Глава 270: Достичь невозможного

Заза подошел и опустился на колени перед Монтрой, но тот попросил его встать и объяснить, что же произошло в городе Чжунсуюань.

Заза снял капюшон, обнажив большой шрам на лице.

Увидев его, Монтра вспомнил Зеро, того, кто оставил его.

После некоторого обсуждения Зеро был поставлен в известность о конечной цели Монтры и согласился вступить в Гильдию Небесных Драконов. Естественно, Монтра все еще опасался Зеро, так как он заботился только о том, чтобы найти своего старого друга в игре. Тем не менее, нельзя было отрицать, что Зеро был одним из немногих, кто понимал его и соглашался с методом Монтры.

Когда Зеро умер, Монтра получил автоматически сгенерированную электронную почту, предназначенную для отправки после его смерти, и почему-то почувствовал, что потерял что-то. Он чувствовал себя так, словно потерял кого-то, кто понимал его, и кто также являлся одним из его самых великих друзей и врагов.

Теперь, когда пришла его очередь умирать, он мог понять, почему Зеро был таким эгоцентричным. Продолжительность жизни человека - это ограниченный ресурс. Это выбор каждого человека - жить консервативно или в полной мере.

- Сэр Монтра... Вы меня слушаете? - Заза почувствовал, что Монтра перестал обращать на него внимание.

- Ах, извини... Мои мысли обратились к другим вещам.

Зазе это не показалось странным. Монтра являлся главой гильдии, и он много работал без отдыха. На самом деле он никогда раньше не видел Монтру отдыхающим. Заза мог сказать, что Монтра был его образцом для подражания, которому он поклонялся, поэтому он хотел уменьшить свою рабочую нагрузку.

Однако, осознав, что он только что совершил ошибку в миссии, Заза почувствовала разочарование в себе. Он быстро рассказал Монтре, что произошло, чтобы не тратить больше драгоценного времени своего лидера.

***

Сегодня утром в городе Чжунсуюань среди множества людей в тени сосен прогуливался закутанный в плащ Заза. После того, как Пять Драконьих Военачальников напали на собрания и появился монстра ранга Император, город стал более строгим в сканировании людей, входящих и выходящих.

Тем не менее, с каждым днем военное событие становилось все ближе, и каждая фракция, естественно, хотела больше денег. Благодаря подкупу и маскировке Заза легко смог пройти через ворота и попасть в город.

Самым слабым звеном Секты Победоносных Волков являлась внутренняя структура гильдии. Большинство членов гильдии были людьми, которые разделяли тот же идол, а не чувствовали, что они принадлежат к гильдии. Гильдия больше походила на фан-клуб Одинокого Волка, чем на настоящую фракцию. Таким образом, большинству членов совета нельзя было доверить выполнение важных задач. На самом деле, даже если бы основной член Гильдии приказал всем собраться, пришло бы меньше половины от общего числа членов гильдии.

Заза последовала инструкциям, данным ему Монтрой, чтобы добраться до места назначения. Он внимательно пересчитал сосны, мимо которых прошел, и остановился, дойдя до двадцать пятой. Его внезапная остановка заставила кого-то сзади врезаться ему в спину.

- Ай. Извините. - Тот, кто врезался в него, оказался обычным молодым человеком.

Заза сейчас не носил маску и не закрывал лицо. В любом случае, никто не сможет сказать, что он был самым сильным Военачальником, так как он никогда не показывался на публике.

- Не проблема. Я тоже сожалею, - ровным голосом ответил Заза, а молодой человек еще раз поклонился ему, прежде чем уйти.

Заза повернул налево и зашел в узкий переулок, ведущий к одной из главных улиц. Для справки, в городе Чжунсуюань было две главные улицы, пересекающиеся в центре города, как знак плюс. В городе было много переулков, одни широкие, другие узкие. Если бы кто-нибудь посмотрел на город с неба, то увидел бы, что он похож на шахматную доску со множеством рядов и столбцов.

