Топам. Поэтому говорилось, что отстающие не были врагами Топов.

А тем временем.

“Что?”

Ан Джэюн вышел из игры даже не выполнив своей нормы. Сняв шлем, на его лице стояло удивление. Для Ан Джэюна, который не вздрогнул бы даже при пожаре собственного дома, это было очень странным.

Это пояснит вам, насколько редким явлением было удивление для Ан Джэюна.

Ан Джэюн перепроверил свой счет и не мог поверить своим глазам.

‘1.000 долларов? Не 1.000 вон, а 1.000 долларов?’

На YouTube было три способа заработать.

Первый, это платные видео. Самый прибыльный способ.

Второе, это пассивная реклама на бесплатных роликах. Даже бесплатные видео могут принести достаточно денег, если есть множество просмотров. Если видео спонсировалось, то прибыль будет еще больше.

И третье, это пожертвования. Пожертвования делались фанатами, и их нельзя было назвать незначительными. Популярные ютуберы получали миллионы, а то и десятки миллионов вон на одних только пожертвованиях.

Количество пожертвований можно было проверить в любое время суток, даже в «Полководце». Наблюдать за пожертвованиями было довольно забавным делом. 1.000 вон, 1 доллар, 100 иен, 1 евро... видя, что пожертвования приходят с совершенно разных стран, многие игроки приходили в возбуждение. А пожертвования в 10 или 50 долларов, оставят игрока в хорошем настроении на целый день.

И сегодняшнее событие очень отличалось.

Сейчас произошел настоящий взрыв среди его пожертвований. Со временем средняя сумма пожертвований будет увеличиваться. Но среди всего этого, было пожертвование в 1.000 долларов. Ан Джэюн просто не мог спокойно сесть обратно и снова продолжить играть.

Только сейчас до Ан Джэюна полностью дошло все происходящее.

“Да!”

До его авторизации, у Черепа для Клоуна было всего 5 тысяч просмотров. И всего за каких-то 4 часа оно взлетело до 40.000. Все росло в геометрической прогрессии!

“Да! Наконец-то пришла приливная волна!”

Ан Джэюн был уверен, что кто-то из известных фан сайтов «Полководца» поделился его видео роликом.

Иначе трудно было представить такой взрывной рост в его просмотрах.

От части, Ан Джэюн ожидал подобного. Смотря присланный Романи готовый видео ролик, Ан Джэюн не мог не впечатлиться. По крайней мере, он точно знал, что за каких-то пару недель он точно соберет больше 100.000 просмотров.

Однако, при подобном темпе Черепа для Клоуна соберет больше 100.000 просмотров меньше чем за неделю.

‘100 000... он преодолел лимит.’

Был определенный лимит.

Определенный порог в количестве просмотров. И как только видео ролик преодолевает этот порог, оно становится «вирусным», и его количество просмотров будет неуклонно расти вверх. Но если ролик не сможет преодолеть этот порог, то волна уляжется так же быстро как и поднялась.

‘Сможет ли он дойти до миллиона?’

Сейчас видео ролик Черепа для Клоуна преодолело это лимит.

Быстро набирающиеся просмотры и огромные пожертвования были тому прямым доказательством.

К тому же, если ролик наберет 1 млн просмотров, то Ан Джэюн будет уже недалеко от 10 млн. вон.

Все видео «Полководца», собирало примерно по 3 вону за каждый просмотр. Видео ролик с миллионом просмотров приносило 3 млн. вон, и это исключая пожертвования. К тому же, набирая миллион просмотров, к тебе обязательно подключатся все возможные спонсоры. Подобные вещи Ан Джэюн знал наизусть.

В ролике присутствует 5 игроков и он набрал миллион просмотров, в месяц в общем плане выйдет около десяти миллионов вон. В большинстве случаев, игрок не стал бы забирать все эти деньги себе. Так как все игроки в «Полководце» были частью гильдий или иных групп, то все эти деньги пришлось бы поделить на пятерых или более человек.

Но с Ан Джэюном все было по другому.

Одиночка, забирает все.

‘10.000.000 вон за миллион просмотров.’

В глазах Ан Джэюна загорелся огонь

“Давай сделаем это.”

□□□

[Пошив Кожи]

- Ранг: F

- Вы можете перешить на себя кожу монстров, тем самым повысив свою прочность.

[Проклятье Замедления]

- Ранг: F

- Это проклятье замедляет врага. Проклятье потребляет большое количество маны, время действия зависит от скорости, размера и силы противника.

