Так обстояли дела.

Все вышло именно так, как предсказывал Сироэ.

Группа Серары, сопровождаемая взглядами членов Бригандии, прошла через ворота. Около десяти человек из их числа шли позади, отрезая путь назад.

Они собирались атаковать вблизи от города. Даже Серара, которая никогда не чувствовала чьего-то намерения убить, ощутила леденящий вихрь чужих эмоций, среди которых с трудом выходило распознать злость и доброту. Ее трясущиеся плечи были лучшим тому доказательством.

(Похоже, ей сложно доверять мне.)

Подумал Сироэ, которого беспокоила тревожащаяся Серара. Отчасти, она была права.

Бригандия обладала большой силой. Неудивительно, что девушка сомневалась в возможности победы.

Напряжение в воздухе нарастало с каждым их шагом.

Как только они вышли из безопасной зоны, люди Бригандии подошли ближе и окружили группу Сироэ.

— Это место подойдет, — мягко сказал Сироэ, затем повысил голос и спросил: — Кто из вас, Бригандийцев, Демикас-сан?

Это заявление вызвало переполох среди окруживших их игроков. Они не ожидали столь открытого вызова.

— Ну, Сироэ-чи, спрашивать о чем-либо так громко очень невежливо. Я знаю, кто он. Здоровяк, стоящий вон там, ня. Эй, Демикас!

Человек по имени Демикас, появившийся словно по команде Нянты, являлся гильд-мастером Бригандии.

Легкая броня, напоминавшая нагрудник, покрывала мускулистое тело. Оружие в его руках походило на тигриные когти.

Будучи 3D-моделью в игре, этот мужчина, наверное, считался очень привлекательным. Но выражение лица отражало черноту его души.

— Значит, это вы те мухи, которые беспокоились о Сераре?

— Только я, ня. И я не муха, а кот, ня, — беззаботно ответил Нянта.

В отличие от слов, чарующая и зрелая интонация не вызывала страха.

Но он продолжил более мужественно:

— ...Безрассудство — удел юнцов, толерантность же всегда была красой взросления. Но случается так, что переходишь черту, ня.

— Что ты сказал, полукровка?

— Я собираюсь сказать нечто важное, слушай внимательно, ня. Демикас, ты пересек черту. Раз ты собирался заПКашить нас, то это сэкономит немного времени. Наказание распоясавшихся детей тоже входит в обязанности старших. Давай сразимся 1 на 1, ня.

(Хотя Шеф редко насмехается над кем-то, это не имеет отношения к Бригандии, поскольку они ведут себя как преступники.)

Сироэ пересчитал врагов, используя меню в своей голове.

— Хах! Забавно, почему я должен сражаться с тобой на твоих условиях? Разве ты не заметил 10 моих товарищей?

— Прости, что прерываю, Демикас-сан, но не обязательно идти тебе. Вместо этого... Я хочу, чтобы ты одел серую мантию. Разве это не артефакт, выпавший в пещере Огненной Ящерицы? Ты кажешься сильным, поэтому мы не возражаем, если ты выступишь против Монаха. Будет намного лучше, если вы уладите все вдвоем. Принимай вызов этого мага, Шефа Нянты.

— Ты слышал меня, Лондарк Серой Стали, и все еще смеешь так говорить?

— Ты прав, ня... Давай покончим с этим, ня.

Отклонение от плана удивило Серару, а Сироэ уже переключил свое внимание на мага рядом с Демикасом. Нянта, напугавший людей из Бригандии, похоже, поддерживал его.

Одни смотрели на Лондарка, другие же на Демикаса, привлеченные его реакцией. Даже партия Сироэ могла заметить это разделение на 2 группы.

(Они не сплочены. Оно и понятно, раз отряд собирается спонтанно. Маг Лондарк — второй по значению человек в гильдии и тактик Демикаса. Демикас, я понимаю, как сложно тебе дается держать под контролем свою гильдию.)

Сироэ чувствовал бурю под его маской спокойствия.

У Сироэ не было большого опыта в работе с другими. Вы можете считать, что он ненавидит иметь дело с идиотами, но это не значит, что он «не мог» этого делать.

Среди игроков он выступал пацифистом и не хотел с ними сражаться.

Но это не значит, что он «не будет».

Наоборот.

Сироэ знал, что произойдет дальше.

Его эмоции напоминали море темной ночью. Желание уничтожать подпитывалось его разочарованием.

— Приятного аппетита!

Нянта описал это так. Сначала он кажется теплым и солнечным, а затем холодно ухмыляется и показывает свои кошачьи клыки.

Такой же клык находился и в сердце Сироэ.

