

По моему опыту, боевая тактика мелких партизанских войн состоит из двух процессов: "засада" и "удар и отход". Преимущество, которое мы имели в данный момент, заключалось в том, что гоблины находились в обороне, что позволяло нам решать, когда и где проводить "засаду".

Проще говоря, мы могли выждать и напасть на них из засады, когда они были слабее всего, ночью.

Однако мы также могли "не начинать" засаду. Мой бывший капитан наемников однажды сказал, что нельзя нападать, когда информация о противнике неизвестна, и это было железное правило, которому я следую до сих пор... Я вспомнил об этом, сидя на земле и окидывая взглядом своих спутников.

- Гуруам воруоан? (Вождь, что мы будем делать дальше?)

- Вафуаоан, гуруа. (Босс, ты опять о чем-то думаешь, не так ли?)

Я не хочу, чтобы вы, ребята, смотрели на меня с таким ожиданием...

- ...гауруагуруонн. (...Давайте объединимся с воинами котолюдей.)

Я расстелил карту на земле и указал, куда, по моим расчетам, скорее всего, отступят воины котолюдей. Если бы им пришлось решать, как ответить на внезапную атаку гоблинов, то у них не хватило бы времени, чтобы захватить достаточно припасов. В таком случае было очевидно, что они направятся к месту, расположенному рядом с источником воды, если им придется временно покинуть деревню.

Поэтому, если мы направимся из деревни Лукуа в сторону верхнего течения реки, где мы раньше пополняли наши фляги, то велика вероятность, что мы встретим сбежавших котолюдей. Я пригласил Лиз, которая смотрела на карту, сесть рядом со мной, а сам достал из кожаной сумки грифельный карандаш и написал на земле.

- Лиз, я хотел бы объединить усилия с твоими братьями. Я рассчитываю на то, что ты объяснишь им ситуацию.

- Конечно, предоставь это мне. Надеюсь, с моими матерью и отцом все в порядке...

Хотя она выглядела встревоженной, выражение ее лица немного просветлело, когда она ответила. В конце концов, она собиралась воссоединиться со своим народом, поэтому вполне естественно, что она будет счастлива.

- Вунх. (Пойдемте.)

Со мной во главе, Бастером в тылу, Даггер и Лиз, у которых был отличный слух, взяли на себя роль разведчиков окрестностей на предмет потенциальных врагов, и мы осторожно продвинулись к северу от леса Истерия и вернулись к притоку реки Шерна, который находился к северо-востоку от деревни Лукуа.

Взгляд Лиз был прикован к реке.

Что ж, вполне естественно, что от бега и сражений хочется пить... Похоже, я не ошибся, решив искать сбежавших котолюдей у реки вверх по течению.

Это было проще, чем писать на земле, поэтому я послал ей знак рукой, указывая на реку.

- Простите, но я немного хочу пить...

Даггер и Лансер последовали за ней, пока она шла к реке... В моей кожаной фляге была вода, но она была уже теплой, а ей, вероятно, хотелось чего-то более прохладного. Мы с Бастером посмотрели друг на друга и тоже направились к реке.

После небольшого перерыва мы издали следили за Лиз, пока она направлялась вверх по течению вдоль слегка извилистой реки Шерна.

Если бы огромный Коболд вдруг появился рядом с перепуганными беглецами, это бы все-таки вызвало замешательство... Или мы так думали, однако план дал обратный ход.

Сразу после того, как Лиз пробралась сквозь деревья к большой извилистой реке, она заметила впереди своего отца и его друзей и импульсивно подбежала к ним.

- Вафих!? (Что!?)

- Куон! (Старший брат!)

И вот мы с Даггер, не понимая, что происходит, последовали за ней сквозь деревья... И заметили впереди вооруженных Верекатов.

- Папа!

- Лиз!? Мы спасем тебя!

Ее отец достал оружие на поясе, пробегая мимо дочери, которая шла к нему навстречу.

- А?

- Гуа, гарух! (Эй, осторожно!)

С их точки зрения, казалось, что за девушкой-кошкой гонятся грозные кобольды, и когда сзади послышались крики беглецов, раздался рев, словно заглушая их.

- Ууууууууу!!!

Стройный, черноволосый и джентльменский мужчина с кошачьими ушами энергично сделал большой шаг вперед, вытащил клинок из ножен и направил на нас свою саблю.

- Гуруох!? (Уоо!?)

Звон

Я сумел как-то резко остановиться и откинул свое тело назад, блокируя атаку своим коротким боевым молотом. В то же время, я двинул правую ногу вперед и ударил противника ногой в живот.

- Гахах!?

Джентльмен-котолюд, который беспорядочно нанес мне серию косых ударов, отпрыгнул назад и принял стойку, чтобы смягчить удар, который он получил от моего блока.

Более того, воин кот, бросившийся следом, схватился с Даггер, которая, ища брешь в ее защите, приготовила баклер[1] на левой руке, оттянул меч на правой руке и опустил его вниз... и оттуда казалось, что он пытается парировать атаку Даггер, а затем повторить внезапную атаку косым ударом вверх.

- Гаруукуон! (Как будто я тебе позволю!)

□Активировано: □Усиление прыжка□

Даггер, одержав верх, низко присела, прыгнула вперед и нанесла удар всем телом по своему противнику, который скрестил руки, чтобы заблокировать атаку!

- Наа!!!? Гуууу!!!

- Вуонх!!! (Получи!!!)

Он отклонился назад, не выдержав атаки, и моя сестра быстро нанесла правый апперкот в челюсть с близкого расстояния, и воин котолюд со стоном отступил назад.

Тем временем, воин кот с копьем, который был немного позади, ускорился и без колебаний бросился на такого же кобольда с копьем, но...

- Руаку ауууу!!! (Ты недостаточно быстр!!)

Копье Гоблина в руке Лансер отбило Железное Копье котолюда и заставило его промахнуться мимо цели: наконечник копья вонзился в землю, а противник, не выдержав инерции удара, последовал за ним.

- Увах!? Гаах!

Не пропуская удара, Лансер ударила своими белыми мохнатыми лапами по его странно выступающему подбородку и отправила котолюда в полет - он был сбит с ног.

И вот, под заходящим солнцем, лицом к лицу с нами четверь стояли благородный черноволосый воин котолюд, потерявший сознание обладатель копья котолюд и воин котолюд, который смотрел на Даггер, потирая ушибленную щеку и держа свой щит.....

Когда крики других котолюдей позади них стали громче, и один за другим появились другие воины, только что пришедшие с патрулирования периметра, Лиз наконец закричала.

- Эй, папа! Какого черта ты делаешь!?

Удивительно, но тот, кого Лиз с самого начала называла своим отцом, оказался благородным котолюдом. Он только выглядел молодым, но на самом деле мог быть довольно старым.

Описание персонажа:

Имя: Уоллес (М)

Раса: Котолюд

Класс: Фехтовальщик

Навыки: Техника владения мечом, Улучшение ловкости (малое/ мгновенное)

Титул: Отец Лиз

Оружие: сабля (основное), кинжал (вспомогательное)

Вооружение: Черная кожаная броня

<http://tl.rulate.ru/book/42097/1709603>