Хурокан посмотрел на описание двух его новых навыков. Хотя Хурокан пыхтел как проклятый ради получения этих навыков, но счастливым он не казался. Даже наоборот.

‘Черт побери. Кто бы мог подумать, что они будут стоить 1900 золотых... я знаю, что спрос превышает предложение, но господи, это слишком дорого! Они вообще смотрят на свои цены?’

1900 золотых.

Без ролика Черепа для Клоуна, быстро набирающего просмотры, Хурокан ни за что не стал бы их покупать.

С другой стороны, если бы Череп для Клоуна не ожидал большой скачок, то инвестиции Хурокана потерпели бы крах, что прямо отразилось бы на его пропитании. Возможно, ему пришлось бы красть для себя кофе с соседнего офиса. О мясе можно было вообще позабыть

В любом случае, эти два навыка были очень необходимы Хурокану.

‘Не то чтобы я был чем-то недоволен.’

Во-первых, Пошив Кожы, пассивно увеличивал его защиту. Он был схож с навыком мечников, Бронированная Кожа. Было всего одно различие. Бронированная кожа укреплял непосредственно кожу владельца, здесь же все немного отличалось. Суммарная защита отличалась в зависимости от кожи монстра. Это было очень большим плюсом, т.к. Пошив Кожы мог превысить уровень защиты Бронированной Кожы. С другой стороны игрок должен был платить за это кожей монстров. А когда кожа приходила в негодность, ее требовалось возобновлять. Это одна из причин, почему Некромантов называли деньго-пожирающими гиппопотамом.

Для Проклятия Замедления не требовалось много объяснений. Это был основной навык, которым пользовались все Маги Проклинатели. Оно замедляло скорость передвижения своей цели, ее эффективность был общепризнан всем «Полководцем».

Теперь у Хурокана под рукой были эти два незаменимых навыка.

Пришло время для их использования.

‘С этим, мои возможности сильно возрастают, я снова могу совершить нечто невероятное и у меня будет тандем.’

Череп для Клоуна превзошел ожидания Хурокана. Поэтому нужно было выпустить еще одно подобное видео. С двумя подобными видео роликами, в совместном тандеме они смогут как минимум удвоить доход Хурокана.

‘Получи я еще один миллион просмотров, то смогу навсегда распрощаться со своими долгами.’

При получении еще одного видео миллионника, Хурокан сможет навсегда позабыть о проблеме с деньгами из-за его долга. И прекратит волноваться о цене при покупке своего V-Gear.

К тому же...

‘Я смогу нормально одеться.’

Он смог бы попроситься со своим ужасным стилем.

Это еще больше подогревало желание Хурокана.

□□□

“Блять! Что с вами не так?”

Мертвая Роща.

В столь жутком месте один игрок кричал на двух других.

“Не твое дело. Вيني себя и свою группу за то что зашли туда, куда не стоило.”

“Ты гребанный ублюдок... думаешь сможешь вот так безнаказанно уйти после нападения на нас? Я заснял все это на видео!”

На эти заявления два игрока лишь посмеялись.

“Вообще пофиг. В любом случае ты не видел наших реальных лиц.”

После этого один из двух нападающих создал ледяное копье и бросил его в игрока.

Game over.

Подтвердив его смерть, два игрока посмотрели друг на друга.

“Черт побери. Не упусти мы того Золотого Скелета, нам не пришлось бы столько возиться со всем этим. Как же раздражает!”

“Я что ли позволил ему уйти? Че на меня бочку катишь? Все из-за гребанных настроек в его поведение.”

“Не говори. Что за монстр имеет лимит времени на свое убийство... из-за этого вынуждены теперь устраивать охоту на игроков.”

“Нужно поскорее его убить. Мы не можем больше убивать игроков ради препятствия распространению информации. Завтра или послезавтра крайний срок... это все что мы имеем.”

Эти двое тихо развернулись и пошли. Но получив голосовое сообщение, они ускорились

□□□

Скелеты охотились на скелетов.

Хурокан сидел на скале и смотрел видео, прямо посреди сражения, если это можно так назвать. В видео один из Скелетов Воинов Хурокана взмахнув своим молотом словно бейсбольной битой и отправил черепушку другого скелета в полет. Наблюдая за этим Хурокан покачал головой.

‘Вышло довольно забавно, но мне все равно не нравится.’

10 дней прошло с момента загрузки Черепа для Клоуна на YouTube.

‘Немного забавы не помешает, но получается слишком легко... получится два одинаковых

видео...'

