

Глава 37 – Подготовка

Город Гральд

- Годо. Клан Гаруда готов?

- Да, лорд Асмерт

- Наша цель – глава гильдии авантюристов и глава дома Марлоу, их не трогайте. В ином случае сомневаюсь, что от твоего клана хоть что-то останется, разве что ошмётки.

- Клан Гаруда будет следовать вашей воле.

- Отлично. Твой клан обозначит начало операции, смотри не подведи.

- Лорд, по информации, что мы получили, несколько десятков авантюристов В-ранга завтра перед оговоренным временем атаки спустятся в новорождённое подземелье. Что прикажите с ними сделать?

- Займись этим сам. Главное, чтобы это не повлияло на наш план.

- Слушаюсь.

Четвёртый этаж

- В потолке ничего нет. Весь потолок усеян кристаллами дня, поэтому здесь приблизительно такой же цикл дня и ночи, как и вне подземелья.

- Поздравляю ребята, мы в тупике! Если вторая команда не принесёт хороших вестей с необследованных районов, то всё становится совсем не радужным для нас.

- Вторая команда здесь!

- Всем привет.

- Винс, порадуй новостями!

- Хотел бы, но не могу. Мы нашли много чего, но, к сожалению, выход в список не вошёл.

- Да, мы нашли кучу всего! Несколько кристаллических крабов, место рождения мелиана, берлогу Медведя. Видели даже несколько змей похожих на ту, что цапнула Брана, нашли лес пауков, ну, тех что Вейла убили. Нашли ещё с десятков новых тварей. Ты представляешь, у каждой есть свои уникальные способности, хотя на вид, просто шоу уродцев.

- Ну... эм... молодцы...! Ладно, давайте подумаем, что делать. Мы обошли весь периметр, из подозрительных мест где может быть выход это: озеро, муравейник, улей и арка. В теории, возможны три варианта.

Первый - это обычный этаж. Вход и выход находится в разных областях, следовательно - под этот вариант подпадает: озеро, улей, муравейник.

Второй - это этаж головоломка. Для того, чтобы активировать проход нужно выполнить какое-то условие. К примеру - найти определённый камень и принести в определённое место, возможно, в определённое время. Под этот вариант хорошо подходит арка.

Третий - так как мы все, без исключений, знаем насколько странное это подземелье. В теории возможен вариант, что это этаж босса, а вся окружающая нас живность всего лишь фауна, для жизни босса. Но тут начинается странность, это четвёртый этаж, а не пятый. Обычно подземелья любят делать боссов на этажах кратных пяти, ну и на первом этаже естественно. Но все вы знаете что есть исключения, а с характером нашего друга... шанс очень большой!

Но опять-таки есть проблема, на кандидатуру босса подходят две твари. Черепашка и Медведь. Кто из них босс, не понятно. Так же не стоит исключать возможность боссов двойняшек, поверьте мне, такую возможность лучше не исключать...

- Да что в лоб, что по лбу! Любой из этих вариантов так себе!

- Ну, у меня есть вполне неплохой план, если позволите...

- Толкай речь, Гвинт.

- Думаю все из вас со мной согласятся, соваться к муравьям - самая дрянная идея. Озеро? Явно не вариант. Вы видели наземных тварей? Думаю, всем понятно, что в воде нас ждёт жопа не меньше. Недавно я видел огромные брызги, так что без мощного мага воды идти туда - самоубийство. Но вот улей, это история совсем другая. Да, попрись мы туда всем скопом через главные ворота - умрём, но шанс есть. Винс говорил, что максимальный срок, который дал дом Марлоу - три дня, а это значит, что через день, максимум три, будут посланы спасательные команды.

Вот, что я хочу предложить. Пчёлы из улья могут летать, ползают в норах будто муравьи, в прямом бою опасаться нужно только укуса и жала. Их жвала дробят железо как мельница зерно. Также мы знаем, что чем старше пчела, тем более её яд смертоносен. И этой информации нам хватит. Мы подождём спасательные команды, что придут за нами, а пока мы будем ожидать их, подготовим всё для уничтожения улья. Андрей - маг земли, он сможет подкопать улей и подготовить места, удобные для борьбы с ними и тому подобное. Кроме этого, узнаем о них максимум возможного и соберём столько ресурсов, сколько сможем. И когда придут остальные, мы их «съедем»!!!

- План хороший. Чем больше у нас информации и ресурсов, тем лучше. Я за!

- Я тоже!

- И я!

- Я в деле!

- Я хочу предложить узнать и о ночных обитателях этого этажа. Некоторые звуки слышны ночью мы никогда не слышали днём, и наоборот. Думаю, вы поняли, что здесь есть дневные монстры и ночные. Было бы хорошо выжать максимум до прихода других.

- Здравая идея.

- Я знаю повадки диких пчёл, жил раньше в деревни и изредка имел с ними дело. Так что скажу вот ещё что, как и у муравьёв, у пчёл есть иерархия общества. Матка, пчёлы рабочие, трутни. Так вот, для успешного истребления улья я предлагаю узнать местоположение матки и первый удар нанести по ней. Тогда они будут дезорганизованы. Почему провёл эту параллель? Слишком уж сильно здешняя атмосфера напоминает обычный лес, естественно, с поправочкой на подземелье.

- Да, тоже неплохая мысль...