Если вам хватает смелости владеть мечом, будьте готовы умереть от него. Сироэ соглашался с этим утверждением. Жалость тут излишняя.

— Лондарк-сан Серой Стали, верно? Ты очень силен, раз получил такое прозвище. Мы предпочтем сразиться с тобой вместо Демикаса-сана… Твоим соперником будет Головорез Шеф Нянта. Давай покончим со всем, мы не сбежим.

— Приступим. Судя по твоему снаряжению, ты маг высшего уровня, ня? Решать вопросы боем — твой стиль, ня? Не будем обращать внимание на жалкого Демикаса, который слишком напуган, чтобы сразиться самому.

Оскорбление Нянты стало последней каплей. Взбешенный Демикас подошел к Нянте, преисполненный гневом, напряженный и усмехающийся.

— Очень хорошо, я сражусь с тобой. Такого дерзкого ублюдка, как ты, ударом своего кулака я отправлю… на небеса!

Демикас сделал вид, что просто подошел принять вызов, а сам атаковал Нянту. Тот ждал до последнего, чтобы увернуться от первого удара, который едва не пришелся по лицу, отпрыгнув на несколько метров назад. Он достал две рапиры и встал в стойку, насмехаясь над Демикасом.

— Ого, какой сильный удар, ня.

— Но он не достиг цели, поэтому нет никакого урона, верно? Вот это промах, ты точно справишься без поддержки товарищей? Деми-как-же-тебя-сан, — насмешливо крикнул Сироэ, когда Демикас промахнулся во второй раз.

Похоже, это взбесило того еще больше, он заорал:

— Ты будешь следующим, когда я прикончу старого кота!

— Ну-ну, тебе нужно сначала разобраться со мной, ня… Не хочу, чтобы леди увидела ненужное кровопролитие. Если хочешь так легко от меня отделаться, только скажи, ня.

— Жестоко!

Своим следующим ходом Демикас преодолел расстояние между ним и Нянтой.

Казалось, что он хочет нанести несколько быстрых атак — он совершил несколько ударов левой. Нянта парировал большинство из них, но некоторые с глухим стуком все же достигли цели.

Что же касается HP, то у Демикаса их было на 50% больше, чем у Нянты.

Даже если Нянта увернется от большинства атак Демикаса, той небольшой их доли, от которых он не сможет уклониться, будет достаточно, чтобы вынести его HP.

— Ну как?

Подошедший Демикас радостно улыбался.

Классом Демикаса являлся Монах.

Монахи были 1 из 3 боевых классов, как Защитник и Самурай. Воины с отличной защитой, танковавшие в первых рядах во время сражения.

Отсюда следует, что Монахи, носящие только легкую броню, были сами по себе.

В Elder Tales техники владения мечом и магические заклинания, известные как навыки, обладают своими уникальными именами и эффектом. Кроме того, они затрачивают определенное количество маны, им требуется время для каста и кулдауна.

Время каста — промежуток между выбором навыка и его использованием, другими словами, это «накопление маны». Кулдаун — время, которое нужно подождать для повторного каста навыка. Вы можете выполнять другие действия во время кулдауна, кроме заклинания, которое вы только что скастовали. Повторный каст сильных заклинаний требует больше времени.

Взять, к примеру, Самурая — все навыки требуют длительное время для кулдауна, поскольку их боевой стиль состоит в нанесении сильных ударов.

Для кулдауна Монахам требуется не так уж много времени. Молниеносная Точность и Удар Виверны хорошие тому примеры. Монахи специалисты по части использования эффективных базовых навыков, потому не оставляли времени на передышку.

У них крайне слабая защита из-за легких доспехов, но это позволяет им быстро уклоняться от ударов. Подобно щитовым техникам Защитников, у Монахов свои навыки уклонения. Примерами служат Призрачный Шаг, создающий иллюзию движения, и Стойка Дракона, увеличивающая защиту от огненных и ледяных атак. Защита Монахов не зависит от их брони. Будучи достаточно сильными, чтобы сражаться на передовой без редкого или сильного снаряжения, Монахи заработали репутацию класса настоящих мастеров.

— Каково это? Даже не можешь дать отпор?

Под натиском атак Нянта все же отступил на 2 шага.

Но темно-зеленый свет Демикаса преодолел это расстояние при помощи удара ногой. За ним последовало множество атак, хотя Нянта смог уклониться от удара.

Это был Удар Виверны Демикаса — навык, наносящий урон всем стоящим перед ним врагам. Демикас снизил сопротивление и сбавил скорость передвижения, чтобы подобраться ближе к Нянте, не позволяя ему отойти на подходящее расстояние.