Все шло по плану Хурокана. Черепа для Клоунов набрал больше 100.000 просмотров всего за 4 дня, а на данный момент подошел к отметке в 310.000.

Прибыль тоже получилась неплохой. Доход от рекламы увеличился, а пожертвования удвоились. Хотя никто еще не связывался с ним в качестве спонсора, но после достижения 30.000 подписчиков на YouTube вероятность этого прилично увеличилась.

Все шло превосходно!

Однако Хурокан все еще волновался.

Причиной его беспокойства стало следующее видео. После Черепа для Клоуна он снял еще множество видео своей охоты, но так и не нашел тех, которые ему понравились бы.

Хурокан снял свою хахве маску, чтобы помассировать свое лицо.

'Я ничего не ощущаю.'

Не то чтобы он стал хуже сражаться.

Наоборот, его навыки сражения после Черепа для Клоуна неуклонно росли вверх.

Благодаря навыку Пошива Кожи Хурокан стал демонстрировать больше возможностей в сражении. Он стал действовать более агрессивно.

С другой стороны, помимо того что он стал сильнее с момента снятия Черепа для Клоунов, в остальном ничего не изменилось. Ведь противниками оставались все те же скелеты. Все равно, что смотреть на одинаковые машины с разницей лишь в небольшом увеличении лошадиных сил.

'Этого недостаточно.'

Хурокан понимал тенденции людей смотрящих «Полководца». Подписчики знали, когда ютуберы выпускали видео только ради увеличения просмотров. В таких ситуациях заинтересованность быстро оборачивается недовольством.

Хурокану нужно было что-то новое.

Неважно как он сражался, ведь его видео будут выходить только в пределах Мертвой Роши.

Хурокан больше не испытывал затруднений при убийстве Скелетов Воинов и обычных скелетов. Будь сражение трудным, то это стоило бы показать, но сейчас Хурокан слишком легко со всем расправлялся. Он мог спокойно оставить все на своих скелетов, а сам спокойно расслабиться. Именно поэтому в нынешних видео получалось создавать довольно забавные трюки.

'Мда, сражаться слишком хорошо тоже иногда выходит боком.'

Поэтому Хурокан пребывал в смятение.

'Никогда бы не подумал, что это станет проблемой.'

Из-за легких побед все стало слишком скучным! И он не мог в это поверить.

‘Это лучшее место, для поднятия уровня, но...’

Он должен был принять решение о смене локации. Ему нужно было сменить оппонентов.

Но на данный момент Мертвая Роща все равно оставалась для него лучшим охотничьим угодьем. Даже будь места и получше, то они находились слишком далеко. Уйдет день на то чтобы добраться до нужного места, а как только доберется, то требовалось бы снова изучать область и обучать Скелетов Воинов новым тактикам. Он не был ленив, просто это было слишком неэффективно.

‘Поубивай я их чуток больше и смогу получить титул Разрушителя Скелетов.’

К тому же на кону стоял Титул.

После уничтожения определенного количества скелетов, игрок получал титул ‘Разрушителя Скелетов’ повышающий на 3 очка магию и выносливость.

"Тск."

Хурокан цыкнул языком. А его Скелеты Воины тем временем уничтожали соседних скелетов, до состояния когда они не могли восстановиться. Неминуемая гибель.

[Вы получили уровень.]

Он добил свою шкалу опыта, для получение нового уровня. Слыша оповещение, Хурокан улыбнулся.

‘Ох, просто превосходно.’

Нет ничего лучше оповещения о получения уровня. Хурокану нравилась текущая ситуация все больше. Подобное счастье могли ощутить лишь некроманты.

‘Теперь я понимаю, почему Богатый Лич вбухал столько денег.’

Посмотрев количество просмотров и комментариев под Черепа для Клоуна, Хурокан еще раз улыбнулся.

‘Хм?’

Сейчас его внимание привлек новый комментарий. Он был личным, так что лишь Хурокан мог его видеть. После прочтения, выражения Хурокана изменилось.

‘Что это?’

□□□

Видео на YouTube почти все были с комментариями, так что было в них и куча всякого шлага. Маты, спамы, возмутители спокойствия, просто странные комментарии, некоторые даже денег просили.

Хурокан на такие вещи не обращал внимания.

Даже до становления Великим Палачом он был готов к таким вещам. Его мишенями всегда были Топы с кучей фанатов. Даже когда он справедливо мстил им за свою смерть, на него все равно вываливалось множество негатива. Было даже время, когда люди критиковали каждое его действие.

Ненависть во всей своей красе.