- Давайте сделаем всё и по максимуму, значит так ...

Рассвет третьего дня, вход в подземелье

- Все собрались?

- Люди Марлоу ещё не пришли.

- Господи, а они-то куда влезут? И так уже сорок человек В-ранга, а это попрошу на одно новорождённое подземелье с четырьмя этажами! Как вообще можно потеряться в такой ситуации?

- Это совместная операция гильдии и дома Марлоу. В общем, не твоего ума дело, так что помолчи!

- Ты меня ещё затыкать будешь? А ну ка, пойдём выйдем!

- Вон они идут, двадцать пять человек.

- Тц... тебе повезло засранец, но после подземелья я тебя найду.

- Здравствуйте, вы команда из гильдии?

- Да. Дом Марлоу?

- Верно, так как операция совместная, мне был отдан приказ временно войти в подчинение капитана из гильдии.

- Хорошо, не придётся выяснять у кого яйца больше, я Кроу – капитан этой сборной солянки, можете звать меня просто Кроу.

- Отлично. Командуй.

- Сколько у вас людей и кто в чём горазд, а также, ваш ранг по структуре гильдии?

- Двадцать пять человек, четыре мага «В» ранга, три мага «В-» ранга и один «В+» ранга. Остальные воины, семь «В-» ранга, восемь «В» ранга и два «В+» ранга. Из магов, есть все стихии

- Понял, ладно ребята, выдвигаемся! Построение стандартное.

Спустя десять минут как спасательная команда вошла в подземелье, за ними вошла такая же группа, но с другими намерениями. Так как охранники были ликвидированы, их никто не заметил.

Час спустя город Гральд, что только буквально месяц назад начал строиться, был объят пламенем. По всему городу происходили бои. Самыми «жаркими» областями были несколько резиденций знати, церковь, орден рыцарей и гильдия авантюристов.

Собственно, в последней области, происходило самое оживлённое сражение. Два старых авантюриста S-ранга при поддержке десятка А-ранговых авантюристов сражались с могучим противником, правой рукой демонического генерала Йоркина, Асмертом.

Обе стороны не уступали друг другу, ни в мастерстве, ни в силе. Но Асмерт, откровенно, на сколько это возможно для демона, может сказать, что свои силы он переоценил. Старики давали ему прикурить в этом бою и, если бы не поддержка клана, он бы этот бой сдал. Шутка ли столкнуться с ними двумя одновременно.

План не учитывал того, что глава дома Марлоу будет сидеть всю ночь в гильдии. Именно из-за плохих разведданных сейчас он испытывает такие проблемы. В этом демон винил ненавистный клан Гаруда, ведь из-за их халтуры он оказался в столь затруднительном положении.

Изначально планировалось убить главу гильдии, один на один демон мог бы легко это проверить, а уже после заняться главой дома. Но из-за одной ошибки всё полетело к чертям! У них. А вот их противники чувствовали себя куда лучше. Если бы ещё и спасательная команда отправилась чуть позже, они бы имели значительное преимущество. Но в принципе, авантюристы, особенно такие опытные как эти два S-ранговых, привыкли выпутываться из, казалось бы, совершенно безнадёжных ситуаций, имеющимися у них возможностями.

Асмерт уже не раз проклинал мастерство старых пней. Их взаимодействие просто потрясающее. Случайно увидев их в деле можно смело говорить о том, что они, буквально, знают мысли друг друга и полностью отдаются совместной работе. Именно их слаженная работа и оттеснила Асмерта, даже несмотря на то, что в грубой силе и мастерстве он их немного превосходил. Кроме этого, чёровы А-ранговые букашки заблокировали силы его клана. Из-за чего он не может получить возможность для их уничтожения.

А всё это из-за чёровых Гаруда, которые умудрились доложить, что глава дома Марлоу у себя в резиденции. Благо, по донесению, командующему силами Гаруды удалось смертельно ранить жрицу и сейчас лишь вопрос времени, когда она испустит свой последний вздох, если уже не успела.

На самом деле, чем дольше идёт бой, тем меньшее они имеют преимущество. Пускай демоны и сильнее людей в среднем, но это диверсионная миссия по подрыву сил будущих противников. А значит, они значительно уступают количеством, и когда люди смогут организовать, им останется только бежать. Из-за этого старый рыцарь, жрица и два S-ранговых авантюриста стали приоритетными целями. Мало того, что они объект их основного задания, так эти люди ещё и имеют самый большой авторитет в городе. И при желании и возможности, даже одному из них хватит десяти минут, чтобы откинуть и разбить все силы демонов.

Благо жрица ранена, а старого рыцаря убила ещё в самом начале навалившаяся толпа неслабых ассасинов из Гаруды. Но он то, спустя пятнадцать минут после начала атаки, до сих пор возится с двумя стариканами. Внезапно сзади в него врезался белый луч, толщиной в талию человека. От силы удара Асмерт поднялся в воздух и пробил на вылет несколько зданий и, только спустя несколько секунд луч рассеялся.

- Хей! Гоку, Тартал! Вас уже что, щенок из демонической армии приручить может? Совсем трухлявыми стали?

- Б*я! Только её тут не хватало! (Тартал)

- Делейла! Рад видеть тебя!

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: идёт перевод

<http://tl.rulate.ru/book/9825/995286>