Глава 676 Кинжальная команда.

Группа Е Сю и игроки других гильдий вернулись в ближайший город, после чего начали телепортироваться как можно ближе к Вздымающемуся Ущелью.

Стоит отметить весьма хаотичное передвижение игроков. В конце концов ситуация ещё не стабилизировалась. Если их действия заметят другие клубные гильдии, тогда они могут втянуть их в войну, поэтому три гильдии старались не выделяться.

Покорители Облаков были не единственными, кто заметил появление Фехтовальщика Кайо. В отличие от Е Сю и остальных, которым пришлось преодолеть несколько локаций, прежде чем добраться до босса, эта гильдия быстро собрала свои группы.

После зачистки окружающей местности, они приготовились уводить босса. Юэ Цзыцинь получил сообщение о том, что его наблюдателей попросили покинуть Вздымающееся Ущелье. Парад – так называлась быстро среагировавшая гильдия.

Команда Парада занимала 16 место в регулярном сезоне. Команды Лучезарных и Покорителей Облаков находились на 15 и 17 местах. Можно было сказать, что все три команды были примерно равны по силам друг другу. В игре они так же находились в аналогичной ситуации. Параду, как и гильдии Лучезарных, удавалось несколько раз урвать себе диких боссов. При виде вспыхнувшей войны, они не захотели упускать такую удачную возможность. Поэтому, как и у остальных маленьких клубных гильдий, их отряды колесили по просторам Небесной Сферы в поисках диких боссов.

Никто не знал, когда именно появился Фехтовальщик Кайо. Во всяком случае, отряды Парада первыми прибыли на место. Вздымающееся Ущелье представляло собой непростую местность, на которой было довольно просто спрятать босса. После зачистки местности, Парад начал уводить босса.

До подобных отдалённых областей для прокачки ещё не докатилось пламя войны. В хаотичных стычках распространяющееся пламя войны быстро обрывалось, потому что после смерти игрокам приходилось воскресать в городах. Таким образом, основные сражения сконцентрировались около городов и точек возрождения.

Вздымающееся Ущелье было довольно удалено от каких-то населённых пунктов. Несмотря на то, что там было не так уж и много игроков, оно не было абсолютно пустым. Вскоре Парад присмотрел удачное место для сражения с боссом. После этого они разослали в разные стороны свои дозоры, чтобы те высматривали подозрительных игроков.

По правде говоря, не существовало такого понятия, как неподозрительный игрок! В ситуации подобного рода, если вы находились во Вздымающемся Ущелье, то вы уже вызывали подозрение. И тут уже было неважно, состояли вы в гильдии или нет. Вы определённо станете целью пристального внимания разведчиков Парада.

Тем не менее, Парад собирался только наблюдать. Разведчики не собирались предупреждать посторонних, иначе тем самым они могли навести их на место, где спрятаны триста серебряников! В случае их невнимательности, весь сервер узнает, где они убивают дикого босса.

Разосланные Парадом разведчики скрыли значки своей гильдии.

Е Сю и остальные находились ещё довольно далеко. Из-за того что Парад провёл зачистку

местности, наблюдатели Покорителей Облаков не смогли отправиться за ними следом. Поэтому после подхода основных сил, они смогли лишь указать направление, в котором Парад увёл босса.

- Нам нужно ускориться! – Е Сю посмотрел на часы. Он переживал, что они могут не успеть добраться до босса.

- Рассредоточьтесь, таким образом, мы выиграем немного времени! – тройка лидеров гильдий не колебалась. Они повели свои отряды в указанном разведчиками направлении. Когда появлялось разветвление дорог, они без колебаний разделяли свои группы. В трёх гильдиях насчитывалось 6 групп, 60 команд или 600 игроков, которые всё больше разбредались по Вздымающемуся Ущелью.

Изначально они двигались в нужном направлении, поэтому с помощью большого количества игроков и правильных решений, команда из Небесного Правосудия вскоре обнаружила передвижения нескольких игроков из Парада.