Кто-то выливал на него воду прямо на улице, просто проклинал или вешали на него ложные ярлыки без всяких на то причин.

Поэтому Хурокаан никогда не обращал внимания на подобный шлак и цинизм.

Естественно привлечший его внимание комментарий был не из этой категории.

- Привет, я игрок по имени Бледж из Англии. Я пишу вам, т.к. кажется, что вы до сих пор охотитесь в Мертвых Рощах. Меня недавно убили в этой области, так что я прошу о мести.

Запрос мести.

В этом не было ничего необычного. В «Полководце» царило беззаконье, так что многие искали опытных игроков, чтобы те отомстили за них.

И не смотря на все это, Хурокаан очень заинтересовал этот запрос.

‘Запрос мести...’

В «Полководце» случайные убийства были редким явлением. И Хурокаан уже был мишенью некоторых ПКшеров. Можно смело сказать, что Хурокаан родился под неудачной звездой.

В любом случае, Хурокаан приветствовал этот запрос с распростертыми объятьями.

‘Пойти и вырезать этих идиотов?’

В момент, когда ему требовался новый материал для своего видео, запрос на убийство ПК было лучшим решением. И это не учитывая, что он мог бы забрать с них хорошее снаряжение!

Он принял запрос.

Конечно, если они окажутся слишком сильны, он всегда мог убежать. Он не был поборником справедливости.

‘Пошли посмотрим на них.’

Хурокаан быстро встал.

□□□

К счастью, после прибытия Хурокаана к описанному месту, он смог застать момент этих ПК в действие.

2 против 1.

Остался лишь один игрок и он пребывал в отчаянном положении, а двое других продолжали непрерывное нападение. Все завершилось быстро. Жертва под конец успел лишь выругаться.

Убийцы действовали стремительно и тихо.

‘Хм?’

Хурокан сразу заподозрил что-то.

‘Что это?’

ПК никогда просто так не вырезали случайных игроков. Обычно перед смертью они играли со своими жертвами. Именно ради этого вообще и занимались ПК. Это не значит, что игроки не занимались ПК ради снаряжения, но это было крайне редко.

Они действовали очень слажено. Они убивали своих противников в максимально быстром темпе. Не было место каким-то разговорам или сомнениям.

‘Эти парни явно не относятся ко всяким имбицилам ПКашерам.’

Они не занимались ПК из удовольствия или от делать нечего.

Пригнувшись, Хурокан стал внимательнее наблюдать за их движениями.

Убив свою жертву, они быстро снимали часы и уходили. Хурокан мог точно сказать, что уходили они в определенном направлении. Возможно, рядом находились их союзники.

Чувство Хурокана обострились.

‘Они что-то обнаружили и убивают игроков, чтобы об этом никто не узнал?’

Они убивали, чтобы устранить свидетелей и лишние переменные.

‘Похоже они обнаружили Золотого Скелета.’

Хурокан быстро пришел к некоторым выводам.

Золотой скелет!

Это был монстр-босс, который появился в Мертвой Роще, точно так же, как Дракон Рептилоид в Болоте Рептилий. Однако Золотой Скелет был в разы ценнее.

‘На данный момент рыночная цена за кости Золотого Скелета составляют 5.000.000 вон.’

Его трудно убить, а на перерождения уходит 10 дней. К тому же он ускользнет, если не убить его в течение определенного срока. А если уйдет, то появится лишь на следующий день.

К тому же, его золотые кости являлись материалом для создания редкого снаряжения 70-го уровня. Пусть они и не являются главным компонентом, но учитывая стоимость редкого снаряжения 70-го уровня, его цена была оправданной. И так понятно ради чего они шли на ПК других игроков.

Вероятно, они упустили свой первый шанс на убийство Золотого Скелета и теперь убивали других игроков, чтобы скрыть информацию.

‘Если за дело возьмусь я, то все пройдет просто.’

Не обошлось и без высказываний Хурокана о том, что у него все получилось бы без сучка без задоринки. И выследить их будет просто.

Хурокан посмеялся вслух.

Неважно, как его оценивали все остальные, но он оставался и остается Великим Палачем. Его специализация - это убийство.

□□□

В «Полководце» гильдии делились на два типа.

Те, кто зарабатывал деньги, и те кто эти самые деньги тратил.

Гильдия Синий Кот.

В их состав входило 100 игроков, были они малоизвестны, и играли они ради заработка. Конечно, им еще не приходилось иметь дело с большими деньгами. Учитывая их затраты, получаемая ими прибыль расценивалась лишь как карманные расходы.

