
Иезекииль. Так называется команда охотников, которая в последнее время очень быстро очищала подземелья. Изначально это была небольшая группа, однако совсем недавно они, как и команда Наемников, собрали многочисленную группу охотников 1 уровня, и стали быстро очищать подземелья. Однако главная проблема этой команды заключалась в высокой смертности среди низкоуровневых охотников, чего, собственно, и стоило ожидать, ведь они вели очень интенсивную охоту.

- По словам выживших, это происходит не нарочно, тем не менее, уровень смертности слишком высок, и нам пришлось начать расследование.

- Что вы имеете в виду под высоким показателем смертности?

- Погибшие составляли около 10%.

- Что за черт...?

- Это миссия для самоубийц... а не охота.

Забормотали члены моей группы. Они были шокированы и затрепетали, но не в хорошем смысле слова. В общих группах уровень смертности обычно составлял 2-3%, что уже считалось высоким показателем, и по сравнению с этим 10% было слишком много. Если на каждой охоте погибает 1 из 10 охотников, то кто в своем уме присоединится к такой команде?

Однако перед охотниками стояла большая проблема - текущая ситуация просто вынуждала их идти на такой риск. Ведь у охотников, обладающих снаряжением лишь 1 уровня, просто нет другого способа присоединиться к охоте. В том смысле, что экипировка, которая раньше стоила 100 000, теперь продавалась всего за 50 000... и кто знает, может, скоро она будет стоить 30 000. Это были тяжелые времена.

В отличие от команды Наемников, чей лидер организовал нападения таким образом, чтобы обеспечить максимальную безопасность для своей группы, команда Иезекииль была известна безрассудной охотой, когда о безопасности забывали ради быстрой очистки подземелья... Охотники 1 уровня не имели иного выхода, кроме как попытаться выдержать такой темп.

- То есть вы считаете, что и сейчас они опрометчиво вступили в схватку с монстрами и поэтому задержались?

- Именно так мы и думаем, да.

Бам!

В этот момент из подземелья вышел человек, который, судя по его виду, был оператором подземелья. Сделав шаг, он тут же повалился на землю, весь истекая кровью.

- Врача!

Медики бросились к пострадавшему и быстро приступили к его исцелению. К счастью, они оказались поблизости... иначе одним трупом могло стать больше.

- Что, черт побери, случилось? Что там внутри происходит? - кричал оператор подземелья раненому человеку, лежащему на земле.

- Кхэ... - как только того немного исцелили, он ответил упавшим голосом, - Монстры, которые должны находиться на своих местах, сейчас бродят по всему подземелью.

Лицо оператора, задавшего вопрос, окаменело.

Монстры обычно оставались на определенной территории. Но только если вы их не спровоцируете. Я тут же вспомнил пещерного волка-босса. Если вы все же спровоцировали монстра, то он становится очень упертым и просто так не остановится.

- То есть они сделали что-то, с чем теперь не могут справиться.

Оператор подземелья вздохнул. Я мог предположить, что там могло случиться. Несколько дней назад время, отведенное на охоту, было сокращено вдвое. Команда Иезекииль, которая всегда славилась своей молниеносной скоростью охоты, скорее всего, одновременно напала на всех монстров, чтобы очистить подземелье еще быстрее. И в итоге монстры устроили им... Велика вероятность того, что сейчас уже больше половины участников группы мертвы.

- Когда должны прибыть старшие охотники? - спросил я.

- Нам сказали, что никого из них нет поблизости, так что не раньше чем через час. Мы находимся в отдаленном районе... с этим ничего нельзя поделать.

- Но за это время погибнет еще очень много народу.

- Это не в нашей власти. В такой ситуации...

- А что вы скажете, если мы решим спуститься туда?

- Невозможно. Это слишком опасно. Вы не знаете, где и когда может появиться монстр и броситься на вас.

- Но это лучше, чем сидеть здесь и ничего не делать, пока люди там погибают.

- Хм... это так, но...

Казалось, оператор подземелья задумался. Будучи государственным служащим, он разрывался между тем, чтобы поступить согласно правилам, или все же отнестись по-человечески. Он не несет ответственности за людей, умирающих сейчас в подземелье. Однако, если несмотря на то, что оператор знает об опасности, он все же пропускает нас в подземелье, а мы там получаем ранения... то ответственность за это могут возложить на него.

- Уфф... Ладно.

Похоже, он решил довериться своему сердцу и, кивнув, пропустил нас.

Внутри подземелья было очень тихо. Судя по тому, что рассказал оператор, монстры не будут находиться на своих обычных местах, поэтому нам надо постоянно оставаться наготове.