Когда игроки из Небесного Правосудия сделали своё открытие, игроки из Парада так же их заметили. Было неважно, что у игроков были скрыты значки гильдий. Если ты был игроком, то ты вызывал подозрение. При виде приближения подозрительных игроков к боссу, Парад выслал своих людей, чтобы те их остановили.

Несмотря на то, что игроки Небесного Правосудия до своей смерти так и не смогли увидеть самого босса, факт их убийства уже был своеобразным маячком. Умершие игроки отослали отчёты своей гильдии, после чего альянс выдвинулся в указанном ими направлении. После убийства игроков Небесного Правосудия группы Парада не стали сразу же уводить босса в другое место. В конце концов, игроки Небесного Правосудия были убиты только по причине своей подозрительности. Парад не был уверен, искали те босса или нет.

Было не очень хорошо убивать игроков без причины, в особенности для клубных гильдий. В итоге убийцы Парада не принадлежали к самой гильдии, и их никак нельзя было с ней связать. Когда было хорошее время для использования свободных аккаунтов? Конечно сейчас!

Если убитые игроки состояли в какой-то гильдии, то Параду нужно было иметь хорошую причину для их убийства. Если же это были обычные игроки, тогда Парад не мог позволить, чтобы те плохо о них отзывались.

Группы Парада продолжили сражаться с боссом, параллельно обращая внимание на появление возможного резонанса из-за убитой ими команды. Как и следовали ожидать, всё больше игроков стали направляться в сторону места, где они убивали босса. Парад тут же понял, что они убили не какую-то случайную команду. Эти игроки определённо искали босса.

Стоит ли им продолжить сражаться или лучше спрятаться?

Лидера Парада звали Познавшим Войну. Взвесив все за и против, он решил продолжить бить босса. В крайнем случае, они могли использовать преимущества местности для организации защитного построения. Им нужно было продержаться совсем немного времени и тогда босс будет у них в их кармане.

Познавший Войну быстро отдал соответствующие приказы. Он поручил своему заму, чтобы тот организовал защитное построение, пока он сам будет добивать босса.

Парад не был знаком с убийством Фехтовальщика Кайо, тем не менее, игроки клубных гильдий

имели хорошее снаряжение и весьма достойные навыки. С общей перспективы они были довольно сильны, в отличие от Небесного Правосудия, в котором топовыми экспертами являлись только игроки из команды Рубаки Лоуланя, уровень же игры остальных игроков оставлял желать лучшего. В сражениях за диких боссов, как правило, участвовало большое количество игроков. В этом плане по своему качественному показателю Небесное Правосудие заметно уступало клубным гильдиям.

Замглавы лидера Парада взял группу игроков и принялся выстраивать оборону. Их разведчики отступили, чтобы помочь своей гильдии.

По Вздымающемуся Ущелью эхом разносился топот множества ног. Сборные группы трёх гильдий всё ближе подходили к своей конечной цели. Когда до ушей замглавы лидера Парада донеслось эхо шагов, его выражение лица начало изменяться. Создавалось впечатление, будто к ним приближается огромная толпа игроков.

Конечно, их было много!

Три гильдии привели с собой шесть сотен игроков. Они в три раза превосходили группы Парада и в шесть раз группу замглавы лидера гильдии. Однако более важным было то, кто именно возглавлял армию из шестисот игроков.

Е Сю!

Носящий титул Бога и живой энциклопедии Славы, разве он мог быть плох в вопросах тактики? Кроме звуков передвижения игроков альянса, в ущелье больше не раздавалось никаких звуков. Даже лидеры трёх гильдий смогли почувствовать, что их противник что-то замыслил. Разве Е Сю мог не понять, что впереди их ждала какая-то ловушка?

Однако даже если там и была какая-то засада, какое им было до неё дело?

Мрачный Лорд посмотрел себе за спину. Игроки из трёх гильдий были сбиты в единый кулак. Так как ущелье оставалось спокойным, можно было сделать вывод, что Парад была единственной находящейся здесь гильдией. Перед подавляющей живой силой любые засады теряли всякий смысл.