В Гильдии Синий Кот все было просто. Все ее участники делали все в свое удовольствие и собирались лишь по необходимости. Такими являлись большинство гильдий. Не все гильдии были словно Топ-30, работающие словно звенья одного механизма.

Охотясь в Мертвой Роще семь игроков этой гильдии обнаружили этого Золотого Скелета.

Конечно, их выбор был очевиден.

“Давайте сами его заберем.”

Ведь сообщив они об этом гильдии, то им бы достался лишь кукиш с маслом.

Но не сообщить о таком было нарушением правил, грозивший им исключением.

И не смотря на все это, никто не высказал никаких возражений. В большинстве малых и средних гильдий игроки в подобных случаях просто решили бы покинуть свои гильдии. Для большинства игроков это вообще не было проблемой.

Проблема в их неудаче. Они целый день ни чем не занимались дожидаясь возрождения Золотого Скелета. Но они потерпели провал и во второй раз. Именно тогда все и пошло наперекосяк.

Они были очень злы и поклялись, что убьют Золотого Скелета, чего бы им этого не стоило!

Поэтому они избавились от сторонних переменных, которые смоли бы помешать их рейду. Хотя они колебались после первых ПК, но дальше все пошло как по маслу. Они понимали, что поступают не верно, но жадность затмила им разум.

Сейчас была их третья попытка.

“Поблизости ошивается парень охотящийся на скелетов. Что нам с ним делать?”

“Один? Он отстал от группы?”

“Просто избавьтесь от него. Мы и так зашли уже слишком далеко, так что будем идти до конца.”

Они как раз заскучали, так что одинокая добыча была лишь им в радость.

“Вас двоих хватит?”

"Конечно."

“Поспешите и возвращайтесь. В этот раз выкладываемся на полную против Золотого Скелета. 4-ой попытки у нас уже не будет.”

“Мы позаботимся о нем в течение 3-ех минут.”

Два игрока стремительно направились к своей цели.

Мечник Совместный, и маг Дуэт. Вместе они именовались Совместным Дуэтом. Они были опытными игроками, и были известны еще до присоединению к Синему Коту. Они сами решили заняться этим, так что все завершилось бы быстро. Зная это, остальные 5 игроков решило сосредоточиться на тактике убийства Золотого Скелета.

Совместный Дуэт пригнувшись, наблюдал за игроком сражавшимся со скелетом с молотом.

‘Я не видел раньше таких скелетов.’

‘Может он редкий?’

Хотя они не видели раньше подобных скелетов, но большого внимания этому не уделили. Самым важным для них было быстрое убийство игрока, чтобы тот даже не понял, что произошло.

В момент когда он открылся, Совместный Дуэт рванул в атаку.

Первым делом маг Дуэт бросил в игрока Ледяной шар. Ледяной шар пролетев изогнутую дугу приближался к игроку. Приземлившись на землю, во всю сторону разлетелись ледяные осколки.

“Ааагх!”

Игрок едва избежал ледяных осколков, когда мечник Совместный начал быстро сокращать дистанцию и чтобы нанести последний удар. Именно тогда игрок закричал.

“Что происходит? Что вы творите!?”

Дистанция между Совместным и игроком сокращалась. В момент когда игрок вошел в диапазон атаки Совместного, он без колебаний взмахнул своим мечом.

Вших!

В последний момент игрок избежал атаки, заставив Совместного вздрогнуть.

‘С этим парнем шутки плохи.’

Опытный игрок.

Совместный мгновенно напрягся.

А игрок тем временем шокировано уставился на Совместного и закричал.

“Вы хотите убить меня? Да вы знаете кто я? Вы очень дорого поплатитесь, если убьете меня!”

На его слова Совместный лишь усмехнулся.

Забавно.'

Угроза от того, кто даже скелета вынести не мог, звучали смехотворно.

“И что если так? Что же ты нам сделаешь?”

После этого Совместный еще раз напал на игрока. Хотя он был опытным игроком, но Совместный полагал, что тому еще не хватает навыков. Если он выиграет время, то Дуэт сможет запустить в него еще одно заклинание. Совместный мог бы даже убить его к тому моменту. Одно он знал наверняка, их взаимодействие было на высоте. И они были сильны. Число убитых ими игроков было тому прямым подтверждением.

А в этот момент...

‘Что я буду делать? Конечно же поблагодарю вас.’

Их противником был Хурокан, который только что закончил свои приготовления.