- Можно спросить, почему ты настоял на этом? - спросил лучник Хан Чонсок.

- Никакой платы за вход... и мы можем охотиться без ограничения по времени, - ответил я.

- А...

- Э? А мы здесь разве не затем, чтобы попытаться спасти человеческие жизни?

- Как вы предлагаете искать этих людей? Поскольку мы до сих пор не встретили ни одного человека, они, скорее всего, попрятались, спасая свою жизнь, или уже мертвы.

- Это правда, - Чон Соа так серьезно кивнула, как будто я сказал что-то очень мудрое.

- Если мы действительно хотим спасти людей, то нам достаточно просто убить всех монстров в подземелье. Тогда выжившие смогут безопасно выбраться наружу, поэтому прошу всех подготовиться к сражению.

Сделав хватательное движение по направлению к мечу Хончон, значащемуся в моем списке предметов, моя рука немедленно ощутила тяжесть этого меча грязного цвета, после чего я

призвал свои доспехи и достал щит 3 уровня для Чо Юнгу.

- Не забудь вернуть его при выходе из подземелья.

- Конечно, - воин слегка ударил по щиту.

Первыми монстрами, с которыми мы встретились, оказались человекоящеры. Обычно они встречались группами по три-четыре. Не знаю, что натворили эти идиоты, но теперь перед нами стояло целых девять монстров. Менеджер Ким произнес усыпляющее заклинание и два ящера тут же погрузились в сон. Нам предстояло сразиться с остальными, в то время как он уже выполнил свою работу. Я поднял палец вверх, показав ему, что хорошо справился, и бросился в самую гущу монстров.

Чон Савон и Чо Юнгу держались рядом со мной.

Давайте, начнем с вот этого.

Удар!

[+200]

После этого два сородича павшего монстра немедленно подняли свои гарпуны, стремясь отомстить за него. Я ударил мечом вперед и, парировав два выпада, с силой врезался в них. Оба монстра попятились, пытаясь обойти, но Чо Юнгу ждал их справа, а Чон Савон - слева. Нам удалось согнать шестерых монстров в небольшую кучную группу, где они теперь мешали друг другу.

Я поднял руку, и следом за этим просвистела стрела, воткнувшаяся в глаз одного из человекоящеров. Это стрела Сталкера в действии. Даже с расстояния 20 метров она была способна поразить движущуюся цель. После этого было выпущено еще несколько стрел, но ни одна из них не причинила существенного ущерба монстрам.

Единственное направление, куда могли двигаться окруженные с трех сторон ящеры, это назад. Но вместо того, чтобы спастись бегством, они направили свое оружие на Чон Савона - у которого была самая слабая защита. Из 6 монстров 3 бросились на Чон Савона, 1 помчался к Чо Юнгу и два в моем направлении.

Эти монстры не были полными идиотами и, похоже, умели немного пользоваться своей головой. Жаль, что на этом их гениальность и заканчивалась.

Бросив Кровавый меч, я попал в бедро человекоящера, приближавшегося к парню в шлеме. Я целился в шею... а значит, очень сильно промахнулся. Но тем не менее все же попал.

Вжжжих!

Гарпун просвистел сбоку, но для меня он двигался слишком медленно. Рукой отбив второй удар, я воткнул меч Хончон прямо в живот монстра. Идеальная атака. Мне даже не понадобилось активировать взрывающую способность меча. Из рта у него потекла кровь.

[+200]

Удар!

[+200]

С легкостью разделавшись с двумя монстрами, я поспешил на помощь Чон Савону.

Битва закончилась так же быстро, как и началась. Чтобы разобраться со всеми человекоящерами, нам потребовалось около 3 минут. Призовые очки за это сражение = 1400. Перерезав горло одной из спящих ящериц, вторую я убил стрелой Сталкера, поэтому теперь мог включить ее в свою Книгу Слияний.

Пока мы ждали исчезновения монстров, я посмотрел в книге, что требуется для изготовления этой стрелы. Преследующая стрела 1 уровня и глаз орла 1 уровня. Глаз орла представлял собой монокль и помогал увеличить точность стрельбы обладателя на 10%. Этот предмет до сих пор пользовался высоким спросом и стоит, наверно, около 100 000 долларов.

Я вызвал руководство, чтобы проверить свою статистику.

Поскольку я буду приобретать все новые и новые призовые очки, больше не было смысла копить их.

Что бы мне повесить в следующий раз?

Немного подумав, я решил в пользу рефлексов, так как при внезапном нападении монстров они будут наиболее полезны. Ведь так?

<http://tl.rulate.ru/book/368/9419>