Заза почувствовал легкий холодный ветер, пронесшийся мимо, как только ступил в переулок, точно так, как и сказал Монтра. Он дошел до конца переулка и на последнем перекрестке свернул направо. Затем он миновал три переулка слева и вошел в четвертый. Войдя, он снова почувствовал озноб. Ощущение было исключительно ясным, так как город Чжунсуюань был тропическим городом.

Воздух перед ним на мгновение затуманился. Люди все еще шли по улице, но его никто не видел. В то же время он не мог ни к кому прикоснуться, и они тоже не могли прикоснуться к нему. Это означало, что он прошел через Врата Души, дверь, ведущую в Потерянное Королевство Ци.

Планировка города была точно такой же, как у города Чжунсуюань. Заза шел к центру, который представлял собой пустую площадь за пределами этого места. Внутри, однако, все пространство было занято естественным источником.

Заза прыгнул в родник, но его тело не намокло. Поверхность родника казалась просто листом бумаги. Его тело проскользнуло через источник и в конце концов прибыло в Потерянное Королевство Ци - безымянная преисподняя, существующий между границами жизни и смерти.

Это был самый загадочный город в Новом Свете. Только два игрока, хотя на самом деле их было трое, посетили это место.

Для справки, необходимое условие для прибытия в Потерянное Царство Ци, это удача. С другой стороны, Потерянное Королевство Магии требовало знаний, а Потерянное Королевство Андроидов храбрости.

Способ проникнуть в это место на самом деле не был сложным. Посетитель должен был последовательно пройти через двое Врат Души, существующих где-то в городе. Расположение Врат Души было случайным и могло измениться без предупреждения. Хотя Врата Души и назывались вратами, они не имели реальной формы или субстанции. Единственный способ определить, прошел ли кто-то через эти ворота, был леденящий ветер, который внезапно проносился мимо.

Даже при том, что вход в город требовал большой удачи, квесты в Monster Soul всегда имели альтернативные методы завершения. Другой способ войти в Потерянное Королевство Ци состоял в том, чтобы посетителя пригласил кто-то, кто входил сюда раньше.

Именно поэтому Монтра должен был найти Зеро. В отличие от других, он искал не секрет двойной энергии, а секретный путь в Потерянное Королевство Ци.

Для справки, Зеро был самым первым игроком, который вошел в этот таинственный город по чистой случайности. И там же он улучшил свои расовые способности.

Зеро, Теневой Император, был первоначально членом расы лошадей, прежде чем вступил в Потерянное Королевство Ци. Как и в остальных трех главных городах, там было много заданий, которые игрок должен выполнить. Задания, найденные в Потерянном Королевстве Ци, были посвящены сущности ци - Слияние . После выполнения определенного задания расовая черта Зеро сливалась с расой душ. Его вид Красной Лошади эволюционировал в Кошмарный вид - существо, которое было наполовину лошадью и наполовину злым духом.

Кстати, двое других, побывавших в этом городе, Монтра и - без ведома остальных - Шуерия, про которого намекнул Кроу.

Взгляд Зазы блуждал по городу. Атмосфера была такой одинокой, что у него по спине пробежал холодок. По земле было разбросано оружие. В тишине города эхом отдавались его шаги. Кроме того, уши Зазы улавливали бессмысленный грохот сквозь дующий ветер.

Добравшись до определенного переулка, Заза наконец нашел то, про что Монтра говорил. Перед ним была Нефритовая Пластина, плавающая рядом с драгоценным камнем.

Заза схватил нефритовую пластину первой, как было велено. Как только она оказалась у него в руке, тишина усилилась. В городе стало так тихо, что он мог слышать даже стук собственного сердца.

Из-за приглушенного шума Заза услышал звук шагов там, где он должен был быть один. Он быстро протянул руку к камню. Однако его ладонь внезапно прострелили и в ней появилась дыра.