Совместному Дуэту не повезло. Они уже попали в ловушку Хурокана.

До того как совместный смог добраться до Хурокана, Скелет Воин с которым тот сражался, бросился в его сторону.

‘Что!’

Совместный очень удивился Скелеты Воину помогающему игроку. Он ведь принимал Скелета Воина за монстра, а не призванное существо.

В этот же момент Хурокан дважды щелкнул пальцами и из укрытий выбежало еще два Скелета Воина. Они устремились к читающему заклинание магу. Зная, что его противниками будет маг и мечник, Хурокан уже подготовился к сражению.

‘Благодарю за угощение.’

Хурокан еще раз выразил благодарность «Полководцу» за предоставленный ему ужин.

□□□

Игроки класса мечника специализирующиеся на ПК, распределяли очки между выносливостью и силой. Никогда не бывало такого, чтобы в одной из характеристик имелся явный перевес. Однако это не значило, что распределяли их вровень. Сделай они это, и их персонажи сгодились бы только для ПК.

Как правило игроки выбирали одну основную характеристику, либо силу, либо выносливость и вкладывали все свободные очки в нее, а вторую восполняли с помощью снаряжением.

В случае Совместного, основной характеристикой он выбрал выносливость, а снаряжение у него было на силу.

На данный момент его значение выносливости равнялось 149 единицам.

Этого было достаточно, чтобы предсказать результаты текущего значения.

Удар!

С гулким звоном молот Хурокана приземлился по шлему Совместного. Он пошатнулся, а затем в него влетел молот Скелета Воина. От удара он отлетел и с глухим звуком упал на землю.

'Дерьмо.'

Совместный медленно поднялся с земли. Он чувствовал как тело наливалось свинцом.

'В его арсенале даже проклятья присутствуют.'

Метка Демона и Проклятье Замедления.

Сейчас на Совместном висело два этих проклятья. Он чувствовал, словно на руках и ногах его висели кандалы.

'Кто он?'

Не говоря о том, что маг предположительно прикрывавший его, был давно мертв. У мага Дуэт не было возможности сбежать от напавших на него Скелетов Воинов, так что смерть была неизбежной. Хотя он был сильным магом. Заклинанием он успел нанести урон одному из Скелетов Воинов, но во время нападения он открылся и другой скелет не пропустил этот маневр. Всего за каких то пару мгновений игра была закончена. После того как его маг умер, у него не доставало бы выносливости чтобы выдержать эти бесконечные нападения.

Но даже в такой ситуации Совместный не отчаялся, а еще раз переоценил своего противника.

'Некромант с 4 скелетами. Он повышал свою силу, а так же является Проклинателем.'

Он осознавал свое положение. У него не было возможности скрыться от сюда живым. Его союзники уже начали сражение с Золотым Скелетом. В первую очередь ему следовало обо всем уведомить их.

Он замахнулся своим мечом.

Видя это Хурокан устремился к Совместному.

Прежде чем Хурокан добежал до него, Совместный поставил свой меч в горизонтальном положение и рубанул.

А до этого...

"Ускорение!"

Он использовал умение.

В этот момент его меч достиг невероятной скорости, словно к его рукоятке был прикреплен

ускоритель.

Свист!

Но несмотря на это меч Совместного прорезал лишь воздух перед собой. Хурокан к тому моменту уже пригнулся и увернулся от нападения. А затем немедленно взмахнул молотом в сторону колена Совместного.

Хруст!

Его колено издало неприятный звук, а затем он повернулся всем телом и оказался на земле.

Смотря на небо, он чувствовал как идет кругом его голова...

Удар!

Молот устремился к его лицу.

Удар! Удар!

И полились удары бесконечным дождем.

□□□

- Нас уделали.

Когда пришло сообщение от Совместного Дуэта, их охотничья команда уже во всю сражалась с Золотым Скелетом.

У них не было выбора.

Двое священников уже использовали свои благословения, а их маг уже закончил читать свое самое сильное заклинание. Сейчас самым важным был Золотой Скелет перед ними.

Отказаться от него и отступить... было для них непозволительной роскошью.

Впереди стояло два мечника, в то время как маг прикрывал их со спины. А один из священников в это время общался с почившим Совместным Дуэтом через голосовой чат.

- Он не нормален. Даже при том, что он - некромант, и он и его призванные существа слишком сильны. Кажется мы угодили прямиком в его ловушку.

"Ловушку?"

- Да, иначе для чего столь сильный игрок строил бы из себя слабака? Тот скелет с которым он боролся не был монстром, это был его призванный скелет.