(Он хорош… Не позволяет Нянте отойти дальше.)

Сироэ скрыл свое удивление.

Бригандия, справившаяся с внутренним волнением, объединилась. От всего увиденного эти бандиты не сомневались в безоговорочной победе своего гильд-мастера.

Увернувшись от хука левой, Нянта мягко пнул Демикаса в левый бок, создавая дистанцию и подпрыгнув для нанесения атаки.

— Нян-нян!

Удар, разорвавший воздух, пришелся по бедру Демикаса, оставляя рваную рану.

Нянта встал в другую боевую стойку, холодно взглянув на Демикаса. Кончики его рапир дрожали, словно в танце.

Нянта был Головорезом — редким боевым типом ближнего боя, владеющим парным оружием. У них имелась своя особенность — быстрые атаки, наносимые двуручным оружием и известные как круговые атаки широкого радиуса действия. Среди классов, концентрирующихся на физической силе атак, их удар мог уступить только Ассасинам, но это окупалось многократным повторением атак. Специализировались они на быстрых ударах.

Головорезы, владеющие разными видами оружия, используют разные боевые стили. Стилем Нянты была Двойная Рапира, уступающая лишь Двойному Кинжалу — королю скорости.

Другой особенностью Головорезов являлся плохой статус, который они могли наслать на других. Снижение скорости атак, ухудшение уклонения или защиты — лишь некоторые примеры превращения вашей самой сильной стороны в самую слабую.

— Я вижу твои волосатые ноги, ня.

Из-за насмешки Нянты и без того красное лицо Демикаса потемнело, но Нянта не отступил. Его рапиры прошли по рукам и ногам Демикаса со звуком, напоминающем звук печатной машинки.

4 раны на руках Демикаса появились из-за Змеиного Укуса, поразившего их и тем самым снизив меткость на несколько десятков секунд.

3 удара Кровавым Проколом, которые пришлись по ногам Демикаса, ухудшили ловкость ног и снизили возможность уклоняться.

Нянта использовал свои хирургические навыки и железную волю, чтобы осуществить этот план и лишить Демикаса силы сражаться. Этот Нянта был уже не тем мягким и спокойным мудрецом, к которому обращались за советом.

— Ва-а! Прекрати прыгать вокруг, ты, ублюдок, и сражайся со мной честно и на равных.

— «Честно и на равных», сказанное тобой, звучит как ругательство.

Если судить по HP, то Демикас получил от Нянты 30% урон. Но, поскольку классом Демикаса был танкующий воин, его HP по-прежнему превышали HP Нянты в 2 раза.

Но в глазах окружающих бой контролировал именно этот высокий и худой Головорез.

Протыкающий удар, парирование и финты. Клинок, что тоньше пальца, прочертил в воздухе серебряную линию, образующую стену и заблокировавшую Демикаса.

Демикас уже не обладал той боевой мощью и скоростью, что и в начале поединка. Его HP и мана вытекали вместе с кровью из рук и ног.

Бригандийцы, которые не сомневались в победе Демикаса, зашумели. Их переполнял страх поражения лидера, как и любопытство вкупе с тайным ликованием, вызванным поражением Демикаса.

Вероятно, тот принимал те же силовые приемы, чтобы держать свою гильдию под контролем. Кто-то из его согильдийцев все же надеялся, что Демикас потерпит публичное поражение.

Сироэ, почувствовавший это, подал Сераре знак.

Серара, внимательно следившая за боем Нянты, так сильно сжала кулаки, что ногти впились в ладони. Она вышла из задумчивости, когда Сироэ похлопал ее по плечу. Серара следовала инструкции: «Когда я подам знак, кастуй Исцеление Сердца на всех».

Для целителя партии нет ничего необычного в том, чтобы восстановить заклинанием HP Нянты. Зачем для этого нужна команда? И зачем использовать заклинание, действующее на всю партию, а не только на Нянту? Серара стояла, широко открыв глаза и спрашивая себя.

Как только она захотела спросить об этом Сироэ, она услышала невероятные слова.

— Да пошло оно все! Кто захочет играть с тобой в эту игру один на один? Целители, исцелите мои раны! Команда Ассасинов, окружите и зарежьте этого кота-ублюдка!

Демикас, не способный противостоять атакам мечника, стоящего перед ним, приказал Бригандии атаковать.

***

Внимание! Данный материал принадлежит команде РуРанобе, именно они занимались его переводом. Изначальный ресурс: http://ruranobe.ru/r/lh/v1/ch5#ch5c5Если вам понравилось, отблагодарите ребят, они ведь не для самих себя это переводили.

***

http://tl.rulate.ru/book/7928/147629