Стрела из духовной силы пронзила его ладонь. Её сила не была смертельной, но она была бесшумной и бесформенной, и попала с большого расстояния.

Еще одна стрела попала в камень, и радужный опал упал на землю.

Заза бросился к камню, не обращая внимания на рану на руке. Тем не менее таинственный стрелок, похоже, предвидел это. В камень продолжали попадать новые стрелы и он заскользил по земле.

Заза начал беспокоиться. Его противник специализировался на дальних атаках, а дальность его атаки близка к ближнему бою. Поскольку врага не было видно, ему ничего не оставалось, как стать добычей.

Домен Дракона - Павшие Короли.

Заза перешел в боевой режим. К сожалению, его Драконьему Домену потребуется некоторое время, чтобы зарядиться энергией и начать заметно влиять на врага. Он высвободил силу Чешуи Скелета Дракона и черный туман медленно окутал его. Затем он активировал Круизный Бриз через Ци Ледяного Демона, чтобы материализовать ледяные стены из ци над собой для блокирования стрел.

Заза бросился к драгоценному камню, пока ледяные стены надежно блокировали две стрелы. Однако, прежде чем он смог освободиться, он внезапно ощутил духовную силу со всех сторон, сотни маленьких стрел изогнулись и полетели в него с боков.

Ци Зазы было превосходно в скорости и атакующих способностях, так же как и у Зеро. Что касается его магии, то она имела свойство ослаблять любого противника в ближнем бою. Таким образом, Заза не был хорош в защите от дальних атак. Он не выживет против дождя стрел, если будет продолжать пытаться достать камень.

Усилив ци, Заза топнул и поднял вверх цементные плиты. Затем он использовал духовную силу Кросса, контролирующую объекты, чтобы сформировать стены с обеих сторон, затем Заза усилил их своим ци и ускорился, устремившись за камнем.

Рука Зазы была совсем близко от драгоценного камня, когда тот волшебным образом улетел, как будто им управляла невидимая рука. Осмотрев камень, Заза обнаружил, что его обволакивает какое-то ци. Он посмотрел направо и заметил Белугу, стоявшего в отдалении с игривой улыбкой на лице. Странные движения камня, должно быть, дело рук его Далекого Маленького Кита.

Заза не смел недооценивать Белугу. Он сконцентрировал свою силу в металлическом шаре, прикрепленном к его цепи с помощью техники ци Сборный Луч, и бросил его в свою цель.

Белуга по-прежнему оставался спокоен. Он материализовал невидимые руки и парировал металлический шар.

Хлюп—!

Внезапно черный клинок вонзился Зазе в спину, точно минуя кости и пронзив сердце.

Заза опустил взгляд на лезвие в груди, но оно исчезло, как только удар был завершен.

Элсо отпрыгнул назад. Черный меч находился у него в руках, и на лезвии виднелась красная кровь.

Все было ловушкой. Заза понял это в тот момент. В прямом столкновении эти трое - Неднафа, Элсо и Белуга - не были бы ему ровней. Однако Белуга заранее все спланировал, заставив Элсо спрятаться под камнем и заманить его, а затем нанести последний удар в одно мгновение. Их командная работа и подготовка были на другом уровне по сравнению с Одиноким Волком и Кроссом. Как и ожидалось от Лиги Горных Воров, Гильдии, которую Гильдия Небесных Драконов так и не сумела уничтожить, несмотря на их давнюю вражду.

Белуга притянул камень в свою руку с помощью ци, глядя на разрушающееся тело Зазы.

- Не надо притворяться мертвым, Заза. У тебя есть навык Сердце Дракона. Нас не проведешь.

Заза медленно встал. Один раз на его теле вспыхнул свет, и все раны исчезли.

- Неужели Монтра думает, что он единственный умный парень в мире? Причина, по которой такая маленькая Гильдия, как мы, выживала так долго, в том, что мы внимательны к деталям больше, чем другие гильдии. Монтра представляет опасность для моей гильдии. Наши люди каждый час проверяют рейтинги рас.