- Вперёд! – Е Сю даже не попытался сколотить игроков в какое-то атакующее построение. Он просто выкрикнул одно единственное слово.

Если бы море игроков просто так хлынуло вперёд, то они определённо оказались бы замедленны специфической местностью ущелья, однако в их авангарде выступал особый кинжальный отряд, которые должен был пронзить вражескую защиту.

Мрачный Лорд, Мягкая Мгла и Булочка.

Команда Рубаки Лоуланя.

Юэ Цзыциня и Белого Потока так же нельзя было списывать со счетов. Они были экспертами, ответственными за управление своими гильдиями. Таким образом, в кинжальном отряде выступило 18 игроков, которые первыми свернули за угол.

- В АТАКУ!! – замглавы лидера Парада так же не собирался быть вежливым и отдал приказ сразу после появления первой группы вражеских игроков.

Заготовленные атаки отправились в полёт, однако вражеская сторона уже приблизилась к первым рядам заградительных отрядов. В одно мгновение стороны обменялись разными типами навыков.

Кинжал пронзил стенку сердца и продолжил устремляться всё глубже.

Восемнадцать элитных игроков. Десять игроков из Покорителей Облаков и Лучезарных были немного слабее, однако Е Сю, Танг Ро, Булочка и команда Рубаки Лоуланя демонстрировали подавляющее преимущество своих навыков. В одно мгновение они потеснили вражеские ряды.

Замглавы лидера Парада знал, что у другой стороны было множество игроков, однако он и представить не мог, что они столь стремительно врубятся в ряды его игроков. Он лично встал на пути вражеского клина, однако прежде чем он что-либо успел предпринять, в его голову врезался кирпич, после чего копьё подбросило его в воздух, где в него впились многочисленные навыки.

Чёрт!

Почему он так быстро умер?

Замглавы лидера Парада мог винить лишь свой бросающийся в глаза титул замглавы. Первым делом игроки всегда старались вывести из строя лидера. В этом плане игра ничем не отличалась от реальной жизни.

Таким образом, лидер защитного построения был убит в самом начале сражения. Стоит ли говорить, что после этого в рядах игроков Парада начал происходить полнейший хаос.

Они даже не могли защититься против 18 игроков. В этот момент к месту схватки прибыли основные силы альянса. Море игроков полностью поглотило жалкие остатки защитной группы Парада.

Чёрт!

Познавший Войну получил сообщение от своего зама. Он до сих пор был занят убийством босса, поэтому у него не было времени, чтобы ему ответить. В этот момент один из игроков его команды внезапно допустил ошибку. Познавший Войну тут же на него вызверился: - Что ты творишь?! Сосредоточься! Парни, куда вы уставились?!

Познавший Войну проследил за взглядами игроков своей группы. «Чёрт! Какого чёрта тут происходит? Куда все подевались? Почему здесь так много игроков? Кто все эти люди? Привести с собой так много людей ради убийства одного босса? Нужно же иметь хоть какую-то совесть?».

Море игроков предстало перед группой Познавшего Войну. Теперь те больше не могли увести босса. Воспользовавшись невниманием игроков, Фехтовальщик Кайо одним взмахом убил четверых из них.

На этом этапе сражения игроки сделали видимыми свои значки гильдий. Познавший Войну осознал, что здесь была не одна гильдия, а целых три! Что происходит? Неужели они объединились вместе, чтобы забрать у них босса?

В этот момент вперёд вышел персонаж в странного вида снаряжении. Окинув его взглядом, Познавший Войну пришёл в ярость! «Какого чёрта? Вы послали вперёд этого парня, чтобы

посмеяться надо мной?». Тем не менее, в следующее мгновение его взгляд прошёлся по буквам ника вышедшего вперёд игрока. Мрачный Лорд. Познавший Войну почувствовал, как его сердце пропустило удар.

Он хорошо знал, кто именно играл этим персонажем. В этот момент Мрачный Лорд произнёс: - Лидер, давай пока отставим на время дикого босса и просто поговорим?

http://tl.rulate.ru/book/173/229666