"Мм."

Ловушка.

Священник не был удивлен. Он понимал что это когда-нибудь должно было произойти.

'Все-таки это случилось.'

Мертвая Роща были охотничьим угодьем для игроков 30+ уровня. И все игроки выше 30 уровня потратили на игру огромное количество денег и времени. И никто не собирался стоять в сторонке и наблюдать за тем как их вырезают. Они гарантировано отомстили бы. Поэтому ПК было хорошей возможностью только на 10-ых и 20-ых уровнях. На уровнях выше это было неоправданным риском. Если вы не находили в ПК огромной радости, то выбрали бы путь ПвП - дуэли 1 на 1.

Конечно, их команда все ясно осознавала. Именно поэтому они поставили такие сжатые крайние сроки. Чем быстрее они со все закончат, тем меньше риск ответного нападения. Никто не видел их лиц, а экипировку они всегда могли сменить. Здесь нет камер видеонаблюдения для слежения и никто не стал бы искать их по отпечаткам пальцев.

Но видимо у одной из их жертв была хорошая поддержка. Они не ожидали что за ними так быстро явится один из ветеранов.

“Вы уверены что он был один?”

- Уверен. Он определенно был один.

“Один человек...”

С другой стороны оказалось, что за такой короткий срок жертва смогла отыскать всего одного игрока.

Этот факт ставил священника в неуверенное положение.

‘Если он всего один, то мы еще можем с ним справиться.’

Если бы за ними пришла группа, то у них не осталось бы выбора кроме отступления. Но один игрок, это совсем другая история.

Но мнение Совместного очень отличалось.

- Я говорю вам, он не нормален. Прежде чем разобраться с Золотым Скелетом, вы должны разобраться с ним.

Но священник отклонил его предложение.

“Если мы снова упустим Золотого Скелета, то следующий шанс появится только завтра. К тому моменту за нами придет еще больше людей.”

Сейчас была единственная возможность убить Золотого Скелета. Они и так задержались уже достаточно долго. Затягивать еще больше было слишком рискованно.

- Но...

Совместный тоже это понимал.

“Просто скажи как он выглядит.”

- Хорошо.

Он решил не настаивать на своем. Он уже умер, так что у него не было выбора, кроме как надеяться на успех своих товарищей.

Остальные тоже с этим согласились.

“У нас нет выбора, мы должны покончить со всем этим сейчас.”

“Вы сказали, что он был всего один, правильно? Даже если он заявится сюда, я смогу задержать агро на себе, пока вы не закончите с ним. Это не займет много времени.”

“Верно, давайте поспешим.”

Если они не покончат с Золотым Скелетом сегодня, то завтра им придется оставить Мертвую Рощу.

Так что рейд на Золотого Скелета продолжился, словно два их почивших товарища были вовсе и не обязательны здесь.

Все участники были максимально сконцентрированы, они уже имели дело с Золотым Скелетом. Поэтому у них хорошо получалось скоординировать свои действия.

На данный момент игрок так и не прибыл. Даже обычные скелеты и Скелеты Воины не обнаружили вокруг. Так что их команда могла полностью сосредоточиться на Золотом Скелета.

В результате...

“Подготовитесь к преследованию!”

“Это фаза 2!”

Они быстро сократили жизнь Золотого Скелета до половины.

Как только его здоровье опускалось до половины, он не входил в агрессию, а просто на максимально быстро убегал.

“Поймайте его!”

“Не позволяйте ему сбежать и на этот раз!”

Именно по этой причине на него было очень трудно охотиться. Как только Золотой Скелет сбежал с поля зрения игроков, система засчитывала его побег. После этого игрокам требовалось дожидаться следующего дня до его появления.

Их команда уже дважды потерпела неудачу. И провалится в третий раз они не хотели. Наберясь опыта после двух поражений, они перестали бежать за ним вслепую. Они скоординировали свои действия и перестроившись начали преследование.

Мечники, маг, священники, все начали преследование.

Вся команда двигалась как одно целое.

И...

‘Наконец началось. Они добились больших успехов, чем я ожидал.’

Скрывавшийся до этого Хурокан, пришел в движение.

□□□

“Я здесь, чтобы получить извинение.”

Когда их команда успешно догнала Золотого Скелета, они не могли не пребывать в волнении.

Как только Золотого Скелета догоняли, он прекращал свой побег и начинал сражаться. В этом плане, его уничтожение было лишь вопросом времени.