Заза уставился на камень в руке Белуги. - Ты не понимаешь всей важности этого камня. Он может быть поврежден, если я буду слишком груб. Отдай его мне, и я сохраню вам жизни.

Белуга еще сильнее сжала его руку. - Это ты ничего не понимаешь. Эта жемчужина

катастрофы разочарует меня, если она так легко сломается. Но даже если и так, это не будет для нас полной потерей.

Заза встревожился. Белуга был прав. Камень принадлежал Гильдии Небесных Драконов. Даже если он будет уничтожен, это не вызовет никаких проблем для Лиги Горных Воров. С другой стороны, Гильдия Небесных Драконов потеряет бесценный актив.

- Если ты действительно хочешь получить этот камень обратно, скажи Монтре, что я согласен на сделку. Отдайте Лиге Горных Воров этот город. После этого мы все обсудим.

- Это афера!

Белуга откашлялся. - Гм. Я лидер Лиги Горных Воров. Ты что, забыл?

Естественно, Заза не имел права решать. На самом деле он не согласился бы на предложение Белуги, даже если бы и сказал да. Завоевание трех главных городов было частью главного плана. Их ценность не могла сравниться с драгоценностью.

Судя по тому, как развивался разговор, Заза решил пригрозить Белуге. - У тебя еще есть шанс сделать выбор. Мир Monster Soul вот-вот претерпит большие изменения. Верни мне камень, если ты все еще дорожишь своей Гильдией. Сделай это, и я буду вести себя так, как будто сегодня здесь ничего не произошло. Тебя предупреждали. Будущее вашей Лиги Горных Воров зависит от твоихследующих действий.

- А? Ты хочешь сказать, что ценность этого единственного драгоценного камня равна всей моей Лиге Горных Воров? В самом деле, я должен обдумать всё тщательно. Хм... - Вскоре Белуга покачал головой. - К сожалению, мы всего лишь небольшая Гильдия. Нас интересует только то,

что на самом деле находится перед нами сегодня, а не позже. Если ты не примешь мое предложение, тогда все. Будущее неопределенно. Я доволен тем, что мы украли здесь. Мы ничего не получим, считая цыплят до того, как они вылупятся.

Белуга и Элсо одновременно извлекли Кристаллы Связи. Заза ничего не мог поделать и эти двое исчезли.

Без драгоценного камня стражи города очнулись от долгого сна. Несколько душ появились из небытия. Но даже так Заза была в безопасности, так как этот город уже был распечатан и попал в руки Монтры.

Чтобы вскрыть город Чжунсуюань, требовалась Нефритовая Пластина. Между тем, чтобы завоевать город, претендент должен выжить, преследуемый стражами города в течение тридцати дней. Они будут считать претендента достойным стать их правителем только тогда, когда не смогут убить претендента в течение этого срока.

Хранители являлись монстрами расы Душ. Они были живыми бестелесными материями, состоящими из ци, которые могли проходить через твердые объекты. Все физические атаки и даже некоторая магия бесполезны против них. Несмотря на то, что они не были исключительно сильными, они такие противники, с которыми было трудно справиться, особенно учитывая их численность. Они могли следовать за противником повсюду и продолжать свои атаки каждую ночь, пока не взойдет солнце. Из-за этого завоевание города было чрезвычайно трудным и утомительным делом.

Вот почему Монтра использовал стратегию, чтобы выполнить задание. Он использовал Сумеречный Опал, один из драгоценных камней катастрофы с концептуальной способностью "сна", чтобы справиться со стражами.

*

Перевод: https://tl.rulate.ru/book/17182

Если читаете его на другом сайте, скорей всего перевод украден.

Переводчик: Xataru

*

Как только он начал квест, Монтра активировал силу камня, чтобы заставить каждого монстра заснуть. После этого ему оставалось только ждать, пока пройдет тридцать дней, а затем поручить Зазе закончить его. Хотя этот шаг был рискованным, потому что он вынужден оставить камень, он был совершенно уверен, что никто, кроме Зеро, не сможет войти в таинственный город.

