

Между тем, тактический штаб, которым руководил Сироз, командовал главными войсками в этой экспедиции.

Стратегия, которую разработали Сироз и Красти, была не «последовательной», а «быстрой и совсем ещё несовершенной». Никто не мог предсказать, куда в следующий момент двинется армия гоблинов, которая сейчас находилась в центре архипелага. Но, если у них закончиться провизия, то они, очевидно, нападут на один из городов. В настоящее время они не могли точно установить, какую цель преследуют гоблины. Поэтому у Акибы не было инициативы.

Недостаток заключался ещё и в том, что выбор места сражения был в руках врага.

И скорость в этом случае была решающей, чтобы одержать победу.

К счастью, в зоне между Майхамой и Акибой в этом альтернативном мире пролегла равнина. Единственная проблема заключалась в том, что нужно было переправиться через реку к юго-востоку от Акибы.

Посчитав, что маршрут будет относительно безопасным, Сиро решил не собирать войска, чтобы выдвинуться всем вместе, а отправиться сейчас лишь с теми, кто был уже готов.

Тактический штаб представлял из себя коммуникационную сеть, созданной Сироз, Карасином и другими.

Они отбирали авантюристов, которые записались на участии из их гильдии, а также регистрировали независимых авантюристов в сеть.

Штаб-квартира использовала данную сеть, чтобы принимать отчеты и быстро распространять информацию. Для внедрения сети не потребовалось много времени. Убедившись в желании гильдии принять участие в операции, они делали запрос на вызов представителя гильдии, чтобы установить с ним связь. Работники штаба и данный представитель затем добавляли друг друга в френд-лист.

Ударная-группа, которая, уже выдвинулась, основные силы экспедиции и резервные силы, имели свои собственные сети для связи.

У этой армии была до сели не виданная идеальная коммуникация. На данный момент проблемой штаба было то, как скомпоновать эти группировки.

Нужно дать названия зонам по уровням... Этот шаг очень трудно сделать, пока они ещё находятся в пути, поэтому нужно сообщить им примерное место сбора.

Первое пристанище находилось возле Мацудо старого мира, который располагался на

севере Майхамы, где начинались холмы... место между Акибой и Майхамой. Согласно знаниям Сироз в Элдер Тейл, там было много заброшенных зданий, что дело данное место не пригодным для сражения.

Но, если выбирать не приходилось, то у них не было выбора.

Согласно отчётам, полученным через телепатию, «Осипет» пришвартовался в Майхаме, и ударная группа уже выдвинулась к заброшенному порту Нарашино, которой руководили несколько Людей Земли.

Ударная группа под командованием Красти состояла из 96 человек.

Пати состояло из 6 Авантюристов. Полная рейд-группа состояла из 24 человек, рейд-легион формировался из 4-х полных рейд-групп, такая команда из 96 человек являлась самой большой боевой единицей в Элдер Тейл.

Красти может быть и выглядел, как джентльмен в очках, но он фактически был лидером самой большой гильдии в Акибе и Японии, харизматическим глав командующий рейда.

Он полностью понимал тактическую важность скорости в этой войне и достигнув берегов Нарашино, будет без усталости продвигаться дальше.

Сироз достал из своей сумки карту, пока ехал на лошади.

Заброшенный порт Нарашино находился примерно в 25 км по прямой линии от центра леса, где находились основные силы гоблинов. Обычному рыцарю этого мира понадобится, по крайней мере, 3 дня, чтобы добраться туда. Но с быстротой Красти они смогут встретить врага уже к завтрашнему утру.

Главные силы экспедиции передвигались на лошадях, а не морем. Поэтому ничего нельзя было поделать, что их формация была очень длинной.

Те, у кого уровень по ниже, должны разбить лагерь в 5 км к северу от Майхамы...

Проанализировав местность вокруг Майхамы, и запомнив её характеристики, он выбрал подходящее место для лагеря, который будет разбит для авантюристов низкого уровня. Им нужно будет держать оборону и охранять границы, к тому же лагерь станет точкой пополнения припасов, поэтому он будет достаточно большой.

Ранчо Мидраунт.

Его палец остановился в этом месте, отмеченным небольшим зеленым кружочком. Если Сироз не изменяла память, это ранчо выглядело, как большая спортивная арена. В окрестностях водилось много живности, но страшных монстров не было, идеальная локация.

- Команда коммуникации! Пожалуйста, помогите мне передать, первым пунктом команды, движущейся на север, станет Ранчо Мидраунт! Резервные силы будут двигаться вдоль береговой линии. Когда прибудет передовой отряд, они должны будут выставить часовых, разбить лагерь и очистить территорию!

Все возможные варианты развития событий промелькнули в голове Сироз.

Он выглядел очень сосредоточенным и, от него веяло холодной атмосферой. Поправив очки, он подумал: «Битва на этот раз направлена на молниеносные сражения, нет необходимости особо переживать за тыл... Количество войск там...».

Основные сила экспедиции, которой командовал Сироз, насчитывали около 1200 человек, около 10% всех авантюристов в Акибе. Если не учитывать игроков, которые занимались ремесленничеством, то процент участвующих поднимался до 20%.

Никто не имел опыта сражений, включая и Сироз, в крупномасштабном сражении, включая армию из более 1000 человек. Но речь Лейнессии разожгла боевой дух у многих авантюристов, гораздо большего количества, чем она предполагала. Команда, которой командовал Сироз, имела высокую мораль и в глазах каждого горел боевой дух.

Задачей Сироз было сохранить этот их боевой дух, избежать всех препятствий на пути и привести их к победе.

Некоторые говорили, что на ошибках учатся. Но Сироз считал, что они ничему не научатся, если проиграют в этом сражении.

Уверенность и слава авантюристов, вес их слов в этом мире, жизнь в этом мире, и то, что они приняли руководство в Акибе. Все это обязывало Сироз привести их к победе.

Проигрыш - не вариант.

К тому же 1200 человек было достаточно, чтобы одержать победу. Цитируя Содзиро: «...каждому из них просто нужно победить всего 10 гоблинов».

Сироз отвечал за все неожиданные обстоятельства, что возникали в ходе экспедиции, а так же направлял 1200 авантюристов на передовую и поддерживал их боевой дух.

10 км от Ранчо Мидраунт... мы можем добраться до него к полудню, если будем двигаться в обычном темпе, там мы разобьем лагерь. Половину из них направлю на охрану

границ и на крупномасштабный поиск следов пребывания гоблинов. Вторая половина последует примеру Красти и атакует основные силы гоблинов. Другой вариант - оставить охранять город Народа Земли и повести армию прямо в горы...

... продумав все варианты развития событий, Сироз пришпорил лошадь и помчался быстрее.

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

<http://tl.rulate.ru/book/7928/330851>