Однако в этот момент перед ними появился странный игрок в странной одежде, носящий странную маску, и говорящий странные вещи. Охотничья команда на Золотого Скелета была мягко говоря обескуражена.

“Что?”

Они уже получили отчет.

Совместный Дуэт рассказал им об особенностях Хурокана, и они не забыли о нем. Сразу после этого они составили план о его уничтожение.

Однако слова Хурокана все равно сбивали их с толку.

Стоя позади священников Хурокан еще раз повторился.

“Ваши невежественные действия не остались незамеченными. Множество игроков пало от ваших рук. Я здесь, чтобы получить извинение.”

И он продолжал.

“Я не хочу вызывать лишние беспокойства. Так что все, чего я хочу, это ваши искренние извинения. Так же я хочу, чтобы вы вернули часы всех убитых вами игроков. Это все.”

Вежливые и искренние слова Хурокана были очень уместны и справедливы. Он сказал им извиниться и вернуть часы убитых ими игроков! В этом не было ничего несправедливого.

Однако для услышавших его...

‘Какого х*я он несет?’

‘Он это нам говорит?’

Звучало все это как полная чушь.

Все это было столь нагло и абсурдно, что на их лицах так и застыло чувство смятения.

Когда Хурокан закончил говорить, они отступили назад. И стали готовиться к ответным действиям.

“Сколько времени ты можешь продержаться один?”

“Около 2 или 3 минут.”

"Удачи."

“Поспешите. И огребите того парня.”

Чтобы убить его, потребовалось оставить одного мечника. Да он был один, но он был некромантом. Одними священниками и магами его не убить.

Поэтому один из мечников повернулся в сторону Хурокана.

А другой резко напал на Золотого Скелета, чтобы перетянуть его агро.

Мечник высоко поднял свой меч и бросился на Золотого Скелет.

“Удар!”

Выкрикнув этого, его меч осветился.

Святой удар.

На встречу ему, Золотой Скелет тоже взмахнул своим мечом и их мечи столкнулись.

Бум!

Вместо скрежета метала, послушались звуки взрыва.

После этого Золотой Скелет стал наблюдать лишь за этим мечником.

“Я перетянул его агро!”

Взяв на себя агро, мечник поспешил уведомить об этом остальных. После этого два священника поспешили отдалиться от Хурокана. В первую очередь защита священников, это основы основ.

Другой мечник тем временем стал между священниками и Хуроканом. Затем он быстро взмахнул своим мечом. Горизонтально, вертикально, по диагонали... он наносил удар за ударом.

Свист, свист!

Звук разрезаемого воздуха продолжал звучать в ушах Хурокана.

“Хорошо, просто выиграйте время. Скоро я закончу заклинание.”

Конечно же маг тем временем читал заклинание. Оно не было особо сильным, но за то было самым быстро применимым. Если понадобится, он рискнул бы задеть и мечника, но главное одолеть Хурокана. В конце концов Хурокан был один, а в их команде было целых два священника.

После этого Хурокан решил сделать последнее предупреждение.

“Мне просто нужны извинения. Если вы не сделаете этого, то я приму ответные меры.”

Конечно, его слова не нашли отгласов в их головах. Потому что в этом не было никакой потребности.

А в это же время...

‘Откуда у него такие навыки уклонения?’

Мечник лишь дивился, наблюдая за тем как Хурокан избегал каждой его атаки используя минимум движения. Он даже позволял себе говорить во время всего этого.

“Я готов.”

Услышав мага, мечник поспешил выбрать подходящий момент.

“Ускорение!”

Затем он использовал свой ускоряющий навык.

Свист!

Тяжелые звуки летящего меча стали острыми. В это же время маг запустил в противника шаровую молнию. Перед броском, он тщательно измерил расстояние.

В этот момент...

Треск, треск!

Прямо на мага словно разъяренный буйвол летел рогатый Скелет Воин облаченный в Костяную Броню.

Увидев это, один из священников указал на мага и протянул свои руки.

“Святой Щит!”

Небольшой барьер окружил мага. И молот Скелета Воина полетел к нему навстречу.

Одновременно с этим...

Свист!

Маг бросил шаровую молнию в Хурокана не смотря на своего союзника поблизости. Шаровая молния пролетела по кривой дуге и начала приближаться к спине Хурокана. Тогда...

Взрыв!

Шаровая молния взорвалась и огненные осколки полетели во все стороны.

“Дерьмо!”

Послышался крик.

“Помогите мне!”

“Что?”

“Что произошло?”

Это кричал мечник державший до этого агро Золотого Скелета.