Без ведома Монтры, после того как Белуга выслушал предупреждение Сайла о Невозможном Задании Богини, он был единственным в группе, кто серьезно отнесся к этому вопросу.

Получив ключ к разгадке, Белуга первым делом оценил ситуацию. Монтра должен был завоевать все три главных города как обязательное условие для выполнения задания. Таким образом, Монтра или, по крайней мере, его представитель должен б отправиться в оставшиеся два города, чтобы распечатать их.

Разделение сил не то, с чем Белуга мог справиться, учитывая небольшой размер его гильдии, не говоря уже о том, что большинство членов должны справляться с логистикой, торговлей, повышением уровней и защитой штаб-квартиры гильдии. И также пустая трата времени - собрать всех членов ради события, которое может произойти, а может и не произойти. Таким образом, он мог наблюдать только за одним городом.

Город Греа или Чжунсуюань - не имело значения, что он должен защищать, поскольку любой из них был правильным выбором. В конце концов, Белуга выбрал город Чжунсуюань по трем причинам.

Первая причина заключалась в том, что Греа управлялся Кроссом, а Потерянный Город Греа управлялся Сайлом. Злой Союз был слабо укреплен, так что отправка его людей в два города могла вызвать ненужный конфликт.

Вторая причина была аналогична первой. Город Чжунсуюань считался поровну поделенным между Гильдией Одинокого Волка и Лигой Горных Воров. Белуга уже довольно давно был в хороших отношениях с Одиноким Волком, и штаб-квартира гильдии располагалась неподалеку. Кроме того, большинство членов его гильдии часто входили и выходили из этого города. У них, естественно, были хорошие отношения с местными жителями.

Последняя причина заключалась в более высоких шансах на успех. Заза мог подумать, что ему не повезло, что его заметил Белуга и выследил. Однако факт оставался фактом: Белуга приказал своим людям следить за каждым незнакомцем. Город Чжунсуюань являлся торговым городом. Большинство игроков были купцами или посредниками, которые регулярно входили и выходили из города. Конечно, появлялись и по-настоящему новые лица, но эту группу игроков отличить было нетрудно. Игроки, впервые посетившие город, естественно, будут интересоваться предметами, продаваемыми в каждом его уголке, или иногда теряться. С другой стороны, Заза уверенно шел по улице, имея пункт назначения. Каждый день в городе появлялось всего несколько десятков таких игроков. За каждым из них вполне можно следить.

***

Выслушав всю историю, Монтра вздохнул. - Боже мой. Теперь я понимаю. Противником был Белуга. С этим парнем справиться даже сложнее, чем с Кроссом или Одиноким Волком.

- Неужели Белуга настолько силен?

- Что касается боевых способностей, - пояснил Монтра, - то Белуга, несомненно, слабее этих двоих. Так что он, конечно, не соперник тебе, ты уже победил двух других в одиночку. Но даже в этом случае его личность коварна. Дело не в том, что он исключительно умен, а в том, что он умеет использовать людей, завоевывать их расположение. Он также знает, когда атаковать, а когда отступать. Во время последней войны Лига Горных Воров стала единственной Гильдией, кроме нашей, которая выжила до конца. Если бы мне пришлось описать его в одном предложении, я бы сказал, что это человек с самым гибким умом.

Монтра втайне волновался. Один-единственный камень в руках Белуги будет страшнее, чем два камня в руках Сайла. Причина, по которой Монтра так думал, в том, что он знал - Белуга идет по пути, похожему на его собственный, по пути достижения невозможного. Это девиз Лиги Горных Воров.

- Прикажи всем собраться, - нарушив молчание, объявил Монтра. Заза кивнул и начал рассылать сообщения, приказывая всем собраться на площади гильдии.

http://tl.rulate.ru/book/17182/1065225